

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan menjadi salah satu proses pengalaman yang sangat berharga bagi setiap individu untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan perilakunya. Sesuai dengan perkembangan di segala bidang kehidupan, pendidikan selalu mengalami adanya perubahan, perkembangan dan perbaikan di masa tertentu. Pendidikan perlu diberikan kepada individu sejak dini hingga akhir hayatnya agar menjadi pengalaman berharga untuk perjalanan hidup setiap individu. Pada dunia Pendidikan akan diajarkan segala hal yang mencakup kehidupan individu. Pendidikan pertama sejak anak lahir di dunia akan diberikan oleh orang tua.

Sejak dini anak-anak memerlukan program dan kegiatan pendidikan yang dapat membuka wawasan mereka melalui kegiatan belajar dan bermain yang bermakna. Pendidikan anak usia dini memegang peran yang sangat penting karena hal ini merupakan pendidikan yang fundamental bagi seorang manusia pada awal kehidupan mereka (Arifudin et al., 2021). Sedangkan menurut Undang-Undang No.20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Ayat 14 menyatakan bahwa:” Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”. Pendidikan anak usia dini menjadi langkah yang penting untuk membentuk generasi yang mandiri, di mana sejak lahir hingga usia enam tahun melalui lembaga pendidikan anak-anak dibimbing dengan berbagai aktivitas seperti pemecahan masalah, pengambilan keputusan dan berpikir kritis, sehingga mereka sudah siap memasuki pendidikan selanjutnya.

Menurut peraturan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 28 Ayat 2 menyatakan bahwa Pendidikan anak usia dini dapat

diselenggarakan melalui jalur formal, nonformal, dan informal. Peraturan ini menunjukkan perhatian negara untuk memastikan setiap anak mendapatkan akses terhadap pendidikan yang berkualitas, terlepas dari latar belakang dan ekonomi mereka. Pendidikan anak usia dini didirikan untuk menciptakan generasi penerus yang tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga memiliki karakter dan siap dalam menghadapi tantangan zaman di masa depan. Semua jenis pendidikan anak usia dini ditujukan untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak.

Usia dini menjadi masa yang paling berharga bahkan disebut dengan masa keemasan (*Golden Age*). Pada masa tersebut seluruh potensi, perkembangan, dan kemampuan anak berkembang sangat pesat dibandingkan dengan masa-masa berikutnya. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 pasal 1 bab 1 ayat 14 tentang anak yang berada pada masa keemasan ini mempunyai rentang usia yaitu berada pada usia 0-6 tahun, sedangkan menurut *National Association for the Early Childhood of Young Children* (NAEYC) Batasan usia anak berkisar usia 0-8 tahun (Nurazizah et al., 2023).

Anak usia dini memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, sehingga mereka aktif bertanya, mencoba berbagai aktivitas, dan mencari pengalaman baru. Oleh karena itu, pendidik dan orang tua dapat menyediakan lingkungan belajar yang mendukung melalui berbagai pengalaman seperti bermain, bereksperimen, dan kegiatan yang dapat dilakukan di luar ruangan. Belajar merupakan aktivitas, baik fisik maupun psikis yang menghasilkan perubahan tingkah laku baru pada diri individu yang belajar dalam bentuk kemampuan yang relatif konstan dan bukan disebabkan oleh kematangan atau suatu yang bersifat sementara (Hanafy, 2014).

Dalam perspektif islam, Sebagaimana Allah telah berfirman dalam Al-Qur'an surat Luqman ayat 13 sebagai berikut:

وَإِذْ قَالَ لُقْمَانُ لِابْنِهِ وَهُوَ يَعِظُهُ يَبْنَىٰ لَا تُشْرِكْ بِاللَّهِ إِنَّ الشِّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيمٌ

Artinya: “Dan (ingatlah) ketika Lukman berkata kepada anaknya, ketika dia memberikan pelajaran kepadanya, “Wahai anakku! Janganlah engkau mempersekutukan Allah, sesungguhnya mempersekutukan (Allah) adalah benar-benar kedzaliman yang besar.”

Berdasarkan ayat di atas, mengingatkan bahwa pentingnya orang tua memberikan pendidikan dan memberikan nasihat kepada anak-anak mereka. Dalam pendidikan anak usia dini seluruh potensi anak dan kemampuan anak berkembang pesat. Pendidikan pada anak usia dini tidak hanya mencakup akademis saja, tetapi membentuk karakter anak untuk di kehidupan sehari-harinya. Pembelajaran anak usia dini di lingkungannya tidak selalu berfokus pada buku saja, akan tetapi mereka belajar dari pengalaman dan contoh-contoh yang ada dilingkungan mereka.

Konsep belajar pada anak usia dini hendaknya berupa belajar sambil bermain (*learning by playing*), belajar sambil berbuat (*learning by doing*), dan belajar melalui stimulasi (*learning by stimulating*) (Hasanah et al., 2024). Memberikan pembelajaran pada anak usia dini tidak selalu terpaku pada buku pelajaran, melainkan menggunakan esensi belajar sambil bermain. Dengan mengemas pembelajaran menggunakan permainan, maka anak-anak akan merasa senang, tidak jenuh, aktif, dan tanpa paksaan agar perkembangan pada anak usia dini dapat terpenuhi. Salah satu perkembangan pada anak usia dini yang harus di perhatikan ialah perkembangan kognitif. Menurut teori perkembangan kognitif Piaget menyatakan bahwa perkembangan kognitif anak melalui empat tingkatan yaitu dimulai dari tahap sensorimotor (0-2 tahun), tahap praoperasional (2-7 tahun), tahap operasional konkret (7-11 tahun), dan tahap operasional formal (di atas 11 tahun) (Nuza Hery Setyani et al., 2023). Perkembangan kognitif anak usia dini dengan rentang usia 0-6 tahun terletak pada tahap sensorimotor dan praoperasional.

Perkembangan kognitif akan memperkuat dan mengarahkan rasa ingin tahu anak usia dini. Salah satu aspek dari perkembangan kognitif ialah kemampuan numerasi. Menurut Nurhaswinda et al. (2025) istilah dari numerasi adalah kemampuan untuk memperoleh, mengomunikasikan, serta memahami informasi numerik dalam berbagai situasi yang menuntut pada penggunaan konsep matematika untuk mencapai tujuan pada situasi tertentu dalam kehidupan, dan kemampuan untuk menggunakan angka dalam konteks membantu pengambilan keputusan. Adapun menurut teori Lynn Arthur Steen bahwa numerasi bersifat konkret dan kontekstual, menawarkan solusi kontigen untuk masalah tentang situasi nyata (Kurniawan et al., 2022).

Sejalan dengan pembelajaran keterampilan numerasi pada anak, salah satu cara yang sangat efektif untuk mengembangkan numerasi anak menggunakan benda konkret yaitu melalui aktivitas bermain menggunakan media *loose parts*. Menurut Simon Nicholson dalam Siantajani (2020) *loose parts* merupakan barang apapun yang dapat dimainkan dan dimanipulasi anak, sampai tanpa disadari anak dapat menemukan sesuatu dari hasil proses permainannya. Dalam konteks bermain tentunya semua itu akan membuat anak merasa gembira dan menyenangkan. Komponen *loose parts* terdiri dari tujuh komponen seperti bahan alam, plastik, logam, kayu & bambu, benang & kain, kaca & keramik, bekas kemasan.

Dengan menggunakan media *loose parts* ini keterampilan numerasi pada anak dapat berkembang dengan optimal, seperti pengenalan beragam jenis bentuk *loose parts* yang ditemui anak, mengelompokkan benda-benda tersebut dengan beberapa jenis kategori, dan menghitung jenis maupun menghitung berapa buah yang mereka lihat dihadapannya. Tanpa anak sadari mereka sudah dapat mulai menggunakan kemampuan matematika dasar mereka menggunakan benda-benda yang konkret. Hal tersebut sesuai dengan pendapat dari Piaget dalam Hamidah & Rakhmawati (2025) bahwa perkembangan kognitif pada tahap praoperasional (2-7 tahun) dapat didukung melalui pengalamannya menggunakan benda-benda konkret.

Observasi yang telah peneliti lakukan di kelompok B1 RA Jannatul Mukhlisiin Kabupaten Bekasi. Pada sekolah ini telah menerapkan media *loose parts* dalam setiap pembelajarannya dimulai sejak tahun 2022 dengan cara membebaskan anak untuk berkreasi sesuai dengan imajinasi mereka masing-masing. Informasi dari pembelajaran *loose parts* yang didapatkan pada observasi awal sangat beragam, terdapat sebagian anak yang sangat antusias saat bermain dan berkreasi menggunakan *loose parts* dengan cara berkelompok, ada anak yang lebih memilih untuk mengerjakan sendiri, ada anak yang mengerjakan karyanya sambil bercerita, dan terdapat anak yang hanya keliling melihat punya teman-temannya dan terkadang dia membantu temannya membuat sesuatu yang menurutnya kurang sempurna.

Sedangkan pada pelaksanaan pembelajaran keterampilan numerasi di kelas ini telah dilakukan melalui kegiatan yang melibatkan benda konkret media *loose parts*), namun perkembangan numerasi anak masih belum optimal. Dari informasi tersebut dapat disimpulkan bahwa hanya sebagian anak yang terlihat sudah memahami konsep penjumlahan, pengurangan, serta dapat membedakan bentuk-bentuk geometri dua dimensi dan tiga dimensi. Namun, masih terdapat sebagian kecil anak yang mengalami kesulitan dalam berhitung dan membedakan bentuk dua dimensi dan tiga dimensi. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa diperlukan penelitian ini yang membahas mengenai keterkaitan antara bermain media *loose parts* dengan perkembangan keterampilan numerasi.

Melalui latar belakang dan hasil data dari lapangan tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan dan mengetahui lebih lanjut mengenai judul “**Hubungan Antara Kegiatan Bermain Media Loose Parts Dengan Perkembangan Keterampilan Numerasi Anak Usia Dini**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalahnya adalah:

1. Bagaimana kegiatan bermain media *loose parts* di Kelompok B1 RA Jannatul Mukhlisiin Kabupaten Bekasi?
2. Bagaimana perkembangan keterampilan numerasi anak usia dini di Kelompok B1 RA Jannatul Mukhlisiin Kabupaten Bekasi?
3. Bagaimana hubungan antara kegiatan bermain media *loose parts* dengan perkembangan keterampilan numerasi anak usia dini di Kelompok B1 RA Jannatul Mukhlisiin Kabupaten Bekasi?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disampaikan, maka tujuan dari penelitian yang dilakukan ini untuk mengetahui:

1. Kegiatan bermain media *loose parts* pada anak usia dini di Kelompok B1 RA Jannatul Mukhlisiin kabupaten Bekasi
2. Perkembangan keterampilan numerasi anak usia dini di Kelompok B1 RA Jannatul Mukhlisiin kabupaten Bekasi

3. Hubungan antara kegiatan bermain media *loose parts* dengan perkembangan keterampilan numerasi anak usia dini di Kelompok B1 RA Jannatul Mukhlisiin

D. Manfaat Penelitian

Dari penelitian yang telah dilakukan terdapat manfaat yang diperoleh meliputi manfaat teoritis dan manfaat praktis diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Secara Teoretis

Melalui penelitian ini agar dapat menambah wawasan dan pengetahuan serta memperkaya keilmuan yang berkaitan dengan penggunaan media *loose parts* dalam kegiatan keterampilan numerasi pada anak usia dini.

2. Manfaat Secara Praktis

Adapun manfaat praktis yang diperoleh secara langsung dari penelitian yang dilakukan ialah:

- a. Manfaat bagi sekolah, hasil dari penelitian ini dapat dijadikan bahan evaluasi bagi pihak sekolah supaya kedepannya dapat dimaksimalkan fasilitas pembelajarannya.
- b. Manfaat bagi pendidik, media ini dapat dijadikan salah satu media untuk mengembangkan aspek perkembangan anak.
- c. Manfaat bagi siswa, dapat menumbuhkan semangat motivasi belajar angka karena dengan menggunakan media ini pembelajaran menjadi tidak membosankan
- d. Manfaat bagi peneliti, dapat memperoleh pengalaman langsung dalam keterampilan numerasi melalui media *loose parts* pada anak usia dini.

E. Kerangka Berpikir

Perkembangan ilmu teknologi menjadi tantangan kehidupan untuk manusia yang berada pada masa ini. Hal tersebut dapat menuntut setiap individu untuk menjadi penerus sehingga dapat meningkatkan kemampuan serta keterampilan dalam kehidupannya. Kemampuan dan keterampilan yang harus ditingkatkan setiap individu dapat dimulai sejak awal kehidupan dirinya di dunia. Pada masa inilah yang disebut dengan masa anak usia dini, karena menjadi periode awal bagi pertumbuhan dan perkembangan terstimulasi dengan pesat. Salah satu upaya yang

harus dilakukan orang tua, pendidik, dan pemerintah ialah memberikan pendidikan yang layak sejak dini.

Pendidikan yang diberikan kepada anak usia dini berbeda dengan tahap usia lainnya ialah dengan mengemas pendidikan dan pengajaran melalui berbagai permainan yang menyenangkan, salah satunya dengan menggunakan media *loose parts*. Penggunaan media *loose parts* menurut piramida *loose parts* yang dikemukakan oleh Sally Haughey dalam Siantajani (2020) ada empat tahapan diantaranya tahapan eksplorasi, tahapan eksperimen, tahapan kreatif, dan tahapan membangun makna dan tujuan anak. Berikut adalah ilusi visual yang dihasilkan dari teori Sally Haughey mengenai media *loose parts* yang digambarkan pada piramida *loose parts* sebagai berikut:



Gambar 1.1
Piramida Loose Parts

Pada penelitian ini peneliti menjadikan media *loose parts* ini sebagai variabel X. Adapun yang dijadikan sebagai indikator variabel X (media *loose parts*) yang digunakan peneliti diambil dari tiga tahapan dalam piramida *loose parts* yang dikemukakan oleh Sally Haughey. Tahapan tersebut meliputi tahap eksplorasi, tahap eksperimen, dan tahap kreatif. Dengan demikian, ketiga tahapan tersebut dijadikan indikator sebagai acuan untuk menilai keterlaksanaan variabel X dalam penelitian ini.

Pada jenjang pendidikan anak usia dini memberikan fondasi yang sangat kuat untuk pertumbuhan anak dari berbagai aspek. Seluruh aspek anak-anak yang dapat dikembangkan seperti fisik motorik, nilai agama moral, Bahasa, sosial emosional, seni, dan kognitifnya. Salah satu aspek perkembangan yang harus dioptimalkan pada usia dini ialah aspek kognitif, karena dari aspek tersebut anak dapat menyerap informasi dengan cepat. Pada aspek kognitif menurut Piaget Supriyanto (2025) bahwa anak usia dini merupakan periode kritis untuk pembentukan konsep matematika dasar. Konsep matematika dasar ini dapat dianggap perkembangan keterampilan numerasi. Pada anak usia dini, hal ini dapat membantu dalam berpikir logis, simbolis dan kritis.

Konsep pengetahuan yang terdapat pada sub elemen alur tujuan pembelajaran pada elemen dasar matematika ialah anak memiliki kepekaan bilangan; mengidentifikasi pola, memiliki kesadaran tentang bentuk, posisi, dan ruang; menyadari adanya persamaan dan perbedaan karakteristik antar objek; mampu melakukan pengukuran dengan satuan tidak baku dan memiliki kesadaran mengenai waktu (Kemendikdasmen, 2025). Benda-benda konkret tersebut salah satunya dapat menggunakan media *loose parts*. Adapun contoh alur tujuan pembelajaram usia 3-6 tahun menurut Kemendikdasmen (2025) diantaranya kepekaan bilangan, operasi hitung, bentuk, kesadaran ruang dan lokasi, pengukuran, waktu, pola (bentuk sederhana dari konsep aljabar), dan analisis data.

Pada penelitian ini peneliti menjadikan perkembangan numerasi sebagai variabel Y. Adapun indikator yang digunakan dalam penelitian ini mengambil empat alur tujuan pembelajaran yaitu kepekaan bilangan (anak menyebutkan bilangan secara berurutan), anak membandingkan jumlah “banyak-sedikit” mengenai benda di sekitarnya tanpa membilang, operasi hitung (anak mulai melakukan penjumlahan atau pengurangan sederhana menggunakan alat bantu konkret), dan bentuk (anak mengenali bentuk geometri sederhana dua dimensi dan tiga dimensi).

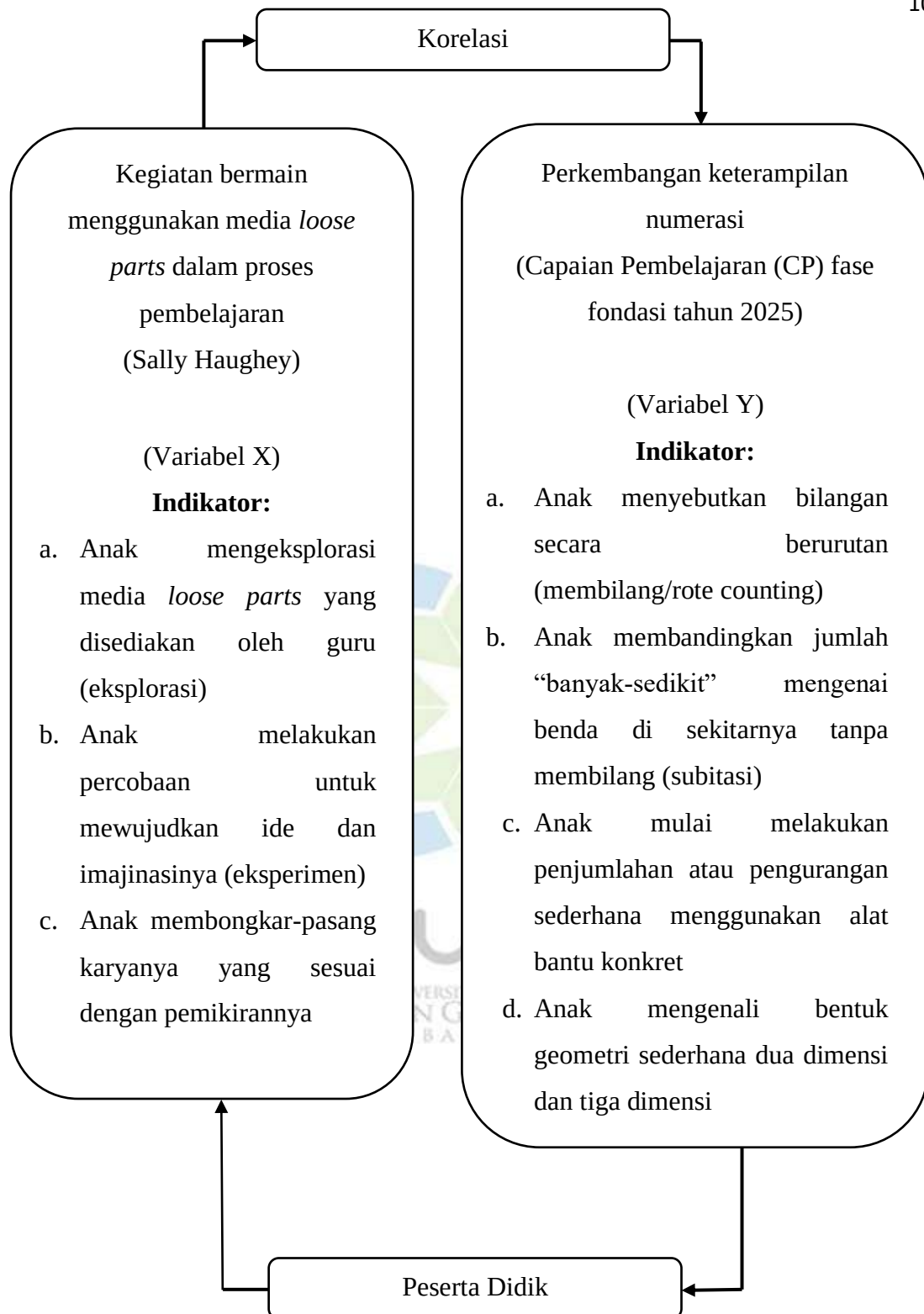
Pembelajaran dengan menggunakan media *loose parts* dapat mengembangkan keterampilan numerasi anak usia dini. Menurut teori Nicholson dalam Siantajani (2020) menggambarkan *loose parts* sebagai “variabel” yang

menyediakan contoh-contoh seperti beragam bentuk dan fenomena fisik, artinya beragam bentuk yang ada pada *loose parts* dapat mendorong kreativitas dan eksplorasi anak. Selaras dengan pandangan Steen dalam Kurniawan et al. (2022) bahwa numerasi bersifat konkret dan kontekstual, menawarkan solusi kontigen untuk masalah tentang situasi nyata, sehingga anak dapat belajar numerasi melalui interaksi langsung dan kontekstual.

Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Nicholson dan Steen, penggunaan media *loose parts* dalam pembelajaran mampu membantu perkembangan keterampilan numerasi pada anak usia dini. Hal ini karena media *loose parts* mempunyai berbagai bentuk dan objek yang dapat memicu kreativitas sekaligus mendorong anak untuk bereksplorasi secara langsung. Selain itu, numerasi dipandang sebagai kemampuan yang berkaitan erat dengan pengalaman nyata dan konteks dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, penerapan media *loose parts* menjadi salah satu cara yang efektif untuk mendukung proses belajar numerasi yang aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi anak usia dini.

Sesuai pernyataan tersebut bahwa kegiatan bermain media *loose parts* sebagai variabel X dan perkembangan keterampilan numerasi sebagai variabel Y, Adapun indikator yang digunakan sebagai berikut:

1. Indikator variabel X (kegiatan bermain media *loose parts*)
 - a. Tahap eksplorasi
 - b. Tahap eksperimen
 - c. Tahap kreatif
2. Indikator variabel Y (perkembangan keterampilan numerasi)
 - a. kepekaan bilangan (anak menyebutkan bilangan secara berurutan)
 - b. anak membandingkan jumlah “banyak-sedikit” mengenai benda di sekitarnya tanpa membilang
 - c. operasi hitung (anak mulai melakukan penjumlahan atau pengurangan sederhana menggunakan alat bantu konkret)
 - d. dan bentuk (anak mengenali bentuk geometri sederhana dua dimensi dan tiga dimensi)



Gambar 1.2
Kerangka Berpikir

F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah dirumuskan sebelumnya, maka terdapat dua hipotesis yang akan diuji, yakni hipotesis nol serta hipotesis alternatif. Kedua hipotesis tersebut dapat dirumuskan:

1. Hipotesis nol (H_0): Tidak ada hubungan yang signifikan antara kegiatan bermain media *loose parts* dengan perkembangan keterampilan numerasi anak usia dini (Penelitian di Kelompok B1 RA Jannatul Mukhlisiin Kabupaten Bekasi).
2. Hipotesis alternatif (H_a): Terdapat hubungan yang signifikan antara kegiatan bermain media *loose parts* dengan perkembangan keterampilan numerasi anak usia dini (Penelitian di Kelompok B1 RA Jannatul Mukhlisiin Kabupaten Bekasi).

Demikian dari kedua hipotesis tersebut akan diuji dengan menggunakan membandingkan harga t hitung dengan t tabel pada taraf signifikansi tertentu, Adapun prosedur pengujiannya berpedoman pada ketentuan berikut:

1. Apabila $t \text{ hitung} \geq t \text{ tabel}$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak
2. Apabila $t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$ maka H_a ditolak dan H_0 diterima

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Berikut ini hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan oleh Febry Maghfirah, Malpaleni Satriana, Antung Dewi Nurliana Sagita, Wiwik Haryani, Farny Sutriany Jafar, Yindayati, dan Norhafifah yang diterbitkan pada tahun 2022 melalui Universitas Mulawarman pada program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Penelitian yang berjudul "Media Digital Menstimulasi Keterampilan Numerasi Anak Usia Dini di Lembaga PAUD". Hasil penelitiannya menyatakan bahwa penggunaan media digital yang mengintegrasikan teks, gambar, audio, video, dan animasi sangat efektif dalam meningkatkan pengetahuan angka serta operasi bilangan anak. Media digital terbukti mampu memicu rasa ingin tahu dan antusiasme anak sehingga mereka tidak

cepat bosan dalam mempelajari konsep matematika dasar yang sering dianggap sulit.

Persamaan dengan penelitian ini ialah terletak pada variabel dependen yang diteliti yaitu perkembangan keterampilan numerasi pada anak usia dini, serta target sasaran yang sama-sama berada di lingkungan lembaga PAUD. Sedangkan perbedaannya dengan penelitian ini ialah terletak pada variabel independent yang digunakannya yaitu berfokus pada efektivitas media digital (seperti video animasi dan simulasi laptop/HP). Selain itu, secara metodologi yang digunakan ialah pendekatan kualitatif studi kasus, sementara pada penelitian yang akan diuji oleh peneliti menggunakan metode kuantitatif korelasi *product moment* dengan meningkatkan kemampuan numerasi.

2. Penelitian ini dilakukan oleh Novita Eka Nurjanah (2020) melalui Universitas Sebelas Maret, dengan fokus pada anak usia dini kelompok B di TK Aisyiyah Sumber III Surakarta Tahun 2019. Judul penelitian yang dimaksud adalah “Pembelajaran STEM Berbasis Loose Parts untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini”. Hasil penelitiannya menunjukkan peningkatan kreativitas anak melalui pembelajaran STEM berbasis loose parts dengan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan Mc. Taggart yang terdiri dari dua siklus: pada pra-intervensi ketuntasan kreativitas sebesar 20% (4 dari 20 anak), meningkat pada siklus I menjadi 55% (11 dari 20 anak), lalu meningkat lagi pada siklus II menjadi 90% (18 dari 20 anak).

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian terdahulu dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media loose parts sebagai stimulus dalam kegiatan anak usia dini, serta sama-sama menargetkan perkembangan kemampuan anak pada kelompok B. Sementara perbedaannya terletak pada pembelajaran dan peningkatan kemampuannya, pada penelitian terdahulu pembelajarannya berbasis STEAM dan meningkatkan kemampuan kreativitas anak, sedangkan pada penelitian yang akan diteliti ini adalah kegiatan bermain dan meningkatkan kemampuan numerasi. Selain itu, perbedaan lainnya terletak pada jenis metode penelitiannya, penelitian terdahulu menggunakan metode Penelitian Tindakan

Kelas (PTK) model Kemmis dan Mc. Taggart, sedangkan pada penelitian yang akan diteliti menggunakan penelitian korelasi *product moment*.

3. Penelitian ini dilakukan oleh Ahmad Ridwan, Nurul Azian, dan Fenny Faniati dari Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saifuddin, Jambi. Hasil penelitian dipublikasikan dalam Jurnal Mitra Ash-Shibyan dengan judul "Analisis Penggunaan Media Loose Part untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun". Penelitian ini dilaksanakan di TK Negeri Pembina, Tembilahan. Hasil dari penelitian terdahulu ini menunjukkan bahwa media *loose parts* sangat efektif karena sifatnya yang fleksibel, mudah didapat, dan memberikan kebebasan bagi anak untuk menuangkan imajinasi. Melalui aktivitas konkret seperti bermain congklak atau menulis di atas pasir, koordinasi saraf dan otot kecil anak terstimulasi sehingga kemampuan motorik halusnya berkembang secara optimal seiring dengan antusiasme belajar yang tinggi.

Persamaan dengan penelitian ini ialah terletak pada penggunaan variabel independent yang sama yaitu kegiatan bermain menggunakan media *loose parts*. Sedangkan perbedaan dengan penelitian ini ialah terletak pada variabel dependen yaitu peningkatan kemampuan motorik halus. Pada penelitian terdahulu menggunakan metode kualitatif dengan meningkatkan kemampuan motorik halus, sedangkan pada penelitian yang akan diuji ini menggunakan metode kuantitatif korelasi *product moment* dengan meningkatkan kemampuan numerasi.