

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Anak merupakan pemberian ilahi dari Tuhan Yang Maha Esa, dan setiap individu yang diberi anugerah seorang anak memiliki tanggung jawab untuk membimbing, mencintai, memberikan pendidikan terbaik, dan memastikan kesejahteraannya sejauh yang bisa dilakukan oleh orang tuanya. Hal ini dikarenakan masa depan keluarga sangat bergantung pada perkembangan anak. Pendidikan anak pada usia dini memiliki signifikansi yang besar, karena membantu pertumbuhan fisik dan perkembangan emosional serta spiritual anak, persiapan yang penting untuk langkah-langkah berikutnya dalam kehidupannya. Usia dini dikenal sebagai periode keemasan yang hanya terjadi sekali dalam perjalanan hidup manusia.

Solehuddin (2000) menjelaskan bahwa terjadinya peluang yang sangat besar untuk pembentukan dan pengembangan pribadi seorang manusia ialah pada fase anak-anak. Oleh karena itu, pendidikan bagi anak usia dini merupakan hal yang terbilang sangat penting untuk diselenggarakan.

Sebagaimana yang ditunjukkan oleh UU Nomor 20 Tahun 2003 pendidikan adalah pekerjaan sadar dan terencana untuk membuat kondisi belajar yang berfungsi dan pengalaman pendidikan bagi peserta didik agar dapat mengembangkan potensi yang peserta didik miliki, sehingga peserta didik dapat memiliki kekuatan yang mendalam terhadap agama, kebijaksanaan diri, karakter, pengetahuan, akhlak yang baik, dan kemampuan yang dibutuhkan tanpa bantuan dari orang lain, masyarakat dan negara.

Pendidikan juga bisa diinterpretasikan sebagai suatu proses yang disengaja, melalui bimbingan dan rangsangan yang diberikan oleh orang dewasa kepada peserta didik, dengan maksud untuk meningkatkan potensi fisik dan mental mereka. Tujuannya adalah agar peserta didik dapat mencapai kematangan dan meraih tujuan hidup mereka di masa yang akan datang, seperti yang dijelaskan oleh Rahmat H & Abdilah (2019).

Berdasarkan pendapat Zaskia Oktaviana (2016), menciptakan lingkungan sekitar anak yang dapat mendukung perkembangan berbagai pengetahuan, kreativitas, dan kemampuan dalam kehidupan sehari-hari merupakan sejumlah tujuan dari pendidikan anak usia dini. Dengan demikian, anak-anak mampu berkembang sesuai dengan harapan masyarakat secara umum, dan mereka dapat berintegrasi dalam masyarakat sebagai individu yang berkualitas dan warga negara yang baik.

Annisa Kartikasari (2013) menyatakan bahwa ada sejumlah aspek perkembangan yang harus distimulasi pada anak usia dini, di antara aspek tersebut adalah perkembangan motorik halus. Agar tidak mengalami kesulitan dalam mengkoordinasikan gerakan tangan dan jari-jemarnya, maka diperlukan banyak rangsangan untuk anak yang kemampuan motorik halusnya belum berkembang sepenuhnya. Peningkatan motorik halus anak seharusnya terjadi antara usia empat sampai dengan lima tahun. Dengan koordinasi tangan-mata yang lebih memadai, anak-anak mampu memanfaatkan keterampilan motorik halusnya dengan bantuan orang dewasa seperti: anak itu memasukkan benang ke dalam lubang di papan jahit, menggambar, mewarnai, merekatkan, mencocokkan, menulis, melipat, dan lain sebagainya.

Seringkali aktivitas mewarnai menjadi salah satu aktivitas yang dilakukan guna meningkatkan perkembangan motorik halus, hal tersebut tentu saja menjadikan anak jenuh, malas dan pasif serta tidak tertarik lagi melakukan aktivitas tersebut. Padahal perkembangan motorik halus sangatlah krusial untuk ditingkatkan, agar anak mampu mengkoordinasikan otot tangan dan mata dengan baik. Jika aktivitas mewarnai menjadi salah satu hal yang terlalu sering dilakukan, maka peningkatan motorik halus anak akan terhambat.

Setiap anak akan dapat meraih tahap perkembangan motorik halus yang optimal jika diterapkan stimulasi yang baik dan tepat pada anak, maka. Anak memerlukan rangsangan untuk mengembangkan kemampuan motorik halusnya di setiap fase perkembangannya. Semakin banyak stimulasi dan rangsangan yang dilimpahkan kepada anak, maka pertumbuhan dan perkembangan anak akan meningkat secara cepat. Perkembangan motorik anak dapat dioptimalkan

melalui latihan dan pembiasaan yang diberikan pada anak itu sendiri (Decaprio, 2018). Ketika fasilitas yang anak dapatkan memenuhi setiap kebutuhannya maka peningkatan perkembangan motorik halus anak akan berjalan dengan baik dan mendorong anak untuk senantiasa bereksplorasi dan lebih aktif serta terus mengasah kreativitasnya.

Konsep terkait lingkungan bermain yang terbatas tentunya juga dipengaruhi oleh ruang bermain anak yang semakin sempit, berbeda dengan masa lalu yang tidak banyak penghuninya. Selain itu, lingkungan bermain sudah tercemar sampah, sehingga tidak aman untuk anak-anak. Ini juga mempengaruhi masalah utama yang terkait dengan perkembangan keterampilan motorik halus anak. Salah satu faktor berkembangnya keterampilan motorik halus adalah merangsang atau merangsang minat anak dalam mengamati kegiatan dan bertanya tentang benda-benda yang dilihat dan peristiwa yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Hal ini tentunya melibatkan kegiatan yang menyenangkan sebagai sarana belajar bagi anak.

Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Mutmainnah (2015) yang menunjukkan bahwa lingkungan menjadi salah satu sarana untuk mengembangkan kekuatan-kekuatan yang anak bawa sejak lahir, salah satunya ialah kemampuan motorik halus. Karena individu yang unik selalu berkomunikasi dan bekerja dengan lingkungannya untuk menemukan peluang bagi anak untuk tumbuh dan berkembang. Stimulasi berbagai pembelajaran dapat menggunakan media yang ada di sekitar lingkungan seperti misalnya media *Loose Parts*, media *Loose Parts*, merupakan salah satu media yang diperoleh dari lingkungan terdekat anak.

Nurjanah (2019) mengemukakan bahwa media *Loose Parts*, merupakan komponen-komponen lepasan yang terbuka dan mudah didapatkan di lingkungan sekitar tanpa harus mengeluarkan banyak uang, tetapi dapat menyuguhkan fasilitas yang baik terhadap anak supaya anak mampu mengungkapkan kreativitas dan keberanian serta bereksplorasi di lingkungan sekitar.

Menurut Casey & Robertson, (2016) “*Loose Parts, create richer environments for children to play, giving them the resources they need to do what they need to do*”. Bermain yang sesuai dengan apa yang anak butuhkan merupakan salah satu hal yang harus dipenuhi. Bermain memiliki peran yang sangat penting dalam menjaga kesejahteraan juga kesehatan anak, serta mendukung imajinasi, kepercayaan diri, perkembangan kreativitas, kemajuan pribadi, serta kekuatan dan keterampilan fisik, sosial, kognitif, dan emosional. Inilah alasan utama mengapa pemilihan media dalam pengembangan motorik halus anak sangat penting.

Media *Loose Parts* merupakan media yang memiliki basis bahan alam sebagaimana yang dijelaskan oleh Yukananda, (Oktari, 2017) disebut bahan alam dikarenakan bersumber dan diolah dari lingkungan sekeliling dan sengaja digunakan untuk mendukung aktivitas pembelajaran. Bahan alami seperti batu, kayu, ranting, biji, daun kering, batang pisang, bambu, dan bambu dianggap aman untuk anak-anak. Dipertimbangkannya menerapkan pembelajaran dengan bermain *Loose Parts* ini adalah tidak perlu mengeluarkan banyak biaya, cukup gunakan dan kumpulkan komponen-komponen tersebut dari lingkungan alam sekitar, dan pertimbangkan untuk ikut meminimalisir sampah, bahan yang tidak lagi terpakai dapat menjadi sesuatu yang bermakna.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Siti Maryam Hadiyanti, Elan, dan Taopik Rahman, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Loose Part* mampu secara optimal mengembangkan perkembangan motorik halus anak usia dini. Faktor ini disebabkan oleh ketertarikan anak-anak terhadap media *Loose Part* yang memiliki unsur kesenangan. Selain itu, komponen yang dipergunakan dalam media *Loose Part* mudah ditemukan di sekitar anak-anak.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di RA Al-Kautsar Kecamatan Panyileukan Kota Bandung, didapatkan informasi bahwa keterampilan motorik halus anak pada indikator mengkoordinasikan jari-jari tangan masih memerlukan lebih banyak stimulasi. Hal ini terbukti dari mayoritas anak mengalami kesulitan pada saat memegang dan mengendalikan

pensil saat menulis maupun mewarnai. Permasalahan tersebut muncul disebabkan oleh kelenturan otot tangan dan jari anak yang kurang terlatih, dan penggunaan kertas yang mudah robek sehingga lebih sulit dan kurang diminati anak.

Ketika anak mengerjakan tugas mewarnai, ada anak yang arah gerakan tangannya masih belum teratur, mewarnai tidak di dalam pola gambar, masih kesulitan menggunting mengikuti pola, pada kegiatan kolase penempelan medianya masih belum rapi, serta pada kegiatan melipat, ada anak yang hasil lipatannya belum mengikuti arahan dan masih kurang rapi serta masih memerlukan bantuan guru. Adapun penilaian aktivitas bermain *Loose Parts* anak di RA Al-Kautsar Kecamatan Panyileukan sebesar 3,1 yang menunjukkan Berkembang Sesuai Harapan dengan skor nilai pencapaian 77,5% atau menunjukkan Baik, dan adapun penilaian perkembangan motorik halus anak di RA Al-Kautsar Kecamatan Panyileukan sebesar 2 yang menunjukkan Mulai Berkembang dengan skor nilai pencapaian 50% atau terbilang kurang.

Mengacu pada latar belakang permasalahan tersebut, maka peneliti ingin menemukan hasil lebih dalam terkait hubungan antara aktivitas bermain *Loose Parts* dengan kemampuan motorik halus anak usia dini. Peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Hubungan antara Aktivitas Bermain *Loose Parts* dengan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini (Penelitian di Kelompok B RA Al-Kautsar Kecamatan Panyileukan Kota Bandung)”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas penggunaan media *Loose Parts* di kelompok B RA Al-Kautsar Kecamatan Panyileukan Kota Bandung?
2. Bagaimana perkembangan kemampuan motorik halus anak usia dini di kelompok B RA Al-Kautsar Kecamatan Panyileukan Kota Bandung?
3. Bagaimana hubungan antara aktivitas bermain *Loose Parts* dengan kemampuan motorik halus anak usia dini di kelompok B RA Al-Kautsar Kecamatan Panyileukan Kota Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang sudah diuraikan, maka ada beberapa tujuan penelitian ini dilakukan, diantaranya untuk mengetahui:

1. Aktivitas anak dalam bermain *Loose Parts* di kelompok B RA Al-Kautsar Kecamatan Panyileukan Kota Bandung.
2. Kemampuan motorik halus anak usia dini di kelompok B RA Al-Kautsar Kecamatan Panyileukan Kota Bandung.
3. Hubungan antara aktivitas bermain *Loose Parts* dengan kemampuan motorik halus anak usia dini di kelompok B RA Al-Kautsar Kecamatan Panyileukan Kota Bandung.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat dari penelitian ini meliputi manfaat teoritis dan manfaat praktis, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Secara Teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan penjelasan dan pemahaman informasi mengenai hubungan antara aktivitas bermain *Loose Parts* dengan kemampuan motorik halus anak usia dini.

2. Manfaat Secara Praktis

- a. Manfaat untuk lembaga sekolah. Dapat meningkatkan kesadaran kepala sekolah tentang pentingnya menggunakan media baru dalam meningkatkan motorik halus anak usia dini.
- b. Manfaat untuk pendidik. Dapat menerapkan kegiatan menggunakan media terbaru yang lebih kreatif untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini.
- c. Manfaat untuk peneliti selanjutnya. Dapat memperoleh pengetahuan secara lebih luas dan mendalam mengenai hubungan antara kegiatan bermain *Loose Parts* sebagai media terbaru dengan perkembangan motorik halus anak usia dini.

E. Kerangka Berpikir

Berdasarkan Undang-undang RI Tahun 2003 Nomor 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan anak usia dini merupakan sebuah upaya

pembinaan yang difokuskan pada anak usia dini sejak lahir sampai usia enam tahun yang diwujudkan melalui pemberian rangsangan untuk membantu perkembangan jasmani serta rohani anak. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar anak mampu memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan lebih lanjut (Sujiono 2013).

Pendidikan anak usia dini dilaksanakan tepat sebelum diselenggarakannya pendidikan sekolah dasar. Adapun pendidikan anak usia dini ini diselenggarakan melalui jalur formal, non formal serta jalur informal. Hal tersebut tercantum pada Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 28 bagian tujuh tentang Sistem Pendidikan Nasional pendidikan anak usia dini bertujuan untuk membantu pertumbuhan, perkembangan jasmani serta rohani, dengan tujuan agar anak mempunyai mental yang siap untuk melanjutkan pendidikan berikutnya.

Demi tercapainya tujuan tersebut, maka pendidik diharuskan menerapkan proses pembelajaran yang baik dan sesuai, mulai dari metode, model, sampai media yang digunakan dalam proses pembelajaran itu sendiri. Media merupakan hal yang penting untuk kelangsungan proses pembelajaran. Media membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan sehingga perhatian anak benar-benar terarah dan terpusat pada materi pembelajaran. Media juga membuat pembelajaran menjadi lebih beragam, sehingga anak tidak akan merasakan jenuh ataupun bosan (Nurjanah, 2020). Dari berbagai definisi yang telah disebutkan, dapat disimpulkan bahwa media memiliki kemampuan untuk menjadikan kegiatan belajar mengajar lebih menarik dan mengasyikkan bagi peserta didik.

Salah satu jenis media yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran anak usia dini adalah media yang dikenal dengan sebutan *Loose Parts*. *Loose Parts* adalah istilah bahasa Inggris yang bermakna elemen-elemen yang longgar dan dapat disusun dengan bebas. Nama *Loose Parts* digunakan karena bahan-bahan yang digunakan dalam media ini adalah elemen-elemen yang mudah untuk dilepas dan digabungkan kembali. Elemen-elemen ini bisa digunakan secara mandiri atau dapat juga digabungkan dengan elemen-elemen

lain untuk membentuk struktur atau objek yang berbeda, dan setelah penggunaan selesai, elemen-elemen ini dapat dikembalikan ke kondisi dan fungsi semula. Jadi, istilah *Loose Parts* mengacu pada sifat elemen-elemen yang dapat digabungkan dan dilepas kembali (Lestari, 2022).

Adapun menurut pasal 5 ayat satu Struktur kurikulum PAUD memuat program perkembangan yang terdiri dari 6 aspek perkembangan, yaitu agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan perkembangan seni. Dan salah satu yang penting ditingkatkan dalam masa perkembangan anak usia dini adalah aspek motorik halus.

Motorik halus merupakan gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau bagian anggota tubuh tertentu yang terpengaruhi oleh stimulasi dari proses belajar dan berlatih. Adapun contoh kegiatan yang biasa dilakukan untuk meningkatkan aspek motorik halus anak adalah memindahkan benda dengan tangan, mencoret kertas dengan pensil, menyusun potongan balok, menggunting, dan lain sebagainya (Setianingsih, 2022).

Berdasarkan tingkat pencapaian perkembangan anak pada usia 5-6 tahun yang tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 58 Tahun 2009 yaitu menggambar sesuai gagasannya, meniru bentuk, melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan, menggunakan alat tulis dengan benar, menggunting sesuai pola, menempel gambar dengan tepat, dan mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara detail.

Loose Parts itu dapat berupa benda-benda yang ada di alam ataupun sintetis. Ketika anak membuat suatu karya dengan *Loose Parts*, anak dapat memakainya untuk bermain sesuai dengan apa yang anak inginkan. Anak mudah menggeser benda-benda yang disimpannya di suatu tempat sebagai komponen dari suatu bentuk tertentu. Permainan dengan media ini dapat melatih kemampuan motorik halus anak (Nurjanah, 2020).

Loose Parts merupakan media dengan bahan yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang ulang, dipisahkan dan disatukan kembali dengan berbagai cara. *Loose Parts* menciptakan kemungkinan kreasi tanpa

batas dalam aktivitas pembelajaran pembelajaran dan mengundang kreativitas anak (Permendikbud, 2019)

Oleh karena itu, kegiatan bermain *Loose Parts* ini mempunyai peran yang cukup penting dalam membantu perkembangan motorik halus anak usia dini, seperti memindahkan benda dengan tangan, menyusun sesuatu dengan baik, memasang dan melepas benda, dan lain sebagainya.

Adapun uraian bagan kerangka berpikir yaitu sebagai berikut:



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan suatu jawaban sementara atas rumusan masalah pada penelitian yang mana rumusan masalah tersebut telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Hipotesis bersifat sementara karena jawaban yang diajukan didasarkan pada teori atau pengetahuan yang ada, tanpa dukungan data eksperimental yang diperoleh dari hasil observasi atau penelitian yang lebih lanjut. Dengan kata lain, hipotesis adalah dugaan yang harus diuji melalui pengumpulan dan analisis data untuk memeriksa kebenaran atau ketidakbenaran asumsi tersebut. (Sugiyono 2017). Oleh karena itu, hipotesis ini dapat didefinisikan sebagai suatu jawaban teoritis yang belum tentu tepat berdasarkan pada rumusan masalah penelitian.

Dari jabaran kerangka berpikir tersebut, maka selanjutnya disusun dua hipotesis yang diujikan, yakni hipotesis nol serta hipotesis alternatif. Kedua hipotesis tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut:

Hipotesis nol (H_0) : Tidak ada hubungan signifikan antara kegiatan bermain *Loose Parts* dengan perkembangan motorik halus anak usia dini (Penelitian di kelompok B RA Al-Kautsar Kecamatan Panyileukan Kota Bandung).

Hipotesis alternatif (H_a) : Terdapat hubungan signifikan antara kegiatan bermain *Loose Parts* dengan perkembangan motorik halus anak usia dini (Penelitian di kelompok B RA Al-Kautsar Kecamatan Panyileukan Kota Bandung).

Demikian kedua hipotesis tersebut akan diuji dengan menggunakan teknik korelasi product moment (r) dari pearson. Kriteria diambil keputusan pada uji korelasi product moment yaitu:

1. Membandingkan nilai signifikansi (Sig) dengan 0,05
 - a. Apabila nilai signifikansi $< 0,05$ maka terdapat hubungan yang signifikan antara variabel X dan variabel Y.
 - b. Apabila nilai signifikansi $> 0,05$ maka tidak ada hubungan yang signifikan antara variabel X dan variabel Y.

2. Membandingkan r hitung dengan r tabel
 - a. Apabila r hitung $>$ r tabel maka H_a diterima dan H_o ditolak
 - b. Apabila r hitung $<$ r tabel maka H_o diterima dan H_a ditolak

G. Hasil Penelitian Terdahulu

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

1. Penelitian oleh Aizatul Farikhah, dkk. (2022) Dari UIN Sunan Ampel Surabaya yang dipublikasikan dalam Jurnal *Wsdm Pendidikan Anak Usia Dini* dengan judul penelitian Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Metode Pembelajaran *Loose Parts* Penelitian ini dilaksanakan di TK Muslimat NU Bunga Harapan Sumberwudi Karanggeneng Lamongan. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian kualitatif dengan mendeskripsikan sejumlah variabel yang berhubungan dengan masalah atau unit yang diteliti. Data untuk penelitian ini berasal dari aktivitas bermain anak yang dicatat secara langsung oleh anak-anak sendiri sebagai sumber utama informasi. Data ini diperoleh melalui pengamatan, wawancara, dan pencatatan cerita dari anak-anak. Metode pengumpulan data dilakukan secara terstruktur untuk memastikan data yang efektif yang nantinya dapat dianalisis guna mendapatkan kesimpulan yang relevan.

Persamaan dengan penelitian ini adalah terletak pada objek penelitian yang sama yaitu anak usia dini, kemudian variabel X atau variabel terikatnya juga sama yaitu media *Loose Parts*. Adapun perbedaan penelitian terdahulu ini dengan penelitian yang akan diteliti adalah metode penelitiannya. Penelitian yang dilakukan dalam penelitian terdahulu ini adalah penelitian kualitatif, sedangkan penelitian yang akan diteliti ini adalah penelitian korelasi *product moment*.

2. Penelitian oleh Euis Siti Badriyah, Hibana, dan Mukhamad Hamid Smiaji (2022) dari UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, dengan Judul Penggunaan Media *Loose Parts* dalam Mengembangkan Aspek Kognitif Anak Usia Dini. Penelitian ini dipublikasikan di Jurnal *Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*. Kegiatan penelitiannya dilaksanakan di PAUD Nurul Hidayah Garut

dalam waktu dua minggu, dan subjek penelitiannya merupakan anak-anak kelompok B usia 5-6 tahun dengan jumlah siswa 10 orang.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas, yang mengikuti konsep Kemmis dan McTaggart yang mengusung sistem spiral. Setiap siklus dalam pendekatan ini terdiri dari empat tahap utama, yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pendekatan ini memungkinkan untuk peningkatan berkelanjutan berdasarkan siklus-siklus yang berulang. Dalam penelitian ini, data tentang perkembangan kognitif anak selama kegiatan bermain dengan Loose Parts dikumpulkan melalui tiga metode: observasi, dokumentasi, dan wawancara. Metode analisis data yang digunakan untuk mengevaluasi efektivitas pembelajaran adalah dengan menggunakan uji persentase. Hasil analisis data menunjukkan bahwa penerapan metode media Loose Parts dinilai cukup baik, dengan persentase mencapai 75%.

Persamaan dengan penelitian ini adalah terletak pada objek penelitian yang sama yaitu anak usia dini, kemudian variabel X atau variabel terikatnya juga sama yaitu media *Loose Parts*. Adapun perbedaan penelitian terdahulu ini dengan penelitian yang akan diteliti adalah metode penelitiannya. Penelitian yang dilakukan dalam penelitian terdahulu ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sedangkan penelitian yang akan diteliti ini adalah penelitian korelasi product moment.

3. Penelitian oleh Erwin Martiningsih, Asri Widiatsih, dan Kustiyowati (2021) dari Universitas PGRI Argopuro Jember yang dipublikasikan pada jurnal JETI (Journal of Education Technology and Innovation) dengan judul Implementasi Kegiatan Kolase dengan Media *Loose Parts* untuk mengembangkan sosial emosional anak. Penelitian dilakukan pada 24 orang anak dari kelompok B usia 5-6 tahun di PAUD Dahlia 64 Sumber Jeruk.

Pendekatan penelitian ini adalah Penelitian kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan secara rinci bagaimana merencanakan kegiatan pembelajaran kolase. Teknik yang dijalankan di dalam penelitian dokumentasi ini tidak terlepas dari observasi dan wawancara. Sebagai

penguat informasi dokumentasi sangat berperan berdasarkan hasil wawancara ataupun pengamatan yang dilaksanakan oleh peneliti selama penelitian berlangsung dari awal hingga akhir penelitian. Peneliti mendapatkan gambaran berdasarkan informasi yang diperoleh dari dokumentasi berupa pengamatan, penelusuran, yang diperoleh secara sengaja untuk mendokumentasikan perjalanan penelitian seperti diantaranya foto tempat penelitian, foto dari informan yang teridentifikasi, foto-foto hasil karya kolase anak dan foto kegiatan-kegiatan penelitian lainnya.

Persamaan dengan penelitian ini adalah terletak pada objek penelitian yang sama yaitu anak usia dini, kemudian variabel X atau variabel terikatnya juga sama yaitu media *Loose Parts*. Adapun perbedaan penelitian terdahulu ini dengan penelitian yang akan diteliti adalah metode penelitiannya. Penelitian yang dilakukan dalam penelitian terdahulu ini adalah Penelitian kualitatif deskriptif sedangkan penelitian yang akan diteliti ini adalah penelitian korelasi product moment.

