

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia delapan tahun. Proses pendidikan dilakukan dengan memberi rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal maupun informal. Orang tua dan pemerintah wajib menyediakan sarana dan prasarana pendidikan untuk anak dalam rangka program belajar. Berdasarkan pengalaman, belajar adalah hak anak, maka belajar harus menyenangkan, kondusif dan memungkinkan anak menjadi termotivasi dan antusias.

Pendidikan anak usia dini yang bertujuan membentuk, menumbuhkan, memberikan rangsangan dan mengembangkan potensi-potensi yang luar biasa didalam perkembangannya, tumbuh kembang anak yang sesuai dengan perkembangannya, memiliki kesiapan yang maksimal untuk dapat melanjutkan pendidikan selanjutnya dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Masa kanak-kanaklah waktu yang tepat untuk mengembangkan kreativitas. Masa kanak-kanak sering disebut dengan masa “Golden Age” atau masa emas, artinya pada masa tersebut anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat yang berkisar antara usia 0-6 tahun. Masa Golden Age merupakan pondasi awal dari tahapan usia yang selanjutnya. Pada masa ini pula anak akan lebih peka merespon serta mengolah berbagai hal yang dialaminya dengan cepat. Anak dapat meniru, merekam, mencontoh seluruh hal yang ia lihat atau alami. Dimasa ini anak lebih tertarik dengan kegiatan main dan melakukan kegiatan yang dianggap sebagai kegiatan yang menyenangkan bagi mereka.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan fondasi penting dalam membentuk kemampuan kognitif, efektif, sosial, dan kreativitas anak. Salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan adalah kreativitas, yang dapat ditingkatkan melalui pendekatan pembelajaran yang aktif dan inovatif (Latief, 2020). Kreativitas adalah kemampuan seorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, dan berbagai kombinasi dari beberapa data atau informasi. Dengan mengembangkan kreativitas sejak usia dini diakui sebagai fondasi untuk kemampuan inovasi di masa depan anak (Hasanah & Priyantoro, 2019).

Anak usia dini merupakan individu yang berada pada fase perkembangan yang berlangsung sangat pesat dan menjadi dasar penting bagi pembentukan kemampuan pada tahap perkembangan berikutnya. Masa ini sering dipandang sebagai masa keemasan (*golden age*) karena berbagai aspek perkembangan anak, baik kognitif, bahasa, sosial-emosional, nilai agama dan moral, fisik-motorik, maupun kreativitas, mengalami proses pertumbuhan yang sangat signifikan. Suryadi dan Ulfa (2015) menegaskan bahwa masa usia dini merupakan periode yang penting dalam proses tumbuh kembang anak karena pengalaman dan stimulasi yang diperoleh pada tahap ini dapat memberikan pengaruh terhadap perkembangan anak selanjutnya. Oleh karena itu, pemberian stimulasi melalui proses pembelajaran perlu dirancang secara tepat, variatif, dan sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan perkembangan anak. Pembelajaran pada anak usia dini idealnya tidak hanya berorientasi pada kemampuan menerima dan mengikuti instruksi, tetapi juga memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, mencoba, memanipulasi berbagai benda, mengembangkan imajinasi, mengemukakan gagasan, serta menghasilkan karya berdasarkan pengalaman dan pemahamannya sendiri. Hal tersebut menjadi semakin penting pada aspek kreativitas dan perkembangan motorik karena keduanya membutuhkan pengalaman langsung, kesempatan bereksperimen, serta aktivitas yang melibatkan koordinasi dan penggunaan anggota tubuh secara aktif. Namun, dalam praktik pembelajaran di TK Fullday PAS Baitul Qur'an, kondisi ideal tersebut masih menghadapi beberapa tantangan.

Penggunaan bahan ajar yang cenderung siap pakai dan terstruktur dapat membatasi kesempatan anak untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan, sementara kegiatan stimulasi motorik masih banyak berfokus pada aktivitas rutin seperti mewarnai, menulis, dan menggunting. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu memberikan ruang eksplorasi yang lebih luas sekaligus menstimulasi kreativitas dan keterampilan motorik anak secara terpadu, salah satunya melalui pemanfaatan bahan loose part yang memungkinkan anak menggunakan berbagai material secara fleksibel sesuai dengan ide, imajinasi, dan kemampuan mereka.

Pembelajaran pada anak usia dini adalah kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada anak yang disesuaikan dengan tingkat perkembangannya. Bermain bagi anak usia dini adalah belajar, maka cara belajar anak usia dini dilakukan melalui bermain. Bermain artinya suatu kegiatan yang menyenangkan yang dapat membantu anak untuk mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional. Sehingga dari perpaduan kata “lingkungan” dan “bermain”, secara sederhana dapat dirumuskan pengertian lingkungan bermain, yaitu suatu tempat atau suasana kegiatan yang menyenangkan untuk anak yang dilengkapi dengan berbagai bahan main sehingga anak dapat melakukan aktifitas bermain dengan kreatif. (Kemendikbud, 2020).

Pembelajaran di PAUD melibatkan anak-anak usia 0 - 6 tahun. Salah satu karakteristik sekolah PAUD adalah suka bermain, suka bergerak, dan menyukai kegiatan berkelompok (Rahayu, 2019). Hal ini didukung oleh teori Frobel yang mengatakan bahwa bermain adalah cara belajar bagi anak atau dengan kata lain anak-anak melaksanakan pembelajaran dengan prinsip *learning by doing* atau belajar sambil berbuat (Tadkiroatun, 2018). Pembelajaran yang berpusat pada siswa terbukti memiliki hubungan yang positif dalam meningkatkan kreativitas siswa (Suhariami et al., 2019). Kreativitas merupakan salah satu kecakapan abad 21 yang diperlukan peserta didik untuk bekal menghadapi masa depannya (Dacey & Madaus, 1969; Septikasari & Frasandy, 2018). Salah satu media yang dapat

digunakan dalam pembelajaran SCL adalah media pembelajaran loose part yang juga mampu memenuhi prinsip *learning by doing* bagi peserta didik. Loose part bermakna benda-benda lepasan apapun yang dapat digunakan untuk permainan konstruktif. Media pembelajaran loose part melingkupi benda apapun disekitar peserta didik yang dapat digunakan untuk berkreasi sebebas mungkin (*open ended playing*) dan mengkonstruksikan imajinasi mereka.

Loose part berasal dari bahasa Inggris dan jika diartikan berarti bagian yang longgar atau bagian yang lepas. Disebut loose part karena material yang digunakan mudah dilepas dan dirakit, dapat digunakan sendiri-sendiri, dapat digabungkan dengan barang lain untuk membentuk satu kesatuan, dan dapat dikembalikan ke keadaan semula jika tidak digunakan dan fungsi semula. Oleh karena itu, dikatakan loose part karena bahan yang digunakan dapat dirakit dan dilepas. Longman Dictionary of Contemporary English mendefinisikan loose sebagai bentuk kata sifat yang berarti not firmly fastened, free from control dan part adalah a piece or feature of something such as an object, area, event, or period of time. Sehingga loose part kita maknai sebagai kumpulan material dan bahan yang sifatnya bisa terpisah atau disebut juga bahan lepas.

Istilah ini muncul pada tahun 1971 setelah arsitek kelahiran London Simon Nicholson menerbitkan karyanya tentang “How Not to Cheat Children- the Theory of Loose Parts”, yang menyatakan bahwa lingkungan adalah ruang interaktif untuk anak-anak. Interaksi anak dengan lingkungan membuka kemungkinan anak menjadi penemu kreatif.

Sehingga loose part adalah istilah yang pertama kali diperkenalkan oleh Simon Nicholson. Teori loose part nya menolak anggapan bahwa kreativitas hanya dimiliki oleh orang-orang tertentu, bahwa karya seni hanya diciptakan oleh orang yang berbakat. Nicholson mengatakan bahwa setiap orang termasuk anak-anak dapat membuat ruang kreatif (Casey & Robertson, 2016), salah satu syaratnya adalah banyaknya fleksibilitas bahan (loose part) dan ruang eksplorasi/ ruang main. Hal ini didasari oleh keinginan untuk menyediakan

wadah bagi anak-anak dalam menyalurkan kreativitasnya, menggunakan bahan-bahan alami yang dapat dimanipulasi, dipindai dan direproduksi, serta objek dan produk yang mudah ditemukan.

Teori loose part yang dikemukakan oleh Simon Nicholson (1971) juga menjadi landasan penting dalam penelitian ini. Nicholson berpendapat bahwa semakin banyak bahan atau objek yang tersedia bagi anak untuk dimainkan, semakin tinggi tingkat kreativitas dan inovasi anak. Media loose part memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk mengembangkan ketrampilan berpikir kritis dan problem solving dengan cara yang alami dan menyenangkan (Amalia et al., 2021; Nurjanah, 2020). Teori ini didasarkan pada prinsip bahwa semakin banyak elemen dalam suatu lingkungan yang dapat dipindahkan, diubah, dan dikombinasikan, semakin tinggi tingkat kreativitas dan inovasi yang dapat muncul. Dalam pendidikan anak usia dini, Loose parts sering kali dikaitkan dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget yang menekankan pada pentingnya pengalaman langsung dalam pembelajaran. Menurut Piaget, anak-anak belajar melalui eksplorasi dan interaksi dengan lingkungan mereka. Loose parts memberikan pengalaman sensorik yang kaya, yang memungkinkan anak untuk membangun pemahaman mereka sendiri tentang dunia melalui trial and error. Selain itu, teori Lev Vygotsky tentang zona perkembangan proksimal juga mendukung konsep ini, di mana Loose parts dapat berfungsi sebagai alat yang memungkinkan anak untuk mengembangkan keterampilan baru dengan bimbingan orang dewasa atau teman sebaya (Titin, Hadi C & Betty, 2025).

Teori ini menjelaskan bahwa media loose part merupakan bahan yang mudah dipindahkan keseluruh bagian ruangan. Media loose part ini akan memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk bisa membuat kreasi yang menarik dan menyenangkan. Hal ini akan meningkatkan berbagai keterampilan yang dimiliki anak, yaitu kreativitas, konsentrasi, koordinasi tangan, perkembangan motorik halus, perkembangan motorik kasar, penguasaan bahasa dan kosa kata, pemikiran matematika, pemikiran ilmiah, emosional, dan perkembangan sosial anak. (Rahardjo, M. M, 2019).

Manfaat dan makna (Value) loose part dalam proses pembelajaran dan perkembangan anak menjelaskan bahwa loose part sudah pasti akan lebih dipilih dan disukai oleh anak karena menawarkan kesempatan untuk dimanipulasi sesuai keinginan anak. Apabila anak bermain dengan alat permainan yang jadi (toys), atau peralatan yang ada di taman bermain (playground), mereka akan merasa lebih cepat lelah, jenuh dan kehabisan ide permainan. Apabila anak sudah menguasai fungsi suatu permainan yang ada di taman bermain, misalnya menekan tombol untuk membuat gambar, menaiki tangga, maka mereka akan segera merasa bosan, dan harus mencari kegiatan main yang lainnya, karena tantangannya sudah tidak ada lagi. Dalam arti lain, ketertarikan terhadap sebuah alat main, tergantung dari banyaknya pilihan cara memainkannya. Berbeda dengan ketika anak bermain dengan menggunakan loose part, yang menawarkan pilihan main tanpa batas, dan mendorong anak untuk “mencipta” sesuai dengan ide, pikiran, gagasan atau imajinasinya (Puspita, 2019).

Hal-hal tersebut merupakan proses pengembangan kreativitas pada anak. Burnard dan Swan dalam Damayanti A, Dkk (2020:75) menyatakan bahwa potensi mencipta dapat muncul melalui penataan ruangan yang kreatif dan menarik, baik didalam maupun diluar rumah akan merangsang semua aspek kreativitas dan beri efek positif dalam menciptakan prakarsa, karena pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang melibatkan benda-benda untuk digunakan anak bermain sambil belajar.

Kreativitas diartikan sebagai kemampuan menciptakan suatu yang baru atau memodifikasi suatu produk. Kreativitas merupakan domain yang penting di tumbuhkan pada diri anak. Dengan berkembangnya kreativitas seorang anak, maka seiring itu pula aspek-aspek yang lainnya pun ikut berkembang. Seorang anak mampu mengoptimalkan potensinya dengan mengembangkan kreativitasnya. Semua anak terlahir dengan memiliki kreativitas dan senang bereksplorasi, akan tetapi tingkat kreativitasnya berbeda-beda sesuai dengan stimulus yang diberikan kepada anak dimasa awal perkembangannya. Seorang anak mempengaruhi dan dipengaruhi oleh

lingkungan dimana ia berada, dengan demikian baik perubahan didalam individu maupun di dalam lingkungannya dapat menunjang atau dapat menghambat upaya kreatif.

Selain itu keterampilan motorik adalah bagian penting dari perkembangan anak. Keterampilan motorik dapat mendorong pertumbuhan fisik, sosial, dan kognitif anak, serta kesehatan emosional mereka. Anak dengan keterampilan motorik membuat anak menjadi lebih aktif dan lebih mungkin terlibat dalam aktivitas fisik daripada anak-anak dengan keterampilan motorik yang rendah (Pranoto et al., 2021). Motorik halus melibatkan penggunaan otot kecil seperti jari dan tangan yang memerlukan ketepatan dan koordinasi mata-tangan. Keterampilan ini termasuk penggunaan alat dan objek kecil seperti mengetik dan menjahit (Nurjanah & Muthmainah, 2023). Memberikan rangsangan motorik halus kepada anak-anak bertujuan untuk mematangkan otot-otot kecil di tangan mereka sebagai persiapan menulis di sekolah. Melalui aktivitas menyenangkan yang mengembangkan otot kecil anak, diharapkan tidak ada paksaan, sehingga mereka dapat kreatif menggunakan jari dalam latihan awal dalam penggunaan keterampilan motorik halus.

Salah satu media pembelajaran yang paling menarik dan inovatif adalah penggunaan loose part. Loose part merupakan komponen yang terpisah dan dapat digabungkan yang dapat digunakan anak-anak secara bebas untuk bereksperimen dan berkreasi (Intisari et al., 2023). Bahan-bahan tersebut memiliki bentuk, warna, tekstur dan ukuran yang berbeda-beda, seperti kayu, kertas, karet dan sebagainya. Dengan menggunakan loose part, anak dapat bereksplorasi, mengamati, dan berinteraksi langsung dengan lingkungan di sekitarnya.

Material loose part dapat berupa benda-benda alami seperti batu, ranting, dan daun, serta benda daur ulang seperti botol bekas dan kardus. Dengan kreativitas dan inovasi dari pendidik, segala bahan di sekitar anak dapat digunakan sebagai media belajar yang fleksibel dan dinamis, berbeda dengan alat bermain yang kaku dan statis (Ratna et al., 2023). Menurut The International Journal of Early Childhood Environmental Education, Loose part

berfokus pada manipulasi, eksperimen, dan interaksi dengan berbagai objek untuk mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak. Manfaat bermain dengan loose part termasuk peningkatan kreativitas dan imajinasi, fisik yang lebih aktif, kemampuan kooperatif, fokus, dan kognitif. Selain itu, bermain dengan loose part memungkinkan anak untuk belajar mengambil risiko, meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, menumbuhkan kemandirian dan kepercayaan diri, serta meningkatkan kemampuan sosial dan perkembangan keseluruhan anak (Anita Damayanti et al., 2020).

Dapat diketahui bersama bahwa loose part dalam pembelajaran STEAM di TK Mataram menjadi hal yang krusial, dikarenakan STEAM haruslah berhubungan dengan lingkungan sekitar anak. Dengan media ini, anak-anak bisa mengeksplorasi kebutuhan dan minatnya sejalan dengan kreativitas tanpa menyebabkan kejenuhan karena dilakukan dengan media yang bervariasi (Priyanti dkk, 2021). Penelitian oleh Priyanti & Warmansyah tahun 2021 menjelaskan bahwa kecerdasan naturalis AUD dapat dikembangkan dengan memanfaatkan loose part yang terbuat dari bahan alami. Pendidik PAUD perlu menyadari bahwa kegiatan pembelajaran dengan loose part yang terbuat dari bahan di sekitar anak dapat dimanfaatkan sebagai sarana pengembangan kecerdasan naturalis bagi AUD (Priyanti & Warmansyah, 2021). Penelitian lain oleh Nipriansyah tahun 2021 menunjukkan hasil bahwa pembelajaran STEAM dengan loose part bisa meningkatkan kreativitas dan imajinasi anak. Dibuktikan dari observasi yang dilakukan sebanyak 4 kali, semua anak mengalami perkembangan yang baik ketika belajar dengan loose part (Nipriansyah dkk, 2021). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media loose part pada pembelajaran STEAM diperlukan guna menunjang proses pembelajaran anak.

Penelitian yang dilakukan oleh sumarseh dkk (2022), menjelaskan bahwa data yang diperoleh peneliti tentang penerapan media pembelajaran berbahan loose part dapat membangun merdeka belajar anak usia dini dengan kebebasan bermain. Dengan strategi yang dilakukan oleh guru seperti penataan lingkungan yang berbeda, penggunaan bermacam loose part, pertanyaan-pertanyaan terbuka yang diajukan baik dari guru maupun anak didik, kebebasan

memilih kegiatan main dan memilih bahan yang diinginkan pada saat proses dan hasil karya yang telah diamati guru diharapkan dapat membangun kemerdekaan belajar bagi anak usia dini secara optimal.

Penelitian yang dilakukan oleh Patmawati dkk (2023) Pembelajaran yang merangsang motivasi belajar dan menumbuhkan kreativitas anak adalah pembelajaran yang dirancang guru dengan inovasi dan memanfaatkan sumber belajar yang tepat. Loose part yang memanfaatkan potensi yang ada di sekolah, memodifikasi antara media berupa Teknologi modern dalam hal ini diwakili oleh Laptop dan LCD Proyektor, serta lingkungan sekitar sebagai sumber belajar dengan membawa peserta didik untuk mampu berkreasi lebih dibanding hanya mengandalkan Lembar Kerja Anak atau pembelajaran system konvensional saja. Oleh karena itu, sebagai pendidik sebaiknya memberikan kesempatan pada peserta didik untuk berekspresi dan mengeksplorasi kegiatan yang mereka inginkan dengan menyiapkan metode dan media pembelajaran yang akan membuat mereka bebas mengeksplorasi dan mengekspresikan dirinya (Suteja, 2017). Selain sebagai cara yang baik untuk membantu anak mengembangkan keterampilan motorik halus dan kreativitasnya, Loose part juga aman digunakan karena bisa kita sortir dulu mana yang layak dan tidak layak untuk anak. Oleh karena itu, media komponen lepas memberikan kesempatan kepada guru untuk meningkatkan pertumbuhan kemampuan motorik halus dan kreativitas anak.

Loose part memiliki potensi besar dalam merangsang kreativitas anak. Kreativitas adalah kemampuan individu untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan, produk, maupun inovasi dari sesuatu yang sudah ada sebelumnya (Susanti et al., 2023). Kreativitas memiliki peran penting dalam mendukung tumbuh kembang anak secara menyeluruh, sehingga perlu dikembangkan sejak usia dini agar perkembangan anak sesuai dengan tahapannya (Jumarniati & Fitriani, 2023). Penggunaan media loose part dapat menjadi sarana untuk mengembangkan kreativitas, karena anak diberikan kebebasan dalam menuangkan ide-ide yang sesuai dengan tema pembelajaran. Namun, dalam praktiknya masih banyak guru yang belum memahami konsep

penggunaan media ini secara optimal.

Selain itu loose part memiliki peran penting dalam melatih keterampilan motorik halus dan kasar anak. Anak-anak berkembang melalui serangkaian tahapan yang melibatkan koordinasi dan kontrol otot. Dengan memanipulasi berbagai benda dalam loose part, anak-anak dapat melatih kekuatan tangan, koordinasi mata-tangan, serta meningkatkan keterampilan spasial mereka. Aktivitas seperti menyusun batu, mengikat tali, atau menyusun kayu kecil dapat membantu memperkuat otot-otot kecil mereka, yang nantinya akan mendukung keterampilan menulis dan aktivitas lain yang membutuhkan ketelitian (Fauziah, 2022).

Pada praktiknya, perkembangan kreativitas anak usia dini yang ada di TK Fullday PAS Baitul Qur'an Gontor belum selalu menunjukkan kondisi yang optimal sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia 5–6 tahun. Berdasarkan pengamatan awal dalam proses pembelajaran di TK Fullday PAS Baitul Qur'an Gontor, masih ditemukan beberapa anak yang cenderung bergantung pada contoh dan arahan guru ketika menyelesaikan kegiatan. Ketika diberikan tugas membuat suatu bentuk atau karya, sebagian anak masih bertanya mengenai apa yang harus dibuat, bagaimana bentuknya, dan warna apa yang harus digunakan, kemudian berusaha mengikuti contoh yang diberikan guru. Anak belum sepenuhnya menunjukkan keberanian untuk mengembangkan gagasan berdasarkan imajinasi dan pengalaman mereka sendiri. Hal tersebut terlihat ketika anak diberikan kesempatan untuk membuat karya secara bebas, sebagian anak cenderung menghasilkan bentuk yang hampir sama dengan contoh, sementara hanya beberapa anak yang mampu mengembangkan bentuk atau fungsi benda secara berbeda. Selain itu, kemampuan menghasilkan lebih dari satu alternatif gagasan juga masih terbatas. Anak cenderung berhenti setelah menyelesaikan satu bentuk dan belum banyak melakukan modifikasi, penambahan, atau pengembangan terhadap hasil karyanya. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa aspek kelancaran dalam menghasilkan gagasan (*fluency*), keluwesan dalam menemukan berbagai alternatif (*flexibility*), keaslian dalam menghasilkan ide

(*originality*), serta kemampuan mengembangkan suatu gagasan (*elaboration*) masih memerlukan stimulasi yang lebih optimal.

Permasalahan kreativitas tersebut juga tampak dalam aktivitas bermain dan kegiatan pembelajaran yang menggunakan media tertentu. Sebagian media yang digunakan anak telah memiliki bentuk dan fungsi yang relatif jelas, sehingga pilihan anak dalam memanfaatkan media menjadi lebih terbatas. Misalnya, ketika anak menggunakan lembar tugas, buku aktivitas, alat mewarnai, atau mainan yang sudah memiliki bentuk tertentu, anak lebih banyak mengikuti instruksi mengenai apa yang harus dikerjakan dan bagaimana hasil akhirnya. Pada kegiatan menggambar atau mewarnai, beberapa anak masih berusaha menyesuaikan hasil pekerjaannya dengan contoh yang tersedia, baik dalam bentuk maupun pilihan warna. Ketika diberikan benda yang dapat digunakan untuk membuat suatu karya, sebagian anak belum secara spontan menemukan fungsi lain dari benda tersebut. Anak masih membutuhkan pertanyaan pemantik atau contoh dari guru agar dapat menemukan kemungkinan penggunaan yang berbeda. Dalam kegiatan bermain konstruktif, misalnya, anak cenderung menggunakan benda sesuai dengan fungsi yang telah dikenalnya dan belum banyak melakukan kombinasi berbagai benda untuk menghasilkan bentuk baru. Kondisi ini menunjukkan bahwa anak membutuhkan lingkungan belajar yang menyediakan material yang lebih terbuka, beragam, dan fleksibel sehingga anak memperoleh kesempatan untuk menentukan sendiri apa yang ingin dibuat, memilih bahan yang sesuai dengan idenya, menggabungkan beberapa bahan, serta mengubah hasil karya berdasarkan gagasan yang berkembang selama proses bermain.

Selain aspek kreativitas, berdasarkan pengamatan awal juga terlihat bahwa kemampuan motorik halus sebagian anak masih memerlukan stimulasi secara berkelanjutan. Hal tersebut dapat diamati ketika anak melakukan aktivitas yang membutuhkan koordinasi mata dan tangan, ketepatan gerakan jari, kekuatan genggam, serta kontrol gerakan tangan. Dalam kegiatan seperti menggunting mengikuti pola, melipat kertas, menempel, meronce, menyusun benda berukuran kecil, memasukkan benda ke dalam wadah, mengambil benda

dengan menggunakan jari, atau membentuk suatu objek, masih terdapat anak yang membutuhkan waktu relatif lebih lama dan bantuan atau arahan dari guru. Beberapa anak belum konsisten dalam mengontrol gerakan tangan sehingga hasil guntingan belum mengikuti pola secara tepat, lipatan belum sesuai garis, susunan benda mudah berubah, atau benda yang berukuran kecil masih sering terlepas ketika dipindahkan. Pada kegiatan yang membutuhkan koordinasi kedua tangan, sebagian anak juga masih memerlukan pendampingan untuk mengatur posisi benda dan mengoordinasikan gerakan tangan secara bersamaan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa stimulasi motorik halus perlu diberikan melalui kegiatan yang dilakukan secara berulang, menyenangkan, dan melibatkan aktivitas manipulatif secara langsung. Oleh karena itu, diperlukan alternatif media pembelajaran yang tidak hanya menarik bagi anak, tetapi juga memberikan kesempatan untuk memegang, mengambil, menjumpit, memindahkan, menyusun, merangkai, mengombinasikan, dan membentuk berbagai material secara aktif. Dalam konteks tersebut, penggunaan *loose parts* menjadi salah satu alternatif yang relevan karena karakteristik materialnya yang fleksibel dapat memberikan pengalaman eksplorasi sekaligus aktivitas manipulatif yang berpotensi mendukung perkembangan kreativitas dan motorik halus anak.

Dalam kegiatan untuk mengembangkan kreativitas anak, perlu adanya media sebagai perantara dalam penyampaian materi agar anak lebih tertarik saat belajar. Salah satunya bisa dengan menggunakan media berbahan *loose part*. Selain mudah di dapat, penggunaan *loose part* juga dapat mengurangi sampah di lingkungan sekitar, demikian pula anak secara langsung ikut serta dalam memelihara lingkungannya.

Dalam pembelajaran pada anak usia dini dibutuhkan perantara atau hal yang menyenangkan agar dapat menarik perhatian anak sehingga anak tidak mudah bosan. Seperti menghadirkan media, misalnya boneka binatang, rumah mainan, mobil-mobilan, tanaman mainan atau melakukan kegiatan seperti aktivitas eksperimen, menanam, bercerita atau kegiatan bermain lainnya dengan menggunakan benda nyata.

Pembelajaran dengan menggunakan perantara tersebut dapat menarik perhatian anak dan membuat anak konsentrasi lebih lama. Perantara pembelajaran atau bisa juga disebut dengan media dalam proses pembelajaran anak usia dini dapat memberikan kesenangan bagi anak serta menciptakan pembelajaran yang aktif dan efektif.

Oleh karena itu pendidik di TK Fullday PAS Baitul Qur'an Gontor selalu mengupayakan untuk menyiapkan media pembelajaran yang menarik, karena media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk memudahkan penyampaian materi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran banyak jenisnya dan bisa dibuat dari berbagai macam bahan. Salah satunya dari bahan-bahan lepasan atau loose part yang ada dilingkungan sekitar. Loose part merupakan salah satu media yang mudah ditemui dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran anak usia dini. Selain itu penggunaan loose part sebagai media pembelajaran dapat menekan biaya yang dikeluarkan.

Berdasarkan hasil pengamatan awal yang ditemukan bahwa masih terdapat beberapa anak usia 5–6 tahun yang belum menunjukkan perkembangan kreativitas secara optimal. Hal tersebut terlihat dari masih terbatasnya kemampuan anak dalam menghasilkan ide-ide baru, kurangnya keberanian untuk menciptakan karya yang berbeda, serta kecenderungan mengikuti contoh yang diberikan guru tanpa melakukan modifikasi sesuai imajinasi mereka. Selain itu, dalam beberapa kegiatan pembelajaran juga masih dijumpai anak yang menunjukkan kemampuan motorik yang belum berkembang secara maksimal, terutama pada aktivitas yang memerlukan koordinasi gerak, ketepatan, dan keterampilan menggunakan jari tangan.

Kondisi tersebut diduga dipengaruhi oleh pembelajaran yang masih didominasi penggunaan media yang bersifat terstruktur sehingga kesempatan anak untuk bereksplorasi, bereksperimen, dan mengembangkan kreativitas secara mandiri masih terbatas. Padahal, anak usia dini membutuhkan lingkungan belajar yang memberikan kebebasan untuk mencoba, menemukan, dan membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung.

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, kreatif, dan berpusat pada anak. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah penggunaan media loose part sebagai sarana stimulasi perkembangan kreativitas dan motorik anak usia dini. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **"Pengaruh Penggunaan Loose Part Terhadap Pengembangan Kreativitas dan Motorik Halus Anak Usia Dini di TK Fullday PAS Baitul Qur'an Gontor."** Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai efektivitas penggunaan media loose part dalam meningkatkan kreativitas dan kemampuan motorik anak usia dini, sekaligus menjadi salah satu referensi bagi pendidik dalam mengembangkan pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Selain itu, peneliti mencoba melakukan perbaikan dalam pembelajaran yang berkaitan dengan pengembangan kreativitas dan motorik pada anak usia dini kelompok B usia (5-6 tahun) dengan penggunaan loose part dalam proses pembelajaran di kelas. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran tidak hanya berperan sebagai alat bantu saja akan tetapi juga merupakan strategi pembelajaran. Media pembelajaran loose part dapat dimanfaatkan tanpa batas oleh siapa pun termasuk anak usia dini.

Dengan penggunaan loose part ini diharapkan dapat mengembangkan juga meningkatkan kreativitas dan motorik anak dalam mengungkapkan ide atau pendapatnya, berfikir kreatif, mampu menciptakan suatu karya serta lebih dapat bereksplorasi dengan baik serta dapat menciptakan generasi yang perkembangannya optimal dengan kemampuan yang dibutuhkan di masa sekarang ini.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pemahaman guru dalam penggunaan loose part serta meninjau sejauh mana media tersebut mampu mendukung perkembangan kreativitas dan motorik anak di TK Fullday PAS Baitul Qur'an Gontor. Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi studi-studi berikutnya serta bermanfaat dalam membentuk

generasi penerus bangsa yang lebih kreatif dan siap menghadapi tantangan masa depan. Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada pengaruh penggunaan loose part yang disesuaikan dengan konteks lokal budaya dan sumber daya alam yang tersedia di lingkungan TK Fullday PAS Baitul Qur'an Gontor. Selain itu, penelitian ini mengkaji secara mendalam bagaimana loose part tidak hanya merangsang kreativitas dan motorik anak usia dini, tetapi juga membentuk kemandirian dan kemampuan problem solving sejak dini.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan hasil pengamatan awal terhadap proses pembelajaran di TK Fullday PAS Baitul Qur'an, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang berkaitan dengan pengembangan kreativitas dan perkembangan motorik halus anak usia 5–6 tahun sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran masih cenderung menggunakan bahan ajar dan media pembelajaran yang bersifat siap pakai serta terstruktur, sehingga kesempatan anak untuk melakukan eksplorasi, bereksperimen, memanipulasi objek, dan mengembangkan imajinasi secara mandiri masih relatif terbatas.
2. Perkembangan kreativitas anak usia 5–6 tahun belum sepenuhnya optimal, yang ditunjukkan melalui kecenderungan anak menghasilkan karya yang relatif seragam, mengikuti contoh yang diberikan guru, serta masih terbatas dalam mengembangkan, memodifikasi, dan menghasilkan gagasan atau karya yang mencerminkan keunikan dan orisinalitas masing-masing anak.
3. Stimulasi perkembangan motorik halus anak belum diberikan secara optimal dan bervariasi, karena masih didominasi oleh aktivitas rutin seperti mewarnai, menulis, menggambar, dan menggunting, sehingga kesempatan anak untuk mengembangkan koordinasi mata dan tangan, ketepatan gerak, kelenturan jari, kemampuan manipulatif, serta kontrol terhadap gerakan otot-otot kecil belum maksimal.

4. Stimulasi perkembangan motorik anak, baik motorik halus maupun motorik kasar, belum sepenuhnya terintegrasi dengan kegiatan bermain kreatif yang bermakna, sehingga pengalaman belajar anak dalam mengembangkan keterampilan gerak sekaligus mengeksplorasi ide, imajinasi, dan kreativitas masih perlu ditingkatkan.
5. Pemanfaatan bahan loose part sebagai media pembelajaran belum dilaksanakan secara terencana, sistematis, dan berkelanjutan, sehingga potensi bahan loose part dalam memberikan pengalaman eksploratif, manipulatif, dan kreatif bagi anak belum dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran.
6. Guru masih memerlukan penguatan pemahaman dan keterampilan pedagogis dalam merancang serta mengimplementasikan pembelajaran berbasis loose part, khususnya dalam menentukan jenis material, merancang aktivitas yang sesuai dengan tahap perkembangan anak, memberikan ruang eksplorasi yang terarah, serta mengintegrasikan kegiatan tersebut untuk menstimulasi kreativitas dan perkembangan motorik secara seimbang.
7. Belum terdapat bukti empiris yang secara khusus menguji pengaruh penggunaan bahan loose part terhadap perkembangan kreativitas dan motorik halus anak usia dini di TK Fullday PAS Baitul Qur'an, sehingga diperlukan penelitian yang sistematis dan terukur untuk memperoleh bukti mengenai pengaruh penggunaan bahan loose part sebagai alternatif media pembelajaran dalam mendukung optimalisasi perkembangan anak.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diambil batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Penelitian ini dibatasi pada penggunaan loose part sebagai media pembelajaran dalam kegiatan bermain dan belajar anak usia dini.
2. Aspek perkembangan anak yang diteliti hanya meliputi kreativitas dan

perkembangan motorik halus.

3. Subjek penelitian dibatasi pada anak usia dini kelompok TK B di TK Fullday PAS Baitul Qur'an.
4. Penelitian dilaksanakan pada kegiatan pembelajaran di dalam lingkungan sekolah, baik di dalam maupun di luar kelas.
5. Penelitian dibatasi pada kegiatan pembelajaran yang dirancang dan difasilitasi oleh guru dengan memanfaatkan bahan loose part.
6. Pengukuran kreativitas dan perkembangan motorik anak dibatasi pada indikator yang sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA).
7. Penelitian ini tidak membahas secara mendalam faktor lain yang mempengaruhi kreativitas dan motorik anak, seperti lingkungan keluarga, latar belakang sosial ekonomi, dan faktor genetik.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diambil rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Apakah terdapat pengaruh antara penggunaan loose part terhadap pengembangan kreativitas anak usia dini di TK Fullday PAS Baitul Qur'an Gontor ?
2. Apakah terdapat pengaruh antara penggunaan loose part terhadap motorik halus anak usia dini di TK Fullday PAS Baitul Qur'an Gontor ?
3. Apakah ada pengaruh positif antara penggunaan loose part terhadap pengembangan kreativitas dan motorik halus anak usia dini di TK Fullday PAS Baitul Qur'an Gontor ?

E. Tujuan Penelitian

Adapun beberapa tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah di atas dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Dapat mengetahui pengaruh antara penggunaan loose part terhadap

pengembangan kreativitas anak usia dini di TK Fullday PAS Baitul Qur'an Gontor.

2. Dapat mengetahui pengaruh antara penggunaan loose part terhadap motorik halus anak usia dini di TK Fullday PAS Baitul Qur'an Gontor.
3. Dapat mengetahui pengaruh positif antara penggunaan loose part terhadap pengembangan kreativitas dan motorik halus anak usia dini di TK Fullday PAS Baitul Qur'an Gontor.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan nilai manfaat, baik secara teoritis maupun secara praktis. Berikut penjelasan mengenai manfaat baik secara teoritis maupun praktis :

1. Manfaat secara Teoritis

Secara teoritis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi atau masukan bagi perkembangan dan kajian ilmu tentang pentingnya bahan loose part terhadap pengembangan kreativitas dan motorik anak usia dini. Khususnya mengetahui proses pemanfaatan yang baik bahan-bahan loose part serta dapat mengetahui cara penggunaannya sehingga dapat berdampak baik dalam meningkatkan pengembangan kreativitas dan motorik anak usia dini. Memberikan kontribusi ilmiah dalam pengembangan kajian pendidikan anak usia dini, khususnya terkait pemanfaatan bahan loose part sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pengembangan kreativitas dan perkembangan motorik anak.

2. Manfaat secara Praktis

a. Manfaat bagi sekolah

Bagi sekolah hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan saran atau masukan guna peningkatan sarana prasarana/tempat untuk mengembangkan berbagai hasil dari bahan loose part. Serta

memberikan masukan dalam pengembangan program pembelajaran dan pemanfaatan media edukatif yang kontekstual, kreatif, dan sesuai karakteristik anak usia dini.

b. Manfaat bagi pendidik

Bagi pendidikan harapan besar dengan adanya penelitian ini dapat menumbuhkan kreatif dalam memanfaatkan berbagai bahan loose part untuk mewujudkan pembelajaran yang lebih efektif. Serta menjadi acuan dalam merancang dan menerapkan kegiatan pembelajaran inovatif berbasis bahan loose part yang mendukung pengembangan kreativitas dan motorik anak.

c. Manfaat bagi peserta didik

Bagi peserta didik, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pemahaman bahwa pemanfaatan bahan loose part dapat meningkatkan kreativitas serta motorik, agar semua proses perkembangan peserta didik dapat tercapai dengan baik. Serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna melalui kegiatan eksploratif, sehingga kreativitas dan kemampuan motorik anak dapat berkembang secara optimal.