

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *LOOSE PART*
TERHADAP KREATIVITAS DAN PERKEMBANGAN
MOTORIK HALUS ANAK USIA 5 – 6 TAHUN DI TK
PERTIWI BIRIT KLATEN**



Di susun oleh:

SITI NURJANAH

NIM: 21117251030

Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
untuk mendapatkan gelar Magister Pendidikan

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN & PSIKOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2023**

ABSTRAK

SITI NURJANAH. Pengaruh Penggunaan Media *Loose Part* terhadap Kreativitas dan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pertiwi Birit Klaten. **Tesis. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan & Psikologi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2023.**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis: (1) pengaruh penggunaan media *loose part* terhadap kreativitas anak; (2) pengaruh penggunaan media *loose part* terhadap motorik halus anak usia; (3) pengaruh penggunaan media *loose part* terhadap kreativitas dan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Birit.

Jenis penelitian adalah *Quasy Experiment*, dan desain penelitian adalah *Pretest- Posttest Group Design*. Jumlah populasi penelitian adalah 44 anak, dan pada penelitian ini sampel penelitian menggunakan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen 22 anak dan kelompok kontrol 22 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi (rubrik penilaian) yang telah dilakukan validasi oleh ahli. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif, uji prasyarat (normalitas dan homogenitas) dan uji hipotesis (Wilcoxon dan Mann Whitney).

Hasil penelitian menyimpulkan: (1) Media *loose parts* dapat meningkatkan kreativitas anak, yang dibuktikan dari hasil uji Wilcoxon diperoleh angka Z untuk kreativitas sebesar -4,145 dengan signifikansi $0,000 < 0,05$. Artinya, rata-rata kreativitas anak sebelum (pretes) dan sesudah (postes) diberikan perlakuan terdapat perbedaan signifikan (nyata); (2) Media *loose part* dapat meningkatkan motorik halus anak, yang dibuktikan dari hasil uji Wilcoxon diperoleh angka Z untuk motorik halus sebesar -4,231 dengan signifikansi $0,000 < 0,05$. Artinya, rata-rata motorik halus anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan terdapat perbedaan signifikan; (3) Media *loose part* lebih efektif dibandingkan dengan lembar kerja / majalah dalam meningkatkan kreativitas dan motorik halus anak. Hal ini seperti terlihat dari: (a) hasil uji Mann Whitney diperoleh 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. 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); (b) hasil uji Mann Whitney diperoleh angka Z untuk motorik halus sebesar -2,194 dengan signifikansi $0,028 < 0,05$ berarti antara nilai postes motorik halus kelompok eksperimen dengan postes kelompok kontrol terdapat perbedaan signifikan. 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).

Kata kunci: Media *Loose Part*, Kreativitas, Motorik halus, Anak

ABSTRACT

SITI NURJANAH. *The Effect of Using Loose Part Media on Creativity and Fine Motoric Development in Children Aged 5-6 Years in Pertiwi Birit Kindergarten, Klaten. Thesis. Yogyakarta: Faculty of Education & Psychology, Yogyakarta State University, 2023.*

This study aims to analyze: (1) the effect of using loose part media on children's creativity; (2) the effect of using loose part media on fine motor skills of young children; (3) 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 was Quasy Experiment, and the research design was Pretest-Posttest Group Design. The total population of the study was 44 children, and in this study the sample used two groups, namely the experimental group of 22 children and the control group of 22 children. Data collection techniques used observation sheets (scoring rubrics) that had have been validated by experts. Data analysis techniques used descriptive statistics, prerequisite tests (normality and homogeneity), and hypothesis testing (Wilcoxon and Mann Whitney).

The results of the study conclude: (1) Loose parts media can increase children's creativity, as evidenced by the Wilcoxon test results, the Z score for creativity is -4.145 with a significance of $0.000 < 0.05$. That is, the average creativity of children before (pretest) and after (posttest) is given treatment there is a significant (significant) difference; (2) Loose part media can improve children's fine motor skills, as evidenced by the Wilcoxon test results, the Z score for fine motor skills is -4.231 with a significance of $0.000 < 0.05$. This means that there is a significant difference in the average fine motor skills of children before and after being given treatment; (3) Loose part media is more effective than worksheets/magazines in increasing children's creativity and fine motor skills. This can be seen from: (a) the results of the Mann Whitney test obtained a Z score for creativity of -2.183 with a significance of $0.029 < 0.05$ meaning that there is a significant difference between the post-test scores for creativity in the experimental group and the post-test group in the control group. Children who were given loose part media had a better average creativity (24.2273) compared to children who were given worksheets/magazines (21.9545); (b) the results of the Mann Whitney test obtained a Z score for fine motor skills of -2.194 with a significance of $0.028 < 0.05$, meaning that there was a significant difference between the fine motor post-test scores of the experimental group and the control group. Children who were given loose part media had better average fine motor skills (15.1364) compared to children who were given worksheets/magazines (13.9545).

Keywords: Loose Part Media, Creativity, Fine Motoric, Children

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masa usia dini merupakan periode emas (*golden age*) karena pada masa ini pertumbuhan dan perkembangan anak berlangsung dengan pesat. Pada masa tersebut, berbagai pemberian stimulasi dari lingkungan terdekat sangat diperlukan untuk mengoptimalkan tumbuh kembang anak. Untuk itu, guru maupun orang tua memiliki tanggung jawab terhadap nilai-nilai pendidikan serta melakukan pemantauan terhadap capaian perkembangan anak (Halimah & Nurzaman, 2017: 171).

Taman Kanak-Kanak merupakan salah satu bentuk bagian dari Pendidikan Anak Usia Dini yang berada pada jalur pendidikan formal. Undang-Undang Pendidikan Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa “Pendidikan Anak Usia Dini yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan selanjutnya” (Depdiknas, 2003 dalam Siti, 2014: 1.3).

Yuliani (2013: 6) mengemukakan bahwa, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual), sosio-emosional (sikap perilaku dan

agama), bahasa, dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Di Pendidikan Anak Usia Dini, anak diharapkan dapat mengembangkan dan memperoleh kecakapan atau keterampilan hidup, yang tidak hanya mencakup keterampilan motorik semata, namun juga meliputi afektif dan motivasi untuk terampil menangani berbagai persoalan kehidupan (Suyono & Haryanto, 2017: 174). Kreativitas menjadi hal penting yang perlu dikembangkan sejak dini. Baron menyatakan bahwa kreativitas yaitu kemampuan untuk menghasilkan/menciptakan sesuatu yang baru (Utami, 2014: 21). Kreativitas menjadi hal penting karena membantu anak-anak menjadi lebih percaya diri dan mengembangkan keterampilan sosial

James J. Gallagher (dalam Gale, 2020) menyatakan bahwa kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengkombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya. Kreativitas dapat diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menciptakan suatu produk baru. Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Anak yang kreatif mempunyai empat ciri, yaitu: (1) *originality*, mempunyai pemikiran yang asli atau original; (2) *flexibility* (keluwesan), yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah di luar kategori yang biasa; (3) menunjukkan kelancaran proses berfikir (*fluency*); dan (4) kemampuan dalam mengembangkan dan menguraikan gagasan

secara terperinci (*elaboration*) (Pande Wayan, 2019). Berdasarkan keempat atribut dasar ini, anak benar-benar ingin membuat sesuatu yang tidak mudah dan tidak sama dengan anak didik lainnya. Gardner berpendapat bahwa, kecerdasan anak bukan hanya diukur melalui tes tulis semata tetapi lebih tepat dengan cara bagaimana anak memecahkan permasalahan dalam kehidupan nyata (Forsythe, 2019). Oleh karena itu, kreativitas anak perlu dikembangkan secara maksimal.

Peran kreativitas semakin penting, karena pada saat ini perubahan-perubahan yang terjadi sangat cepat dan tingkat kesulitan yang semakin kompleks. Kreativitas pada dasarnya dimiliki oleh semua orang, terlepas dari kenyataan bahwa untuk derajat yang berbeda, dapat dipelajari, dikendalikan dengan sengaja, dan perlu dikembangkan. Pengembangan kreativitas sangat penting dikembangkan sejak usia dini karena kreativitas sangat berpengaruh sekali dalam pengembangan aspek-aspek perkembangan anak usia dini, dan apabila kreativitas anak tidak dikembangkan sejak dini, maka kemampuan, kecerdasan dan kelancaran dalam berpikir tidak berkembang. Hal ini karena untuk menciptakan suatu produk, diperlukan bakat kreativitas yang tinggi dan diperlukan kecerdasan yang cukup tinggi pula. Misalnya, ketika anak diminta untuk membuat sesuatu dari bentuk-bentuk persegi, kalau anak membuat persegi itu menjadi rumah, buku, kotak obat atau peti, maka hal ini menunjukkan kelancaran anak mengungkapkan ide, karena ide yang dihasilkan bervariasi (Sari, 2012). Pengembangan kreativitas di Taman Kanak-kanak sangatlah bervariasi, bahkan banyak kreativitas dapat dibuat dengan teknik pembelajaran yang berbeda yang dilakukan secara integratif.

Kreativitas pada diri anak akan tumbuh dan berkembang melalui berbagai pengalaman ketika anak-anak berada dalam Kelompok Bermain atau Taman Kanak-kanak. Sesuai dengan penelitian Juliana et al. (2018) menyatakan bahwa kreativitas akan tumbuh dan muncul pada diri anak, apabila dalam suatu kegiatan tersebut memiliki unsur seni yang dapat menarik minat dan perhatian anak untuk segera bermain dan mencobanya. Kekuatan kreativitas antara satu anak dan anak yang lain berbeda-beda mengingat fakta bahwa inovasi sangat dekat dengan rumah dan bertindak secara alami dan mengartikulasikan pikiran anak.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilaksanakan pada anak usia 5-6 tahun di kelompok B pada TK Desa Birit, kegiatan pengembangan kreativitas sebagian besar dilakukan melalui kegiatan menggambar dan mewarnai. Padahal kreativitas tidak hanya berhubungan dengan warna. Nur'aeni (dalam Mulyani, 2019) mendefinisikan kreativitas sebagai suatu pengalaman untuk mengutarakan dan mengaktualisasikan identitas diri seseorang secara integratif dalam hubungannya dengan diri sendiri, orang lain, dan lingkungan. Kreativitas tidak hanya berkaitan dengan pribadi seseorang, tetapi juga berkaitan dengan orang lain dan lingkungan sekitarnya.

Menurut Nur'aeni dalam Mulyani (2019) kreativitas sebagai suatu pengalaman untuk mengutarakan dan mengaktualisasikan identitas diri seseorang secara integratif dalam hubungannya dengan diri sendiri, orang lain, dan lingkungan. Kreativitas juga mencakup hal yang lebih luas dari itu, yaitu kreatif dalam membuat karya, kreatif dalam memecahkan masalah, kreatif dalam membuat keputusan dan lain sebagainya. Hal-hal tersebut yang terkadang

diabaikan dan akhirnya tidak berkembang. Untuk mengembangkan berbagai cakupan kreativitas, dibutuhkan media dan strategi yang berbeda di luar menggambar serta mewarnai.

Solso dalam Kurnia (2012: 82) memaparkan bahwa kreativitas merupakan aktivitas berpikir yang menghasilkan cara pandang baru terhadap suatu masalah. Kreativitas melibatkan proses berpikir untuk dapat menghasilkan cara pandang baru terhadap suatu situasi atau masalah dengan solusi atau pemecahan masalahnya. Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan, maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada.

Adapun karakteristik dari kreativitas (Supriadi: 1994) dapat dikelompokkan dalam dua kategori yaitu: kategori kognitif dan nonkognitif. Ciri dari kognitif di antaranya: orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran dan elaborasi. Sedangkan ciri nonkognitif di antaranya: motivasi, sikap dan kepribadian kreatif. Kedua ciri ini sama pentingnya, kecerdasan yang tidak ditunjang dengan kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan apapun. Kreativitas hanya dapat dilahirkan dari orang cerdas yang memiliki kondisi psikologis yang sehat.

Lingkungan bermain anak sebenarnya kaya dengan berbagai material-material yang dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, terlebih lagi untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini, baik material alam maupun material buatan. Berdasarkan hasil observasi banyak lembaga pendidikan yang tidak menyadari hal tersebut, sehingga anak hanya diajarkan bagaimana menghasilkan karya sesuai dengan apa yang sudah dibuat oleh gurunya. Padahal

anak dapat menghasilkan berbagai karya sendiri yang merupakan bentuk visualisasi dari imajinasi yang dimiliki dengan berbagai material atau media yang ada di lingkungan sekelilingnya. Kegiatan-kegiatan pembelajaran harus memberikan kesempatan ini kepada anak-anak. Hal ini seperti yang dikemukakan oleh Damayanti, dkk (2020) dalam penelitiannya bahwa rasa ingin tahu anak terhadap segala yang ada di sekitar, menjadikan anak bersemangat menggali pengetahuan tentang hal-hal yang berkaitan dengan alam sekitar. Melalui kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dengan bermain, anak mengeksplorasi bahan dan alat yang digunakan sebagai media bermain. Amini (2014: 74) menjelaskan bahwa pendidik perlu memberikan kesempatan pada anak untuk mencoba terlebih dahulu dengan caranya sendiri meskipun keliru, berikan motivasi dan biarkan anak mengulangnya lagi.

Hasil pengamatan yang peneliti lakukan di TK Pertiwi Birit, rata-rata kreativitas anak masih kurang dalam melakukan menyelesaikan tugas. Hal ini ditunjukkan dari hasil observasi awal peneliti ditemukan bahwa masih ada 19 anak dari 44 siswa kelompok B di TK Pertiwi Birit yang kreativitasnya belum berkembang yaitu sekitar 43 %. Kreativitas anak tersebut antara lain ditunjukkan dengan indikator kurang mampunya anak dalam membuat sesuatu yang berbeda dari yang dicontohkan guru (kelancaran), kurangnya perhatian anak terhadap contoh yang diberikan guru (elaborasi), serta rendahnya inisiatif anak untuk melakukan sesuatu yang baru (fleksibilitas). Kondisi riil yang ada menunjukkan bahwa anak masih sangat tergantung pada contoh yang diberikan guru dan tidak dapat berbuat sesuatu yang lebih kreatif dari yang dicontohkan guru. Bahkan anak

sering tidak dapat melakukan kegiatan belajar jika sebelumnya tidak difasilitasi dan dibimbing guru secara berkelanjutan. Hasil pengamatan bahwa kegiatan yang dilakukan guru selama ini dalam mengembangkan kreativitas anak yaitu melalui kegiatan menggambar dan mewarnai dengan krayon/ pensil warna saja, sehingga anak merasa bosan dan kurang tertarik.

Menurut Safitri & Lestarinigrum (2021) dalam penelitiannya pengamatan yang dilakukan di TK Dharma Wanita Wanengpaten Gampengrejo Kediri terdapat permasalahan terkait kreativitas anak usia 5-6 Tahun yaitu belum berkembangnya anak terkait minat dalam eksploratif menyelidiki secara mandiri, karena masih menunggu guru dalam memberikan contoh serta belum berkembangnya sikap kreatif mengemukakan idenya sebelum guru memberikan contoh dan akhirnya anak hanya meniru.

Alviani (dalam Damayanti, dkk, 2020) mengungkapkan bahwa metode pembelajaran yang membatasi kreativitas berpikir yang dibuat dan diterapkannya di kelas. Masih banyak guru yang kurang kreatif menyediakan media-media lain yang merupakan hasil karya guru yang dapat digunakan sebagai media penunjang pembelajaran. Di samping itu, anak sering diarahkan untuk mencontoh apa yang dibuat guru dan menggunakan bahan-bahan/alat seperti apa yang digunakan guru. Anak seolah-olah dibentuk menjadi pribadi peniru bukan pribadi pencipta atau penemu.

Berdasarkan hasil observasi, peneliti masih menemukan 67 % dari guru di TK Pertiwi Birit yang kurang kreatif dalam merancang kegiatan bermain anak, sehingga pembelajaran menjadi tidak menarik atau monoton. Sering sekali guru

memberikan majalah atau lembar kerja dalam penugasan anak dan pengelolaan area bermain juga kurang menarik minat anak, sehingga pembelajaran kurang menarik atau kurang menyenangkan bagi anak. Hal ini senada yang dikemukakan oleh Eva Laelasari, dkk (2022) hasil observasi awal di KB Al-Jihad dalam mengeluarkan gagasan, berimajinasi, bereksplorasi dengan media belum terstimulus, sebagian anak belum mampu mengeluarkan ide kreatifnya. Hal ini karena kurangnya inovasi guru dalam melakukan pembelajaran selama belajar di rumah secara daring. Tugas yang diberikan hanya sebatas menulis, dan menghitung saja dan mengakibatkan anak menjadi bosan dan monoton, dan menyebabkan aspek kreativitas seni pada anak kurang terstimulasi.

Kreativitas anak akan berkembang dengan baik, salah satunya dengan adanya dukungan kemampuan motorik halus anak. Gerakan motorik halus adalah gerakan hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil, seperti ketrampilan menggunakan jari-jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat. Motorik halus (*fine motor skill*) merupakan keterampilan motorik halus yang merupakan keterampilan yang memerlukan kontrol dari otot kecil dari tubuh untuk mencapai tujuan dari keterampilan. Secara umum keterampilan motorik meliputi koordinasi mata dan tangan, keterampilan ini membutuhkan kecermatan yang tinggi (Sujiono, 2009: 113-114).

Motorik halus merupakan suatu aspek perkembangan yang melibatkan pengorganisasian penggunaan sekelompok otot kecil seperti jari jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi mata dengan tangan, keterampilan ini mencakup pemamfaatan dengan alat-alat untuk bekerja dan objek

yang kecil atau pengontrolan terhadap mesin misalnya mengetik, menjahit dan lain-lain (Sumantri 2005: 143). Pemberian stimulasi motorik halus pada anak bertujuan untuk mematangkan otot-otot kecil pada tangan anak untuk persiapan menulis ketika masuk jenjang selanjutnya. Melalui kegiatan menyenangkan yang dapat mematangkan kemampuan otot-otot kecil anak diharapkan tidak tercipta keterpaksaan sehingga anak dapat berkresasi menggunakan jari-jemari tangannya untuk latihan awal dalam kemampuan menulis.

Berdasarkan pengamatan terhadap anak usia 5-6 tahun pada kelompok B TK Pertiwi Birit terlihat bahwa ada 20 anak yang perkembangan motorik halusnya belum berkembang secara keseluruhan, sehingga memerlukan metode pembelajaran baru yang dapat meningkatkan minat anak. Hal ini terlihat pada saat guru memberikan tugas kepada anak untuk mengikuti pola garis yang ada dimajalah dengan pensil warna dan anak sebagian besar belum mampu mengikuti garis pola yang diperintahkan guru. Pada sentra seni kreativitas yaitu menggunting pola geometri bentuk lingkaran yang telah dibuatkan guru untuk menghasilkan sebuah ban mobil, masih ada anak yang tidak dapat memegang gunting dengan baik sehingga hasil guntingannya belum rapi. Selanjutnya terlihat pada saat kegiatan di sentra persiapan saat anak memegang pensil dengan benar, masih ada anak yang tidak mengfungsikan otot-otot kecil di jari-jemari mereka dengan benar sehingga menghasilkan tulisan yang tidak jelas.

Untuk mengembangkan motorik halus anak agar dapat berkembang dengan baik perlu dilakukan stimulus yang terarah dan terpadu. Salah satu stimulus yang tepat diantaranya dengan penggunaan media dalam pembelajaran.

Media pembelajaran dapat dilakukan melalui media apa saja, baik media massa seperti majalah, buku, surat kabar, atau juga lewat media elektronik seperti radio, televisi, dan lainnya. Media sebagai salah satu komponen dari pengajaran yang sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran.

Terkait dengan masalah tersebut, perlu adanya perbaikan dalam media pembelajaran yang diharapkan mampu mengoptimalkan perkembangan kemampuan kreativitas dan motorik halus anak. Berbagai media belajar yang dapat digunakan oleh seorang guru untuk kegiatan pembelajaran di sekolah, salah satunya adalah bermain dengan menggunakan media *loose part* (lepasan). *Loose part* adalah sebuah permainan yang menggunakan bahan yang dapat dipindahkan, digabungkan, dirancang ulang, disejajarkan, dipisahkan dan disatukan kembali dengan berbagai cara. Bahan tersebut dapat dipergunakan dengan mandiri maupun dikombinasikan dengan bahan lain. Bahan ini dapat berasal dari bahan alam maupun sintetis, contohnya: batu, pasir, kerikil, kain, ranting kayu, palet, bola, ember, keranjang, sendok, batang kayu, bunga, tali, ban, cangkang, biji-bijian dan lainnya. Anak dapat berkreasi membuat suatu kegiatan melalui imajinasinya dengan bahan-bahan yang sudah tersedia (Siantajani, 2020: 210).

Istilah *loose part* mengacu pada bahan permainan terbuka dan manipulatif yang dapat digunakan anak-anak dalam berbagai cara (Dillon, 2018). Penggunaan bahan *loose part* menjadikan anak lebih terbuka, karena anak dapat bermain sesuai idenya, tidak tergantung arahan guru/orang tua dan anak dapat lebih kreatif. *Loose part* ini kaya dengan nutrisi sensorial, anak juga dapat menggunakan sesuai pilihan dan selanjutnya dapat dimanipulasi sesuai keinginan anak, sehingga

mendorong pembelajaran yang terbuka dengan memanfaatkan bahan *loose part* yang ada di lingkungan sekitar sekolah.

Loose parts mendukung anak merdeka belajar karena *loose parts* material, otentik, terbuka, imajinatif dan stimulatif. Karakteristik *loose parts* tidak ada target, tidak ada ekspektasi, tidak ada benar atau salah. Memiliki *loose parts* yang tersedia di ruang bermain memungkinkan anak-anak untuk menggunakan bahan-bahan ini sesuai pilihannya. Seringkali kita menemukan bahwa anak-anak lebih suka bermain dengan bahan-bahan yang dapat mereka gunakan dan beradaptasi sesuai mereka, daripada peralatan permainan yang mahal. Anak usia dini memiliki pemikiran unik yang dapat menghasilkan berbagai karya sesuai dengan apa yang pernah mereka lihat, dan dengar. Berbagai karya yang disesuaikan dengan imajinasi anak dapat dibuat. Melalui penggunaan *loose parts*, anak dibimbing dan difasilitasi untuk terus mengeluarkan imajinasi-imajinasi kreatifnya serta mengkonkretkannya atau membuatnya menjadi sebuah karya nyata sehingga anak merasa memiliki kebebasan untuk berekspresi dan berkreasi sesuai kemampuannya (Yukananda dalam Oktari, 2017). Hal ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurjanah (2019) menguatkan barang lepasan yang terbuka sangat mudah dijumpai di lingkungan alam tanpa mengeluarkan biaya tetapi memberikan wadah pada anak untuk menuangkan kreativitas dalam menggunakan benda material bebas sehingga anak memiliki kebebasan bereksperimen dan bereksplorasi.

Terkait dengan penggunaan media *loose part*, Siti Maryam Hadiyanti, Elan, Taopik Rahman (2021) melakukan penelitian dengan judul “Analisis media

loose part untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, penggunaan media *loose part* dalam pembelajaran di kelas sudah optimal untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini, karena media pembelajaran *loose part* ini merupakan media yang menyenangkan sehingga anak tidak mudah bosan serta dapat menciptakan sebuah karya hasil dirinya. Kesimpulannya, dengan adanya pembelajaran berbasis media *loose part* ini akan meningkatkan kreativitas serta motorik halus anak dalam aktifitas pembelajaran di kelas. Media *loose part* juga karena bahan-bahannya mudah ditemukan di lingkungan sekitar anak, maka anak akan belajar untuk menghargai, mendaur ulang bahan-bahan yang ada di sekelilingnya.

Dewi Safitri, Anik Lestaringrum (2021) melakukan penelitian dengan judul “penerapan media *loose part* untuk kreativitas anak usia 5-6 tahun”. Hasil penelitian melalui media *loose part* menunjukkan bahwa media tersebut dapat meningkatkan kreativitas anak. Dari hasil penelitian ini disarankan kepada guru PAUD dalam meningkatkan kreativitas anak dapat menggunakan media media *loose parts* menggunakan bahan dari lingkungan sekitar anak. Nurfadilah, Nurmalina, Rizki Amalia (2020) melakukan penelitian dengan judul “kemampuan motorik halus melalui kegiatan kolase dengan bahan *loose part* pada anak usia 4-6 tahun di Bangkinang Kota. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan motorik halus anak dengan persentase kenaikan 22%, hal ini dapat di lihat dari sebelum penelitian diperoleh nilai rata-rata 60% namun setelah dilakukan penelitian meningkat menjadi 82%.

Penggunaan media *loose part* sebagai media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kreativitas anak meliputi membentuk minat yang kuat seperti percaya diri dan mandiri, asyik dan larut dalam kegiatan, memperlihatkan keingintahuan seperti cenderung melakukan kegiatan mandiri, melakukan hal-hal baru dengan caranya sendiri (mempunyai inisiatif), menggabungkan hal-hal atau ide-ide dengan cara-cara baru dan kemampuan motorik halus anak meliputi menggambar sesuai gagasannya, meniru bentuk, melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan, menggunakan alat tulis dan alat makan dengan benar, menggunting sesuai dengan pola, menempel gambar dengan tepat, mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara rinci.

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 5-6 tahun di TK Pertiwi Birit Klaten”.

B. Identifikasi Masalah

Sehubungan dengan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Perkembangan kreativitas dan motorik halus pada anak usia dini yang kurang optimal.
2. Media yang di gunakan untuk mengembangkan kreativitas hanya terpaut pada kegiatan menggambar dan mewarnai.

3. Guru kurang kreatif dalam merancang media untuk bermain anak sehingga perkembangan fisik motorik halus anak kurang berkembang secara keseluruhan.
4. Guru belum banyak menggunakan media *loose part* (lepasan) dalam merancang kegiatan bermain anak.

C. Pembatasan Masalah

Dalam melakukan penelitian perlu adanya pembatasan masalah terhadap masalah yang diteliti, hal ini menjaga agar masalah yang diteliti tidak terlepas dari pokok permasalahan yang ditentukan. Oleh karena itu, peneliti perlu membatasi masalah yaitu penggunaan media *loose part* untuk meningkatkan kreativitas dan perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Birit Wedi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, penulis merumuskan masalah penelitian yaitu :

1. Adakah pengaruh penggunaan media *loose part* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Birit Wedi ?
2. Adakah pengaruh penggunaan media *loose part* terhadap motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Birit Wedi ?
3. Adakah pengaruh penggunaan media *loose part* terhadap peningkatan kreativitas dan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Birit Wedi?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan media *loose part* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Birit.
2. Untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan media *loose part* terhadap motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Birit.
3. Untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan media *loose part* terhadap kreativitas dan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Birit.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis
 - a. Bagi lembaga pendidikan, dapat digunakan sebagai sumber informasi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya yang berkaitan dengan media *loose part*, kreativitas dan perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun.
 - b. Bagi peneliti, sebagai bahan referensi atau bahan pembanding bagi peneliti yang ingin mengkaji masalah yang relevan.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi guru TK, sebagai masukan bagi guru pendidikan anak usia dini lainnya dalam menggunakan *media loose parts* untuk mengembangkan kreativitas dan mengoptimalkan motorik halus anak usia dini.
 - b. Bagi peserta didik, untuk membantu meningkatkan kreativitas dan motorik halus anak dengan menggunakan media *loose parts*.

- c. Bagi peneliti, untuk menambah pengetahuan dan wawasan pribadi dalam melakukan penelitian pendidikan, khususnya tentang penggunaan media *loose part* terhadap peningkatan kreativitas dan perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun di paud.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S. (2014). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Diri Anak Usia Dini*, Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Aisyah. (2017). Permainan Warna Berpengaruh Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini". *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 1 (2):1-6.
- Antara, P. A. (2019). *Implementasi Pengembangan Karakter Anak Usia Dini dengan Pendekatan Holistik*. *Jurnal Ilmiah Visi PGTK PAUD dan Dikmas*, 14 (1): 17-26.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Asmawati, L. (2017). Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Terpadu Berbasis Kecerdasan Jamak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11 (1): 1-7.
- Depdiknas. (2003). *Undang-undang RI No.20 tahun 2003. Tentang system Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Effendi, S. dan Tukiran. (2012). *Metode penelitian Survei*. Jakarta: Penerbit LP3ES.
- Fakhriyani, D.V.. (2016). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains*, 1 (1): 1-6
- Hadiyanti, S.M. & Elan, T.R. (2021). Analisis Media *Loose Part* Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 5 (2): 237-245
- Hurlock, E.B. (1978). *Perkembangan Anak Jilid 1*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Kaplan, D.E. (2019). Creativity in Education: Teaching for Creativity Development, *Psychology*, 1(10): 140-147.
- Kurnia, R. 2012. Konsepsi Bermain dalam Menumbuhkan Kreativitas pada Anak Usia Dini *Educhild*, 1 (1): 1-7.
- Mulyani, N.. (2019). *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Nur, D. (2019). Basic Motor Ability Aquatic Learning for Early Childhood. *Journal of Physical Education, Sport, Healt and Recreations*, 8(2): 51-54.
- Nur, L., Halimah, M., & Nurzaman, I. (2017). Permainan Tradisional Kaulinan Barudak untuk Mengembangkan Sikap Empati dan Pola Gerak Dasar Anak Usia Dini. *Jurnal Agapedia*, 1(2): 170-180
- Nurfadilah, Nurmalina & Amalia, R. (2020). Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Kolase Dengan Bahan Loose Part Pada Anak Usia 4-6 Tahun di Bangkinang Kota. *Journal On Teacher Education*, 2 (1): 1-6.
- Nurjanah, N.E. (2020). Pembelajaran STEM Berbasis Loose Parts Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini,” *J. Ilm. Kaji. Ilmu anak dan media Inf. PUD*, 1(1): 19–31.
- Priyanto. (2012). *Belajar Cepat Olah Data Statistik dengan SPSS*. Yogyakarta: CV Andi Offset
- Rachmawati, Y. & Kurniati, E. (2016). *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana.
- Riduwan. (2013). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan, dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Rohmatun, S., Fitamaya, D., Setiyani, E.L., Rohfirsta, F., Nisa, R. & Muhammad Zulfahmi, M.N. (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. dan Lestarinigrum, A. (2021). Penerapan Media *Loose Part* untuk Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2 (1): 1-7 DOI: 10.19105/kiddo.v2i1.3612
- Samsudin. (2008). *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Litera.
- Siantajani, Y. (2018). Pemamfaatan media loose parts dalam pembelajaran steam untuk anak usia dini. *Jurnal PG PAUD Sebelas Maret*, 2 (2): 1-7.
- Siantajani, Y. (2020). *Loose Parts: Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*. Semarang: Sarang Seratus Aksara.
- Sugiyono. (2012). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni, Wiratna, V. & Endrayanto, P. (2012). *Statistik untuk Penelitian*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sujino, B. (2009). *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sujiono, Y.N. (2013). *Konsep Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta Barat: Indeks Permata Puri Media.
- Sumantri, M.S (2005). *Model Pengembangan Ketrampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Suryana, D. (2016). *Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta: Kencana.
- Sutapa, P., Suharjana, Ndayisenga, J. & Aman, M.S.B. (2020). Improving Fine Motor Skills through Playing Plasticine and Clay in Early Childhood, *Received December, 6 (1): 1-7*.
- Suyono & Hariyanto. (2017). *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar*. Cet 3. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Triyono. (2005). *Pintu-Pintu Pendidikan Kontekstual Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Usman S. & Akbar, P. (2015). *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta; Bumi Aksara.
- Wahyono, T. (2012). *Analisis Statistik Mudah dengan SPSS 20*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Wikaningty, D.U. (2016). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Membentuk dengan Berbagai Media Pada Anak Kelompok A TK Aba Panggeran Sleman http://eprints.uny.ac.id/13420/1/Diah%20Utami%20Wikaningtyas_11111247037.pdf