



Penerapan Media *Loose Parts* dalam Meningkatkan Motorik Halus dan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun di TK Islam Terpadu Geranio Medan

Vivi Chairani^{1*}, Nurmawati², Inom Nasution³

^{1,2,3}Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia

Alamat: Jl. William Iskandar Ps. V, Medan Estate, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20371

*Korespondensi penulis: vivi0308202042@uinsu.ac.id

Abstract. *The research aims to determine the increase in loose parts media in the Geranio Medan Integrated Islamic Kindergarten. which is based on the learning outcomes of students in the application of loose parts media in the Kindergarten A2 group at the Geranio Integrated Islamic Kindergarten with a total of 12 students consisting of 5 girls and 7 boys. The type of research used in this research is classroom action research (PTK) with qualitative and quantitative data sources. Data analysis carried out by the researcher was the results of each cycle, the researcher made a comparison of the percentage of children's scores before the action and after the action using loose parts media which was carried out to improve children's fine motor skills and creativity. Based on the results of research conducted by researchers using cycle I and cycle II actions, it can be concluded that the use of loose parts media to improve children's fine motor skills can improve with very good improvements exceeding the 80% completion limit, namely 89.84%. Before any action takes place, children's fine motor skills and creativity have begun to develop, but in cycle I they have begun to develop. The increase from cycle I to the 1st meeting was 31.51%, cycle I to the 2nd meeting the children began to be enthusiastic about making bicycles from tree branches 58.59%, cycle II to the 1st meeting the children were able to make hand movements when decorating their activities by making bracelets from colorful pipettes 75%, in cycle II of the 2nd meeting the children were able to complete their activities creatively by making raindrops using various kinds of loose parts media and 89.84% of the children began to be able to follow the activities modeled by the teacher.*

Keywords: *Media Loose Parts, Fine Motor and Creativity, Children Aged 4-5 Years.*

Abstrak. Penelitian bertujuan untuk mengetahui peningkatan media *loose parts* di TK Islam Terpadu Geranio Medan. yang dilatarbelakangi bahwa hasil belajar peserta didik Dalam penerapan media *loose parts* pada kelompok TK A2 di TK Islam Terpadu Geranio dengan jumlah murid 12 orang yang terdiri dari 5 anak perempuan dan 7 anak laki-laki. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan sumber data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data yang dilakukan oleh peneliti yaitu hasil dari setiap siklus, peneliti membuat perbandingan persentase nilai anak sebelum tindakan dan sesudah tindakan menggunakan media *loose parts* yang dilakukan untuk meningkatkan motorik halus dan kreativitas anak. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti dengan menggunakan tindakan siklus I dan siklus II maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *loose parts* untuk meningkatkan motorik halus anak dapat meningkat dengan peningkatan yang sangat baik melebihi batas ketuntasan 80% yaitu 89.84%. Sebelum adanya tindakan, motorik halus dan kreativitas anak sudah mulai berkembang tetapi pada siklus I sudah mulai berkembang. Peningkatan dari siklus I pertemuan ke-1 31,51%, siklus I pertemuan ke-2 anak mulai bersemangat membuat sepeda dari ranting pohon 58,59%, siklus II pertemuan ke-1 anak sudah mampu melakukan gerak tangan saat menghias kegiatannya dengan membuat gelang dari pipet warna-warni 75%, siklus II pertemuan ke-2 anak sudah mampu menyelesaikan kegiatannya dengan kreatif dengan membuat rintik hujan dengan berbagai macam media *loose parts* serta anak mulai mampu mengikuti kegiatan yang di contohkan oleh guru 89,84%.

Kata kunci: Media Loose Parts, Motorik Halus dan Kreativitas, Anak Usia 4-5 Tahun.

1. LATAR BELAKANG

Kreativitas akan berkembang jika dilakukan dengan stimulus yang baik. Kreativitas masing-masing orang berbeda-beda. Namun kreativitas dapat di asah dengan terus-menerus berlatih sehingga kreativitasnya meningkat. Masa kanak-kanak lah 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

Kreativitas anak-anak akan berkembang dengan baik, salah satunya dengan dukungan kemahiran motor halus anak-anak. Pergerakan motorik halus ialah pergerakan yang hanya melibatkan bahagian badan tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil, seperti kemahiran menggunakan jari dan pergerakan pergelangan tangan yang tepat. Kemahiran motorik halus ialah kemahiran motorik halus sebaai bentuk kemahiran yang memerlukan gerakan otot-otot kecil badan untuk mencapai gerak kemahiran tersebut. Secara umum, kemahiran motorik merangkum koordinasi mata dan tangan, kemahiran ini memerlukan ketepatan yang tinggi (Sujiono, 2013).

Salah satu media yang dapat digunakan adalah Media *loose parts*. *Loose Parts* merupakan salah satu media pembelajaran konkret yang saat sudah banyak digunakan, karena media tersebut terdiri dari material atau bahan-bahan yang mudah ditemukan. Selain itu *loose parts* juga mudah dipindahkan (molekul) sehingga dapat digunakan dalam berbagai pembelajaran dan juga menunjang perkembangan anak. Menurut Nicholson dalam Casey dan Robrtson, *loose parts* merupakan bahan alami atau sintesis yang dapat dipindahkan, dibawa, dikombinasikan, didesain ulang, dipisahkan dan disatukan kembali dengan berbagai cara. Menurut Haughey “*Loose parts* terdiri dari beberapa komponen, yaitu bahan alam, bahan plastik, logam, kayu/bambu, benang/kain, kaca/keramik, dan bekas kemasan” (Mastuinda et al., 2020). Tujuan pembelajaran dengan media *loose parts* ini adalah anak- anak akan menjadi lebih kreatif karena mereka bebas berkreasi membongkar pasang bahan *loose parts* yang disediakan sesuai dengan imajinasi mereka. *Loose parts* tidak digunakan begitu saja. Diperlukan adanya pendampingan dari guru dengan strategi tertentu agar *loose parts* bisa digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini.

TK Islam Terpadu Geranio Medan berupaya mengembangkan motorik dan kreativitas anak dengan menggunakan berbagai benda yang ada di lingkungan sekitar anak, sehingga anak bisa memanfaatkan benda yang ada disekitarnya. Dengan memanfaatkan benda yang ada di lingkungan sekitar, anak dapat menemukan berbagai hal-hal baru yang kemudian menjadi referensi bagi anak untuk memperoleh pengetahuan baru dan kemudian difasilitasi dengan berbagai material yang dapat digunakan untuk menghasilkan berbagai karya dari imajinasi anak. Gilman dari McGill University mengatakan *loose parts* sebagai mindset, dengan pendekatan yang berorientasi pada sebuah proses dimana pada saat anak bermain tiba-tiba muncul percakapan dari anak dan menjadikan pembelajaran menjadi bermakna.

Adapun permasalahan yang dihadapi peneliti, anak belum dapat mengembangkan motorik halus nya. Dikarenakan dalam proses pembelajaran yang dilakukan sangat sering menggunakan lembar kerja anak (LKA), apalagi untuk anak usia 4-5 tahun mereka merasa cepat bosan dan tidak fokus. Selain itu, alasan pemilihan menggunakan media *loose parts* ini dapat mengurangi peran LKA dalam pembelajaran. Jadi, pelaksanaan pembelajarannya tidak hanya memberikan tugas saja di lembar kerja anak (LKA) melainkan juga bermain sambil belajar menggunakan media *loose parts* dengan kebebasan dalam berimajinasi.

Berdasarkan penjabaran dari uraian di atas, menjadi alasan untuk peneliti melakukan penelitian yang di laksanakan di TK Islam Terpadu Geranio Medan, belum didapati adanya penerapana media *loose parts* pada anak usia dini di TK Islam Terpadu Geranio Medan tersebut, oleh sebab itu peneliti tertarik untuk meneliti mengenai "***Penerapan Media Loose Parts Dalam Meningkatkan Motorik Halus dan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun di TK Islam Terpadu Geranio Medan***".

2. KAJIAN TEORITIS

Teori Humanistik Carl Rogers. Carl Rogers berpendapat bahwa kreativitas muncul dari interaksi pribadi yang unik dengan lingkungannya yang mana terdapat tiga kondisi internal dari pribadi yang kreatif, yaitu keterbukaan terhadap pengalaman, kemampuan untuk menilai situasi patokan pribadi seseorang (*Internal Locus Of Evaluation*) dan kemampuan untuk bereksperimen, untuk bermain dengan konsep-konsep.

Hurlock (1978: 159) menyatakan bahwa perkembangan motorik diartikan sebagai perkembangan dari unsur kematangan pengendalian gerak tubuh dan otak sebagai pusat gerak. Gerak ini secara jelas dibedakan menjadi gerak kasar dan halus. Senada dengan definisi perkembangan motorik menurut Sukamti (200:15) adalah sesuatu proses kematangan atau gerak yang langsung melibatkan otot-otot untuk bergerak dan proses pnsyarafan yang

menjadikan seseorang mampu menggerakkan dan proses persyarafan yang menjadikan seseorang mampu menggerakkan tubuhnya.

Dari sifat kreatif tersebut, jika lingkungan di sekitar anak mendukung dan memberikan berbagai kesempatan kepada anak, maka hal tersebut dapat membuat anak menjadi penemu berbagai halm baik pengetahuan, cara memecahkan dan menyelesaikan masalah, dan lain sebagainya melalui kegiatan bermain dan berbagai eksperimen yang dilakukan. Teori ini mendukung adanya teori humanistik oleh Carl Rogers. Keduanya mengemukakan hal yang sependapat, yaitu bahwa lingkungan bermain anak serta interaksi anak dengan lingkungan dapat memunculkan dan mengembangkan sifat kreatif anak yang kemudian dapat pula mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak.

Motorik halus adalah kegiatan dan atau aktivitas manusia yang tidak banyak memerlukan tenaga yang besar. Kadang juga diartikan dengan kegiatan atau aktivitas manusia yang memerlukan intensitas sedikit/ringan pengerjaannya. Contohnya seperti menulis, menganyam, menyanyi, membaca, atau belajar. Sedangkan motorik kasar adalah kegiatan dan atau aktivitas manusia yang memerlukan tenaga lebih besar. Kadang juga diartikan sebagai kegiatan atau aktifitas fisik manusia dalam intensitas yang banyak/padat, Contohnya lari, sepak bola, basket, voli, renang, montir kendaraan, buruh bangunan, mencangkul, dan pekerjaan berat lainnya. (Muliawan, 2022).

Aspek perkembangan motorik halus telah ditetapkan indikatornya pada Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) yang dimuat dalam Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 yang disesuaikan dengan tingkat usia anak (Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014) Pada anak usia 4-5 tahun anak mulai belajar memecahkan suatu permasalahan yang disebutkan dalam indikator pencapaian

Kreativitas merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Istilah kreativitas digunakan untuk mengacu pada kemampuan individu yang mengandalkan keunikan dan kemahiran dalam menghasilkan gagasan baru dan wawasan segar yang sangat bernilai bagi manusia. Menurut Rotherberg dalam Mudjito kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide atau gagasan dan solusi yang baru dan berguna untuk memecahkan masalah dan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

Safaria mengatakan bahwa tujuan pengembangan kreativitas merupakan perwujudan dari kebutuhan tertinggi manusia yaitu aktualisasi diri, menemukan cara-cara baru dalam memecahkan masalah, memungkinkan peradaban manusia berkembang dengan pesat. Sedangkan menurut Maslow dalam Montolalu tujuan pengembangan kreativitas adalah dengan

berkreasi anak dapat mewujudkan dirinya. Perwujudan diri adalah salah satu kebutuhan pokok manusia. Kreativitas adalah cara berfikir untuk menghasilkan sesuatu yang berguna dan bermanfaat bagi orang tersebut dan orang lain, sehingga dengan adanya kreativitas dapat membantu manusia untuk merubah kehidupannya semakin maju.

Istilah *loose parts* berasal dari bahasa Inggris yang diartikan longgar atau lepas. Disebut *loose parts* karena material yang digunakan merupakan bagian atau kepingan yang mudah untuk dilepas dan disatukan, dapat digunakan sendiri atau dapat pula digabungkan dengan benda-benda lainnya untuk menjadi satu kesatuan dan setelah tidak digunakan dapat dikembalikan pada kondisi dan fungsi semula. Jadi dikatakan *loose parts* karena material yang digunakan dapat disatukan dan dapat dilepaskan kembali. Istilah tersebut mulai digunakan pada tahun 1971 setelah Simon Nicholson yang merupakan seorang arsitek kelahiran London menerbitkan karyanya tentang "*How Not to Cheat Children-the Theory of Loose Parts*" yang menyatakan bahwa lingkungan merupakan tempat yang interaktif bagi anak. Yang mana interaksi anak dengan lingkungan akan muncul kemungkinan-kemungkinan yang membuat anak bisa jadi penemu yang kreatif. (Nurjanah, 2020) mengatakan bahwa *loose parts* merupakan barang-barang yang terbuka, yang mudah ditemukan di lingkungan sehari-hari. Alam kita penuh dengan *loose parts* seperti ranting, biji pinus, kerang, batu, daun, bunga dan benda-benda alam lainnya. Orangtua dan guru dapat mengumpulkan *loose parts* dari manapun, tanpa mengeluarkan biaya. *Loose parts* juga mendukung perkembangan pola pikir anak berbeda-beda dan unik. Hal ini dikarenakan *loose parts* tidak memiliki aturan terikat untuk digunakan, kemungkinan yang dimiliki tidak terbatas dan dapat terus dieksplorasi anak.

Media *loose parts* juga bisa digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi aspek-aspek perkembangan anak seperti: memecahkan masalah sederhana, mengembangkan kreativitas, dan meningkatkan daya konsentrasi. Selain itu, mereka menambahkan bahwa *loose parts* bisa untuk menstimulus motorik halus dan motorik kasar anak, mengembangkan keterampilan sains permulaan anak, mengembangkan bahasa atau literasi anak, perkembangan seni, serta mengembangkan logika berpikir matematika anak dsb. (Ridwan et al., 2022)

Material *Loose Parts* mencakup berbagai benda yang ada di sekitar anak dan memang mudah ditemukan. Namun banyak alasan yang mendasari pentingnya penggunaan *Loose Parts* bagi perkembangan anak usia dini. Secara garis besar, *Loose Parts* memberikan kesempatan lebih besar kepada anak untuk bereksplorasi dan berkreasi. Dengan bermain anak mengeksplorasi segalanya yang ada dalam bermain, baik sosial emosional, mengembangkan imajinasinya, kreativitas dan kognitif.

Penggunaan *loose parts* dapat memberikan berbagai macam manfaat bagi anak, yang secara garis besar membuka kesempatan untuk bereksplorasi, berkreasi dan belajar dengan cara yang diperoleh sendiri dan menemukan pengetahuan yang tidak terbatas. Untuk lebih jauh (Sintajani, 2020) mengemukakan bahwa terdapat empat manfaat utama apabila anak bermain dengan *loose parts*, yaitu:

1. Mengembangkan keterampilan inkuiri.
2. Mengajarkan anak untuk bertanya.
3. Mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak.
4. Mengembangkan imajinasi dan kreativitas.

Penggunaan media *loose parts* juga lebih berkesan berbanding menggunakan lembaran kerja/majalah dalam meningkatkan kemahiran motorik halus anak. Dalam arti kata lain, terdapat perbedaan yang signifikan antara kemahiran motorik halus anak yang diberi media *loose parts* dengan lembaran kerja/majalah, yaitu anak yang diberi media *loose parts* mempunyai kemampuan motorik halus yang lebih baik dibanding anak yang diberi helaian kerja/majalah.

Carl Rogers sudah memaparkan bahwa kreativitas muncul dari interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Penjelasan tersebut memberikan gambaran bahwa kreativitas seseorang dapat dibangun melalui interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. *Loose parts* merupakan berbagai material yang terdapat di lingkungan sekitar anak. Baik berupa bahan alam, plastik, logam dan sebagainya. *Loose parts* memberikan kesempatan yang luas kepada anak untuk dapat memunculkan, mengembangkan dan mengoptimalkan berbagai aspek perkembangan termasuk kreativitas yang ada di dalam dirinya.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang digunakan pada penelitian ini adalah model Kemmis dan Mc Taggart, yang meliputi empat komponen dalam satu siklus dengan penyatuan tindakan dan observasi, yaitu (1) perencanaan, (2) tindakan dan observasi, dan (3) refleksi. Setelah satu siklus selesai, bisa dilanjutkan dengan merevisi atau merancang kembali pelaksanaan siklus terdahulu seterusnya hingga PTK dinyatakan selesai. (Mu'alimin & Hari, 2014). Penelitian ini dilaksanakan di TK Islam Terpadu Geanio Medan. Sekolah ini terletak di JL. Marelan V Pasar II Barat Kel. Terjun, Kec. Medan Marelan. Waktu pelaksanaan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu selama 2 bulan. Penelitian ini dilaksanakan di semester 2 tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini dilakukan pada anak TK A yang usianya 4-5 tahun. Subjek penelitian jumlah 12 anak, terdiri dari 5 anak perempuan dan

7 anak laki-laki. Penelitian ini dilakukan untuk meneliti mengenai "*Penerapan Media Loose Parts Dalam Meningkatkan Motorik Halus dan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun di TK Islam Terpadu Geranio Medan*".

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tahap ini peneliti melaksanakan pengamatan terhadap penggunaan media loose parts untuk meningkatkan motorik halus dan kreativitas anak usia 4-5 tahun yang sedang berlangsung. Kegiatan observasi ini dilaksanakan bertujuan untuk mengambil data sebagai bahan acuan dalam penggunaan media *loose parts* untuk meningkatkan motorik halus dan kreativitas anak. Peneliti mendapatkan hasil siklus II pertemuan 2 sebagai berikut:

Tabel 1. Penggunaan Penerapan Media Loose Parts Untuk Meningkatkan Motorik Halus dan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun TK A2 di TK Islam Terpadu Geranio Medan (Siklus II Pertemuan 2)

No	Nama	Jenis Kelamin	Jumlah Skor	Persentase (%)	Kriteria
1.	AS	L	28	87,5	BSB
2.	Ar	L	30	93,7	BSB
3.	DAZ	P	28	87,5	BSB
4.	EMA	L	27	84,3	BSB
5.	FPA	P	29	90,6	BSB
6.	GAA	L	30	93,7	BSB
7.	LYP	L	28	87,5	BSB
8.	QKS	L	30	93,7	BSB
9.	SAY	P	30	93,7	BSB
10.	YGH	P	29	90,6	BSB
11.	ZHA	L	27	84,3	BSB
12.	ZAU	L	29	90,6	BSB
Jumlah			345	1077	BSB
Presentase (%)			89,84	89,84	

Keterangan dari table diatas:

Persentase setiap jumlah skor yang diperoleh peranak dalam dalam kelas

$$\text{Presentase} = \frac{\text{jumlah skor satu anak}}{\text{skor tertinggi} \times \text{jumlah item}} \times 100\%$$

$$= \frac{23}{4 \times 8} \times 100\%$$

$$= \frac{23}{32} \times 100\%$$

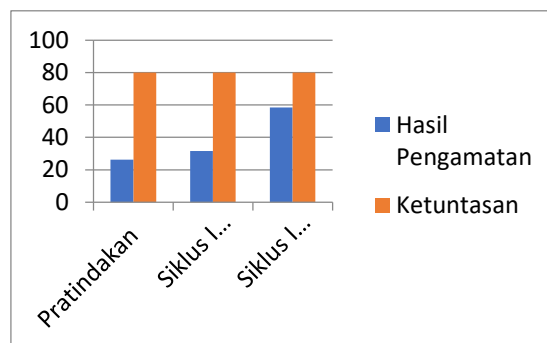
$$= 71,8\%$$

Sedangkan untuk mengetahui jumlah persentase kelas digunakan dengan rumus

$$\begin{aligned} \text{Presentase} &= \frac{\text{jumlah skor satu anak}}{\text{skor tertinggi} \times \text{jumlah anak} \times \text{jumlah item}} \times 100\% \\ &= \frac{345}{4 \times 12 \times 8} \times 100\% \\ &= \frac{345}{384} \times 100\% \\ &= 89,84\% \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel di atas, dari hasil penjumlahan yang di lakukan dari siklus 2 pertemuan I yang di lakukan bahwa anak-anak TK A2 di TK Islam Terpadu Geranio Medan, pada saat menggunakan media loose parts sudah dapat bermain dengan baik juga sesuai dengan kriteria yang di tentukan, bahkan niai rata-rata nya melebihi nilai kriteria ketuntasan yaitu 89,84 % dengan kriteria ketuntasan 80%

Dengan hasil akhir penelitian pada siklus II pertemuan 2 yaitu penggunaan media *loose parts* untuk meningkatkan meningkatkan motorik halus dan kreativitas anak usia 4-5 tahun TK A2 di TK Islam Terpadu Geranio sudah maksimal dengan persentase 89,84% sesuai dengan kriteria ketuntasan. Oleh karena itu peneliti mengakhiri penelitian dan menyimpulkan hasil penelitian. Perolehan hasil akhir pada siklus II, dengan perbandingan setiap pertemuan digambarkan dalam bentuk grafik sebagai berikut.



Gambar 1. Grafik Perbandingan Nilai Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan grafik perbandingan di atas, bahwa penelitian pada siklus 1 dan 2 tentang penggunaan media *loose parts* untuk meningkatkan motorik halus dan kreativitas anak usia 4-5 tahun TK A2 di TK Islam Terpadu Geranio Medan sudah memenuhi kriteria ketuntasa. Pada siklus II perkembangan motorik halus dan kreativitas anak berkembang sesuai harapan terlihat dari persentase siklus I 28,1% menjadi 89,26% sesuai dengan kriteria ketuntasan. Pada siklus II dengan hasil sesuai dengan kriteria ketuntasan, penelitian pun dihentikan.

Penggunaan media *loose parts* juga melewati beberapa tahapan. Tahapan-tahapan tersebut diimbangi dengan peran guru yang juga dilakukan secara bertahap. Sebagaimana dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2. Piramida Loose Parts

Tahap pertama merupakan tahap eksplorasi. Pada tahap ini anak menjelajahi benda-benda yang ada disekitarnya. Saat anak berada pada tahap eksplorasi, guru memegang peran tahap edukasi untuk mengenalkan strategi bermain, beres-beres dan menyimpan barang. (Yuliati Siantajani), memaparkan bahwa tahap eksplorasi adalah tahap dimana anak mulai berkenalan dengan *loose parts*, sehingga untuk memenuhi rasa ingin tahunya, anak menjelajahi benda-benda berbagai tekstur, warna, bentuk dan ukuran.

Tahap kedua merupakan tahap anak melakukan uji coba membuat sesuatu berdasarkan ide yang dimilikinya atau disebut dengan tahap eksperimen. Pada tahap ini, guru berperan melakukan pembebasan atau disebut tahap ekspansi. (Yuliati Siantajani) memaparkan bahwa setelah anak selesai dengan tahapan eksplorasi, anak mulai melakukan uji coba membuat sesuatu sebagaimana ide yang muncul dari dalam anak. Imajinasi anak berkembang dalam tahap ini. Sedangkan guru memperluas ide-ide anak yang telah mampu bereksperimen dengan berbagai *loose parts*.

Tahap ketiga yaitu tahap kreatif yang mana anak membuat atau merancang berbagai produk kreatif. Peran guru sampai pada tahap perkembangan, yaitu tahap guru dokumentasi dan penilaian dari kegiatan yang anak lakukan. Bagian teratas atau tahap terakhir yang ditunjukkan piramida Loose Parts adalah membangun makna dan tujuan bermain yang mana tujuan guru dalam memfasilitasi anak telah tercapai dan anak dapat memaknai dunia disekelilingnya melalui permainan. Tahap ini merupakan tahap kemampuan tertinggi yang

dicapai oleh anak dan peran tertinggi guru. Guru dapat menyaksikan kemajuan perkembangan anak, di mana anak dapat memaknai dunia sekelilingnya melalui permainan mereka.

Tujuan bermain telah tercapai yang artinya tujuan guru dalam memfasilitasi anak untuk berkembang secara maksimal juga telah tercapai. Tahap ini merupakan tahap kemampuan tertinggi yang dicapai oleh anak dan peran tertinggi guru. Guru dapat menyaksikan kemajuan perkembangan anak, dimana anak dapat memaknai dunia sekelilingnya melalui permainan mereka. Tahap ini merupakan tahap kemampuan tertinggi yang dicapai oleh anak dan peran tertinggi guru. Guru dapat menyaksikan kemajuan perkembangan anak, dimana anak dapat memaknai dunia sekelilingnya melalui permainan mereka. Tujuan bermain telah tercapai yang artinya tujuan guru dalam memfasilitasi anak untuk berkembang secara maksimal juga telah tercapai.

Hasil yang diperoleh dalam penelitian sesuai dengan peningkatannya yang diharapkan. Perbandingan setiap pertemuan hasil penelitian dari mulai pratindakan sampai ke akhir siklus II dapat dilihat dalam tabel dan grafik berikut:

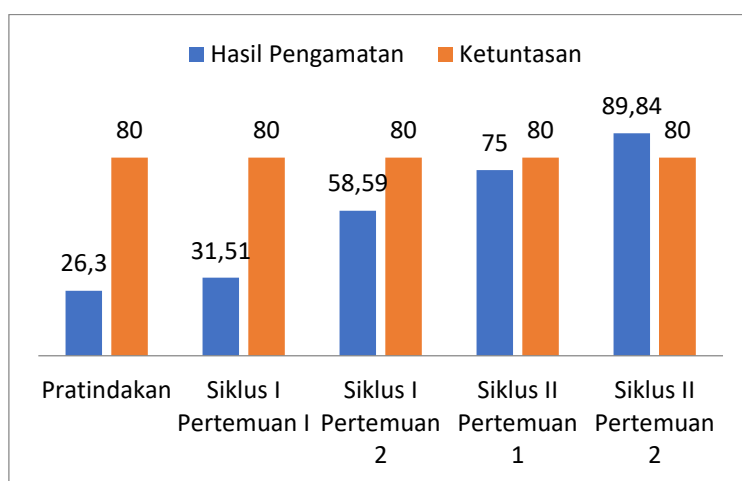
Tabel 2. Hasil Rangkuman Pratindakan, Siklus I dan Siklus II

SIKLUS	PERSEN %	KRITERIA
Pratindakan	26,30	Mulai Berkembang
Siklus I		
Pertemuan I	31,51	Mulai Berkembang
Pertemuan II	58,59	Berkembang Sesuai Harapan
Siklus II		
Pertemuan I	75	Berkembang Sesuai Harapan
Pertemuan II	89,84	Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas siklus I pertemuan 1 memiliki perkembangan 31,51% , siklus I pertemuan 2 memiliki perkembangan 58,59%, siklus II pertemuan 1 memiliki perkembangan 75%, siklus II pertemuan 2 memiliki perkembangan 89,84%.

Dapat disimpulkan bahwa penelitian dengan menggunakan media *loose parts* ini dapat meningkatkan motorik halus dan kreativitas anak usia 4-5 tahun dikelas TK A2 TK Islam Terpadu Geranio Medan. Hal ini sejalan dengan pendapat (Hadiyanti et al., 2021) yang menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan motorik halus jarang menggunakan media, dan lebih banyak menggunakan lembar kerja siswa (LKS). Dengan diberikannya media pembelajaran berbasis media *loose parts* ini akan melatih perkembangan motorik halus anak, karena media ini akan melatih kreativitas anak dalam meningkatkan potensi yang dimilikinya. Sehingga tingkat pencapaian anak melalui keterampilan motorik

halus dapat berkembang optimal dan anak dapat menulis dengan baik disamping keterampilan lainnya.



Gambar 2. Grafik Perbandingan Hasil Pratindakan dari Setiap Siklus

Dari grafik hasil penelitian diatas dapat dikatakan bahwa setiap pertemuan ke pertemuan 2 siklus II penggunaan media loose parts untuk meningkatkan motorik halus dan kreativitas anak usia 4-5 tahun TK A2 TK Islam Terpadu Geranio Medan memiliki peningkatan setiap siklusnya. Dari pratindakan 26.30%, siklus I pertemuan ke-1 31.51%, siklus I pertemuan ke-2 58,59%, siklus II pertemuan 1 75%, siklus II pertemuan ke-2 89,84%, akhirnya melebihi kriteria nilai ketuntasan 80%.

Menurut (Mulyatiningsih, 2012) menyatakan bahwa keberhasilan penelitian tindakan diketahui dari perubahan yang terjadi sebelum, selama dan sesudah pelaksanaan tindakan. Penelitian dinyatakan berhasil apabila tindakan dapat membuat orang yang sebelumnya kurang berdaya menjadi lebih berdaya, terjadi peningkatan nilai atau perbaikan kinerja, dan lain-lain tergantung pada tujuan dilakukannya tindakan. Untuk mengetahui adanya perubahan, peningkatan atau perbaikan selama pelaksanaan tindakan, maka perlu dilakukan pengukuran yang berulang-ulang sesuai dengan objek/masalah yang sedang diatasi dengan tindakan.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penemuan penelitian dan pembahasan pada media loose parts yang dilakukan di TK Islam Terpadu Geranio Medan kesimpulannya sebagai berikut: Strategi pembelajaran yang dilakukan untuk mengembangkan motorik dan kreativitas anak usia dini yaitu meliputi eksplorasi, eksperimen, imajinasi, penciptaan produk (tujuan bermain). Setelah dilakukan tindakan penggunaan media *loose parts* untuk meningkatkan motorik halus dan kreativitas anak pada saat pratindakan anak mulai berkembang 26,30%, di siklus I sudah mulai

berkembang. Peningkatan dari siklus I pertemuan ke-1 31,51%, siklus I pertemuan ke- 2 anak mulai bersemangat membuat sepeda dari ranting pohon 58,59%, siklus II pertemuan ke-1 anak sudah mampu melakukan gerak tangan saat menghias kegiatannya dan mampu berkreasi dengan pipet warna-warni 75%, siklus II pertemuan ke-2 anak sudah mampu menyelesaikan kegiatannya dengan kreatif dan anak mampu bereksplasi dengan berbagai media *loose parts* yang sudah disediakan melebihi kriteria ketuntasan 80% dengan jumlah nilai mencapai 89,84%. Jadi penggunaan media *loose parts* untuk meningkatkan motorik halus anak dapat meningkat dengan peningkatan yang sangat baik melebihi batas ketuntasan 80% yaitu 89.84%.

Berdasarkan kesimpulan yang ada, maka saran-saran yang dapat disampaikan peneliti dalam skripsi ini adalah: Agar guru dapat meningkatkan perkembangan motorik halus dan kreativitas anak dengan pembelajaran yang menyenangkan melalui media *loose parts* yang sudah disediakan guru sesuai dengan pembelajarannya. Dengan adanya kegiatan menggunakan media *loose parts* ini, guru dapat menambah wawasan dan lebih kreatif lagi dalam kegiatan pembelajaran dan bahan evaluasi guru terhadap perkembangan motorik halus anak agar perkembangan motorik halus serta kreativitas anak dapat berkembang secara optimal. Diharapkan bagi peneliti selanjutnya dalam meningkatkan motorik halus anak melalui media *loose parts* atau menggunakan media yang lebih bervariasi dan menarik lagi yang dapat meningkatkan perkembangan motorik halus dan kreativitas anak.

DAFTAR REFERENSI

- Afnita, J., & Putro, K. Z. (2021). Kunci-kunci dalam pengembangan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1).
- Anisa, Trimayang, & dkk. (2019). Penerapan pendidikan karakter anak usia dini di RA Ash-Shidiqi Srirejo Agung Rajabasa Baru Kecamatan Mataram Baru. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1).
- Damayanti, A., & Aini, H. (2020). Meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun melalui permainan melipat kertas bekas. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4. <https://doi.org/10.24853/yby.4.1.65-77>
- Dwiyama, F., & Awaliana, S. (2021). Pengelolaan pembelajaran berbasis loose parts dalam meningkatkan kualitas belajar. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 11(2).
- Eka Nurjanah, N. (2020). Pembelajaran STEM berbasis loose parts untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. *Jurnal AUDI*, 5(1).
- Fadlillah, M. (2014). *Edutainment pendidikan anak usia dini: Menciptakan pembelajaran menarik, kreatif dan menyenangkan*. Kencana Prenada Media Group.

- Fakhriyani, D. V. (2016). Pengembangan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains*, 4(2).
- Fariqhah, A., & dkk. (2022). Meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui pembelajaran loose parts. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 03(01).
- Ibnu Jabir Ath-Thabarani. (n.d.). *Al Mu'jam al-Ausath* (juz VII, hlm. 58). Pustaka Azzam.
- Kementerian Agama RI. (2019). *Al-Qur'an dan terjemahannya*. PT Sygma Examedia Arkanleema.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2014). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 tentang Kurikulum 2013 PAUD. *Kemendikbud Pendidikan Anak Usia Dini*, 2025(1679), 1–67.
- Maryam Hadiyanti, S. (2021). Analisis media loose parts untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini. *Jurnal PAUD Agopedia*, 5(2).
- Mu'alimin, & Hari, R. A. C. (2014). *Penelitian tindakan kelas: Teori dan praktek*. Ganding. <http://eprints.umsida.ac.id/4119/1/BUKU> PTK PENUH.pdf
- Mulyani, N. (2019). *Mengembangkan kreativitas anak usia dini*. PT Remaja Rosdakarya.
- Nurjanah, N. E. (2020). Pembelajaran STEM berbasis loose parts untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PUD*, 1(1), 19–31.
- Nurlaili. (2019). Modul pengembangan motorik halus anak usia dini. *Modul*, 4.
- Retnowati. (2021). Peningkatan kemampuan kreativitas anak mengaplikasikan alat peraga edukatif menggunakan metode loose parts. *Ejournal.Unma.Ac.Id*, 7(2), 465–470. <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/view/1095>
- Setianingsih, A., & Handayani, I. N. (2022). Implementasi media loose parts untuk mengembangkan aspek motorik halus anak usia dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(1), 77–86. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i1.301>
- Siantajani, Y. (n.d.). *Loose parts: Material lepasan otentik stimulasi PAUD*.
- Wisudayanti, K. A. (2017). Peningkatan motorik halus anak usia dini di era revolusi industri 4.0. *Purwadita: Jurnal Agama Dan Budaya*, 1. <https://doi.org/10.55115/purwadita.v1i2.200>
- Yusuf, M. (2018). *Metode penelitian: Kuantitatif, kualitatif dan penelitian gabungan* (Cet. 4). Kencana.