



## Pengaruh Media *Loose Part* Terhadap Minat Bermain Sains Anak Usia 5-6 Tahun

Viani Wulandari Pasambuna<sup>1</sup>, Pupung Puspa Ardini<sup>2</sup>& Sri Wahyuningsi Laiya<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan,  
Universitas Negeri Gorontalo.

Email: [vianipasambuna23@gmail.com](mailto:vianipasambuna23@gmail.com), [pupung.p.ardini@ung.ac.id](mailto:pupung.p.ardini@ung.ac.id), [sri\\_paud@ung.ac.id](mailto:sri_paud@ung.ac.id)

### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*

Diterima Oktober  
2023

Disetujui Januari 2025

Dipublikasikan Maret  
2025

### Abstrak

Masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh media *loose part* terhadap minat bermain sains anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Montessori kecamatan dungingi kota gorontalo. Tujuan ini untuk mengetahui data pengaruh media *loose part* terhadap minat bermain sains anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Montessori. Metode penelitian yang digunakan kuantitatif eksperimen pre-eksperimen (*on-group pretest-posttest design*). Hasil penelitian dengan jumlah sampel 30 anak menunjukkan adanya perbedaan besaran rata-rata hasil *pretest* dan *posttest*. Hal ini dapat dilihat pada data *pretest* memperoleh nilai rata-rata 42 dan standar deviasi 2.637. sedangkan pada *posttest* memperoleh nilai rata-rata 41 dan standar deviasi 2.800. Hasil tersebut membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan sebelum dan sesudah pemberian perlakuan. Pengujian hipotesis dengan uji t, pada bagian sig. (2-tailed) diperoleh dari t hitung 0,000 < 0,05 maka hipotesis diterima. Dengan demikian, hipotesis penelitian menyatakan bahwa terdapat pengaruh media *loose part* terhadap minat bermain sains anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Montessori Kecamatan Dungingi Kota Gorontalo.

**Kata Kunci : Media Loose Part; Minat Bermain Sains; Taman Kanak-Kanak**

### Abstract

The The problem of the study is to determine the effect of loose part media on the interest in playing science in children aged 5-6 years old at TK State Montessori Dungigi District Gorontalo City. The study's objective is to identify the effect of loose part media on the interest in playing science in children aged 5-6 years old at aforesaid school. It relied on quantitative pre-experiment (*on-group pretest-posttest design*). The result discovered a difference in the average pretest and posttest results of 30 samples. The pre-test data obtained an average value of 42 and a standard deviation of 2.637, while the post-test obtained an average value of 41 and a standard deviation of 2.800. Thus, those proved that there was a significant effect before and after treatment. Testing the hypothesis with the t-test on the sig. (2-tailed) obtained from t count 0.000 < 0.05, then the hypothesis is accepted. Thus, the research hypothesis states that there is an effect of loose part media on the interest in playing science in children aged 5-6 years at TK State Montessori Kindergarten, Dungingi District, Gorontalo City.

**Keywords : Loose Part Media; Interest in Playing Science; Kindergarten**

© 2023 Viani Wulandari Pasambuna<sup>1</sup>, Pupung Puspa Ardini<sup>2</sup>& Sri Wahyuningsi Laiya<sup>3</sup>

Under The License CC-BY SA 4.0

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan suatu proses yang dilakukan seseorang secara sadar dalam tujuan mengubah dan mengembangkan potensi-potensi yang ada dalam dirinya. Pendidikan sangat berperan penting dalam kehidupan manusia karena dalam pendidikan seseorang dapat mengembangkan skil atau kemampuan yang ia miliki melalui pembelajaran dan pelatihan serta kepribadian seseorang dapat ditingkatkan agar tau bagaimana berperilaku dan beretika dengan baik dalam kehidupan sosialnya.

Menurut Undang-Undang Sidiknas Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dimiliki dirinya, masyarakat dan negara. Pendidikan memiliki tujuan yaitu mewujudkan serta meningkatkan potensi dari setiap peserta didik. Pendidikan bukan hanya proses mentransfer pengetahuan yang dimiliki saja, akan tetapi pendidikan dapat mengubah perilaku dari setiap peserta didik.

Pendidikan dilakukan seumur hidup yang diberikan sejak lahir hingga dewasa. Pendidikan paling awal diberikan sejak usia dini yaitu jenjang PAUD, yang dimana PAUD bisa membantu anak dalam mempersiapkan diri untuk memasuki jenjang pendidikan sekolah dasar. Sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 14 yang menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pemberian pendidikan pada masa ini usia dini sangat tepat karena pada masa *golden age* (masa keemasan) pertumbuhan dan perkembangan anak terjadi sangat pesat, masa ini juga sangat menjadi penentu masa depan anak. Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang meletakkan dasar untuk pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi

motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi dan kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku sertaberagama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Dalam pendidikan anak usia dini, anak akan diberikan rangsangan pembelajaran melalui kegiatan bermain karena dunia anak tidak lepas dari dunia bermain maka dari itu proses pemberian pembelajaran disalurkan melalui kegiatan bermain, akan tetapi harus juga memperhatikan kegiatan yang akan diberikan dengan perkembangan anak. Pada usia dini keinginan anak untuk mengeksplorasi lingkungan maupun benda-benda di sekitarnya sangat tinggi. Oleh karena itu, kegiatan belajar atau bermain anak harus dirancang semenarik mungkin agar rasa keingin tahuan anak dapat terpenuhi dan juga anak tidak cepat bosan ketika mengikuti kegiatan belajar tersebut. Wali dan pendidik mempunyai peran penting dalam peristiwa-peristiwa yang dilalui anak untuk memperluas imajinasi dan kemajuan dalam perkembangan anak. Pembinaan dan arahan terbaik yang diberikan kepada anak dapat membentuk anak menjadi orang-orang dengan karakter dan cocok untuk terlibat dengan perubahan di masa yang akan datang.

Dalam kegiatan pembelajaran guru harus menciptakan suatu pembelajaran yang menarik serta dapat mengoptimalkan tujuan dari pembelajaran tersebut sekaligus dapat menarik minat belajar anak. Salah satu hal yang mempengaruhi proses belajar anak yaitu minat. Minat merupakan ketertarikan individu akan hal-hal atau kegiatan yang timbul dalam hatinya tanpa ada paksaan dari pihak manapun untuk mengerjakannya. Minat merupakan salah satu faktor yang sangat berperan penting terhadap proses belajar anak, karena dengan minat akan menentukan tingkat pencapaian prestasi belajar.

Dalam proses pembelajaran anak usia dini tidak luput dengan pembelajaran yang bertemakan alam sekitar atau sains. Sains merupakan ilmu yang di dalamnya memuat tentang alam, makhluk hidup serta peristiwa-peristiwa yang sering terjadi disekitar kita. Didalam pembelajaran minat anak juga menjadi salah satu faktor lancarnya keberlangsungan proses pembelajaran. Dalam sains minat anak dapat dilihat dari bagaimana anak merasa senang, serta terlibat

langsung pada saat proses pembelajaran sains berlangsung. Minat sains anak harus ditingkatkan karena minat bermain sains anak dapat merangsang pembentukan keberanian, rasa ketertarikan, keaktifan, kreativitas serta rasa senang anak itu sendiri. Sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai.

Media *Loose Part* merupakan barang apapun yang dapat dimainkan dan dimanipulasi anak, sampai tanpa disadari anak bisa menemukan sesuatu dari hasil proses bermainnya. Semuanya terjadi dalam konteks bermain, yang tentunya dilakukan oleh anak dalam suasana riang dan gembira, Siantajani (dalam Sabrina 2021:16). *Loose Part* media yang dapat memanfaatkan bahan-bahan yang ada disekitar terutama bahan yang sudah tidak dipakai. Dalam permainan sains *Loose Part* dapat memanfaatkan bahan-bahan dari alam dalam proses belajar.

Merujuk pada penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya yaitu pengaruh media *loose part* terhadap minat belajar anak usia 4-5 tahun di TKIT Ash-Sholiha Tambelang, Kabupaten Bekasi. Dengan hasil penelitian yaitu menunjukkan hasil positif penggunaan media *loose parts* pada pembelajaran anak usia dini di TKIT AshSholihah. Pemberian treatment selama 8 pertemuan membantu meningkatkan minat belajar anak.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan, guru dalam mengajarkurang mengembangkan minat anak terhadap bermain yang bersifat sains. Pada saat pembelajaran guru cenderung menggunakan lembar kerja siswa saja yang dimana anak cepat merasa bosan dan kurang berminat mengikuti proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang bertemakan alam masih jarang yang dimana hal tersebut dapat berpengaruh terhadap rendahnya minat anak mengikuti kegiatan belajar. Padahal banyak tema pembelajaran anak yang dapat melibatkan sains di dalamnya. Di sekolah TK Montessori menginginkan setiap kegiatan belajar mengajar di rancang semenarik mungkin agar membuat anak antusias dalam belajar sehingga pemahaman atau minat anak bertambah.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilaksanakan di **kelompok B TK Negeri Montessori Kecamatan Duingi** Kota Gorontalo dilaksanakan selama 1 bulan. jenis penelitian yang digunakan **adalah penelitian kuantitatif** dengan menggunakan **metode eksperimen**, Berkaitan dengan hal ini. Sugiyono (2015:15) mengemukakan, Penelitian eksperimen digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan (*treatment*) tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Melalui metode ini, dapat dilihat masalah yang akan diteliti pada masing-masing variabel, baik variabel X (*Independent Variabel*) maupun variable Y (*Dependent Variabel*). Variabel ini sering disebut variabel *stimulus, prediktor, antecedent*. Dalam bahasa indonesia sering disebut sebagai variabel bebas. Variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat), Sugiyono (2015:61). Dalam penelitian ini ang menjadi variabel independen yaitu Media *loose part* dengan simbol X. Variabel ini sering disebut sebagai variabel output, kriteria, konsekuen. Dalam bahasa indonesia sering disebut sebagai variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas, Sugiyono (2015:61). Veriabel dependen dalam penelitian ini adalah minat bermain sains anak dengan simbol Y.

**Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen**

<b>Variabel</b>	<b>Indikator</b>	<b>Sub Indikator</b>	<b>Butir</b>	<b>Jumlah</b>
<b>Minat Bermain Sains Anak Usia Dini</b>	Perasaan	1. Senang melakukan kegiatan bermain sains		
	Senang	2. Senang berusaha menyelesaikan kegiatan bermain sains sampai selesai		
	Ketertarikan Anak	3. Ketika melihat alat permainan yang sudah di setting, anak langsung memainkannya	1,2,3,4,5,6,7,8,	8

---

	4. Ada rasa ingin tahu anak ketika bermain sains
Perhatian Anak	5. Anak fokus ketika guru menjelaskan tentang bermain sains 6. Anak fokus memperhatikan media bermain sains
Partisipasi Anak	7. Anak menjawab pertanyaan yang guru berikan 8. Anak bertanya kepada guru ketika ada yang tidak dia pahami saat kegiatan bermain sains berlangsung

---

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Pelaksanaan Penelitian ini dilakukan di TK Negeri Montessori Kecamatan Duingi Kota Gorontalo, dalam situasi ini berencana untuk mencari pengaruh dari media *loose part* terhadap minat bermain sains anak usia 5-6 tahun yang menggunakan beberapa fase latihan untuk pengalaman pertumbuhan yang lancar diruang belajar. Proses pengumpulan informasi yang digambarkan pada bab III menunjukkan bahwa tinjauan ini menggunakan dua faktor, yaitu sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*) dan setelah diberikan perlakuan (*post-test*) dengan menggunakan teknik eksperimen.

Sebelum melakukan pengumpulan data, maka terlebih dahulu peneliti menyiapkan instrumen yang akan digunakan sebagai alat pengumpulan data berupa lembar pengamatan untuk melihat minat bermain sains pada anak. Lembar instrumen tersebut.

Dari hasil data eksperimen yang telah dirinci, hasil pemeriksaan atau hasil *pre-test* sebelum diberi perlakuan memiliki nilai 35.33 sementara itu pada *post-test* setelah diberikan perlakuan, nilai rata-ratanya adalah 31.53.

**Descriptives**

		Statistic	Std. Error
Pretest	Mean	35.33	.681
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound 33.87	
		Upper Bound 36.79	
	5% Trimmed Mean	35.48	
	Median	36.00	
	Variance	6.952	
	Std. Deviation	2.637	
	Minimum	30	
	Maximum	38	
	Range	8	
	Interquartile Range	5	
	Skewness	-.768	.580
	Kurtosis	-.473	1.121
Posttest	Mean	31.53	.723
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound 29.98	
		Upper Bound 33.08	
	5% Trimmed Mean	31.54	
	Median	33.00	
	Variance	7.838	
	Std. Deviation	2.800	
	Minimum	27	
	Maximum	36	
	Range	9	

Interquartile Range	4	
Skewness	-.480	.580
Kurtosis	-.946	1.121

Berdasarkan tabel maka dapat menunjukkan bahwa responden tertinggi berada pada data 38 dengan jumlah 4. Sedangkan terendah pada data *pre-teset* 30 dengan jumlah responden 1. Diketahui pula bahwa perhitungan statistik pada skor *pre-teset* minat bermain sains anak sebelum diberikan perlakuan memiliki nilai rata-rata (mean) sebesar 35.33, median (nilai tengah) sebesar 36.00, maximum (nilai tertinggi) sebesar 38, minimum (nilai terendah) sebesar 30, dan nilai range ( rentang nilai) adalah 8, modus sebesar dan nilai standar deviasi berjumlah 2.637. kemudian untuk nilai posttest menunjukkan bahwa responden tertinggi berada pada data 32-34 dengan jumlah 5. Sedangkan terendah pada data *post-teset* 28 dengan jumlah responden 1. Diketahui pula bahwa perhitungan statistik pada skor *post-teset* minat bermain sains anak sebelum diberikan perlakuan memiliki nilai rata-rata (mean) sebesar 31.53, median (nilai tengah) sebesar 33.00, maximum (nilai tertinggi) sebesar 36, minimum (nilai terendah) sebesar 27, dan nilai range ( rentang nilai) adalah 8, modus sebesar dan nilai standar deviasi berjumlah 2.800.

**Independent Samples Test**

Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
								95% Confidence Interval of the Difference	
F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference		Lower	Upper

Equal variances assumed	.126	.725	3.827	28	.001	3.800	.993	1.766	5.834
Equal variances not assumed			3.827	27.900	.001	3.800	.993	1.766	5.834

Pada output yang kedua *output independent sampel test* kita akan melihat apakah terdapat pengaruh media *loose part terhadap* minat bermain sains anak, dengan dasar pengambilan keputusan jika nilai sig. (2-tailed) $<0.05$ , maka terdapat pengaruh yang signifikan pada minat bermain sains anak, begitu pun sebaliknya jika nilai sig. (2-tailed) $> 0.05$ , maka tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada media *loose part* terhadap minat bermain sains anak, bisa dilihat pada bagian Sig. (2-tailed), pada bagian Sig. (2-tailed) diperoleh dari t hitung 0.001 yang artinya lebih kecil dari nilai 0.05, maka dapat disimpulkan Hipotesis diterima.

## **PEMBAHASAN**

Dalam kegiatan pembelajaran guru harus menciptakan suatu pembelajaran yang menarik serta dapat mengoptimalkan tujuan dari pembelajaran tersebut sekaligus dapat menarik minat belajar anak. Salah satu hal yang mempengaruhi proses belajar anak yaitu minat. Menurut Djaali (dalam Djasri, 2017:19), menyatakan bahwa minat adalah rasa lebih suka lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh, minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri, semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minatnya. Sedangkan menurut Woodworth dan Marquis (dalam Djasri, 2017:19), berpendapat bahwa minat merupakan suatu motif yang menyebabkan individu berhubungan secara aktif dengan obyek yang menarik baginya. Oleh karena itu, minat dikatakan sebagai suatu rasa lebih suka, rasa ketertarikan, perhatian,

fokus, ketekunan, usaha, pengetahuan, keterampilan. Minat memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran akademik, domain pengetahuan dan bidang studi tertentu bagi individu. Adapun pendapat dari Jones (dalam Pantooyo, 2012:6), mendefinisikan minat sebagai perasaan suka yang berhubungan dengan suatu reaksi terhadap suatu yang khusus atau situasi tertentu. Sejalan dengan pendapat Witty (dalam Pantooyo, 2018:6), menyatakan minat sebagai ciri keinginan yang dilakukan melalui tindakan oleh individu yang dipilihnya, kegiatannya, keterampilannya dan ditujukan pada hal-hal yang disukai.

Bermain merupakan kebutuhan alamiah anak usia dini. Selain aktivitas bersenang-senang, bermain juga dimaksudkan untuk belajar anak. Karena cara belajarnya anak melalui aktivitas bermain. Bermain adalah serangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang-senang. Apapun kegiatannya, selama itu terdapat unsur kesenangan atau kebahagiaan bagi anak usia dini, maka bisa disebut sebagai bermain. Sejalan dengan pengertian bermain dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dalam (Fadlillah, 2019:6), disebutkan bahwa istilah bermain berasal dari kata dasar main yang berarti melakukan aktivitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati. Dalam konteks ini bermain harus dipahami sebagai upaya menjadikan anak senang, nyaman, ceria dan bersemangat.

Pengertian sains menurut pendapat Juhji (dalam Luly 2021:6), sains adalah konsep pembelajaran yang berkaitan dengan alam dan mempunyai hubungan yang sangat luas terkait dengan kehidupan manusia. Pembelajaran sains sangatlah berperan dalam proses pendidikan dan perkembangan teknologi, karena sains memiliki ilmu penge tahuan serta teknologi dan pemahaman mengenai alam semesta yang sangat mempunyai banyak fakta yang dimana fakta-fakta tersebut belum terungkap dan masih bersifat rahasia sehingga hasil penemuannya dikembangkan menjadi suatu ilmu pengetahuan alam yang baru dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Martini (dalam Dewi 2013:6), berpendapat bahwa sains atau IPA secara harfiah disebut sebagai ilmu tentang alam atau yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam. Sains adalah sistem tentang alam

semesta yang diperoleh melalui pengumpulan data dengan observasi dan eksperimen terkontrol. Sains adalah produk atau hasil dari proses penyelidikan ilmiah yang dilandasi oleh sikap dan nilai-nilai tertentu.

Dari tabel yang disajikan di tabel 4.1 diketahui bahwa perhitungan statistik pada skor *pre-test* minat bermain sains anak sebelum diberikan perlakuan memiliki nilai rata-rata (mean) sebesar 35.33, kemudian untuk 95% *confidence interval for lower bound* (interval kepercayaan untuk nilai batas bawah) sebesar 33.87, median (nilai tengah) sebesar 36.00, *maximum* (nilai tertinggi) sebesar 38, *minimum* (nilai terendah) sebesar 30, dan nilai *range* (rentang nilai) adalah 8, dan nilai *interquartile range* (rentang kuartil) adalah 2, dan nilai *skewness* (condong) -768, dan nilai *kurtosis* adalah -473.

## **PEMBAHASAN**

Pelaksanaan Penelitian ini dilakukan di TK Negeri Montessori Kecamatan Dungingi Kota Gorontalo, dalam situasi ini berencana untuk mencari pengaruh dari media *loose part* terhadap minat bermain sains anak usia 5-6 tahun yang menggunakan beberapa fase latihan untuk pengalaman pertumbuhan yang lancar di ruang belajar. Proses pengumpulan informasi yang digambarkan pada bab III menunjukkan bahwa tinjauan ini menggunakan dua faktor, yaitu sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*) dan setelah diberikan perlakuan (*post-test*) dengan menggunakan teknik eksperimen.

Sebelum melakukan pengumpulan data, maka terlebih dahulu peneliti menyiapkan instrumen yang akan digunakan sebagai alat pengumpulan data berupa lembar pengamatan untuk melihat minat bermain sains pada anak. Lembar instrumen tersebut.

Dari hasil data eksperimen yang telah dirinci, hasil pemeriksaan atau hasil *pre-test* sebelum diberi perlakuan memiliki nilai 35.33 sementara itu pada *post-test* setelah diberikan perlakuan, nilai rata-ratanya adalah 31.53. Dari penelitian tersebut sejalan dengan teori tentang minat oleh Woodworth dan Marquis (dalam Djasri, 2017:19) yang menyatakan bahwa minat merupakan suatu motif yang menyebabkan individu berhubungan secara aktif dengan obyek

yang menarik baginya. Oleh karena itu, minat dikatakan sebagai suatu rasa lebih suka, rasa ketertarikan, perhatian, fokus, ketekunan, usaha, pengetahuan, keterampilan. Minat memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran akademik, domain pengetahuan dan bidang studi tertentu bagi individu. Sejalan dengan pendapat Witty (dalam Pantooyo, 2018:6), menyatakan minat sebagai ciri keinginan yang dilakukan melalui tindakan oleh individu yang dipilihnya, kegiatannya, keterampilannya dan ditujukan pada hal-hal yang disukai.

Bermain merupakan kebutuhan alamiah anak usia dini. Selain aktivitas bersenang-senang, bermain juga dimaksudkan untuk belajar anak. Karena cara belajarnya anak melalui aktivitas bermain. Bermain adalah serangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang-senang. Apapun kegiatannya, selama itu terdapat unsur kesenangan atau kebahagiaan bagi anak usia dini, maka bisa disebut sebagai bermain. Sejalan dengan pengertian bermain dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dalam (Fadlillah, 2017:6), disebutkan bahwa istilah bermain berasal dari kata dasar main yang berarti melakukan aktivitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati. Dalam konteks ini bermain harus dipahami sebagai upaya menjadikan anak senang, nyaman, ceria dan bersemangat.

dunia bermain anak sangat dipengaruhi oleh rasa ingin tahu, yang dimana hal tersebut dapat mendorong anak untuk melakukan kegiatan eksplorasi di lingkungannya. Pembelajaran sains, sesuai dengan karakteristiknya banyak memberikan kesempatan kepada anak untuk dapat mengekspresikan emosi pada dunianya. Pendidikan sains sebagai pendidikan yang secara umum bertanggung jawab dan berperan penting dalam menghasilkan dan membentuk peserta didik dalam memiliki kemampuan berpikir kritis, logis, kreatif, inovatif, dan berdaya saing global, (dalam Widayati, Dkk 2021:655).

Pada media *loose part* ini diberikan beberapa treatment sesuai dengan kisi-kisi instrumen yang ada. Setiap pertemuannya dirangkaikan dengan kegiatan yang bisa meningkatkan minat bermain sains anak dan juga tambahan kegiatan untuk memberikan anak pencapaian yang maksimal. Anak dituntut untuk bisa melakukan dengan baik dan mengikuti aturan serta prosedurnya. Diselang beberapa kegiatan bermain diberikan juga tentang pembelajaran langsung seperti

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan pada pembahasan sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan, yaitu terdapat pengaruh media *Loose part* terhadap minat bermain sains anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Montessori Kecamatan Dungingi Kota Gorontalo. Data pre-test dapat menunjukkan skor tertinggi 42 dan skor terendah 25, setelah dilakukan analisis diperoleh nilai rata-rata 35.33 dan nilai standar deviasi 2.637. sedangkan pada post-test menunjukkan skor tertinggi 41 dan skor terendah 19. Setelah dilakukan analisis terdapat nilai rata-rata 31.53 dan standar deviasi 2.800. hal ini menunjukkan bahwa responden yang menjadi sampel dalam penelitian ini memperoleh peningkatan dengan hasil rata-rata dari tes awal sampai dengan tes akhir.

## **REFERENSI**

- Ardini P & Anik L. 2018. *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Watudandang Prambon Nganjuk. Hlm 43 +44.
- Dabis, dkk. 2022. *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Alam Terhadap Motivasi Belajar Anak Kelompok B*. Gorontalo: Universitas Negeri Gorontalo. *Jurnal Pendidikan Guru pendidikan anak Usia Dini*. Vol 2 No 1. Hlm 48.
- Dewi, A. Chandra. 2011. *Meningkatkan Kemampuan Sains Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Berbasis Keterampilan Proses*. Semarang: *Jurnal Pendidikan Vol 1*. Hlm 6
- Djasri, Ilham. 2017. *Minat Warga Belajar Paket C Terhadap Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Di Sanggar Kegiatan Belajar (SKB)*. Kota Gorontalo: Universitas Negeri Gorontalo. *Skripsi*. Hlm 19 + 21.
- Fadlillah, M. 2019. *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana. Hlm 6.

- Hayati S & Putro K. 2021. *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga. *Jurnal Pendidikan islam Anak Usia Dini*. Vol 4. No 1. Hlm 54 + 55.
- Ibrahim, Jabal Tarik. 2020. *Metode Penelitian Sosial Ekonomi Pertanian*. Malang: Universitas Muhamadiyah. Hlm viii + 112.
- Idrus, Saripta H. Husen Al. 2010. *Pengaruh Motivasi Terhadap Minat Mahasiswa Mengikuti Praktek Pengalaman Lapangan (PPL 2) (Penelitian Pad Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ekonomi)*: Universitas Negeri Gorontalo. *Skripsi*. Hlm 16.
- Imamah, & Muqowin, M. 2020. *Pengembangan Kreativitas Dan Berpikir Kritis Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Berbasis STEAM And Loose Part*. Yinyang: *Jurnal Studi Islam*. .Vol 1 No 1. Hlm 172.
- Kusumo, Satrio. 2016. *Hubungan Antara Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Se-Gugus Nyi Ageng Serang*. Semarang: Universitas Negeri Semarang. *Skripsi*. Hlm 26.
- Luly R. Oktaviani. 2021. *Deskripsi Pembelajaran Sains Dalam Kegiatan Eksplorasi Di Halaman Sekolah Untuk Anak Usia Lolayan Kabupaten Bolaang Mongondow*. Sulawesi Utara: Universitas Negeri Gorontalo. *Skripsi*. Hlm 6
- Messra, Dkk. 2021. *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Di Masa Pandemi*. Jambi: *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*. Vol 7. No 3. Hlm 179.
- Mirawati, Rini Nugraha. 2017. *Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Berkebun*. Tasikmalaya: Universitas Tasik Malaya. *Jurnal Pendidikan*. Vol 1 No 1. Hlm 2.
- Mubarokah. 2021. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Loose Parts Pada Anak Kelompok B TK Angrek V Muslimat NU*. Boyolali: *Jurnal Pendidikan*. Vol 7 No 2. Hlm 537.
- Pantoiyo, Misra. 2012. *Meningkatkan Minat Membaca Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita Dengan Gambar Di PAUD Andini*. Kecamatan Sipatana, Kota Gorontalo: Universitas Negeri Gorontalo. *Skripsi*. Hlm 6.

- Ricardo, Rini Intansari Meilani. 2017. Impak Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa (*The Impacts Of Students Learning Interest And Motivation On Their Learning Outcomes*). Bandung: *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. Vol 2. No 2. Hlm 190.
- Sabrina, Maestri. 2021. *Pengaruh Media Loose Part Terhadap Pengembangan Kreativitas Anak Di Kelompok B2 TK Bina Anak Bangsa*. Palu: Universitas Tadulako. *Skripsi*. Hlm 16 + 17.
- Safira, Rizki Ajeng. 2020. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jawa Timur: Caremedia Communication. Hlm 2 + 19.
- Samatowa, Usman. 2018. *Metodologi Pembelajaran Sains Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Tangerang: Tsmart Printing. 4.
- Septiani, Dkk. 2020. Analisis Minat Belajar Siswa Menggunakan Model *Problem Based Learning* Dengan Pendekatan Stem Pada Materi Vektor Di Kelas X Mipa 3 SMAN 2. Jember: *Jurnal Pembelajaran Fisika*. Vol 9. No 2. Hlm 65.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*, ALFABETA, Kota Bandung.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABET A, Kota Bandung.
- Widayati, Dkk. 2020. *Alat Permainan Edukatif: Analisis Pengembangan Literasi Sains Anak Usia Dini*. Jakarta: *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Hlm 655.
- Windows 2010. Sumber: Software SPSS Versi 16.00 For Windows.