

BAB II

KERANGKA TEORI

2.1.Landasan Teori

2.1.1.Teori Humanistik

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. Carl Rogers berpandangan bahwa apabila seseorang memiliki ketiga ciri ini maka Kesehatan psikologis sangat baik. Orang tersebut akan berfungsi sepenuhnya menghasilkan karya-karya kreatif dan hidup secara kreatif. Dari pandangan Carl Rogers tersebut, kreativitas dalam diri seseorang muncul melalui proses interaksi seseorang dengan lingkungannya yang berarti kreativitas diperoleh melalui pengalaman langsung yang dialami seseorang dan merupakan proses belajar dari lingkungan sekitarnya. Hal ini sesuai dengan penggunaan media *loose parts* yang mengharuskan anak belajar dan memperoleh pengalaman dari lingkungannya, serta melakukan interaksi langsung dengan lingkungannya untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak terutama kreativitas.

2.1.2 Teori Perkembangan Motorik

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 Sukanti (200:15) adalah sesuatu proses kematangan atau gerak yang langsung melibatkan otot-otot untuk bergerak dan proses pensyarafan yang menjadikan seseorang mampu menggerakkan dan proses persyarafan yang menjadikan seseorang mampu menggerakkan tubuhnya.

2.1.3 Teori *Loose Parts*

Menurut Sallay Haughey (2017) Macam-macam loose part ada 7, yakni: (1) bahan alam seperti batu, tanah, pasir, lumpur, air, ranting; (2) bahan plastik seperti sedotan, botol-botol plastik, tutup-tutup botol, pipa paralon, selang; (3) bahan logam seperti kaleng, uang koin, perkakas, mur, baut; (4) bahan kayu dan bambu seperti balok, seruling, tongkat, kepingan puzzle; (5) bahan kain dan benang seperti kapas, kain perca, tali, pita ; (6) bahan kaca dan keramik seperti botol kaca, gelas kaca, cermin, manik-manik; (7) bahan bekas kemasan seperti kardus, gulungan tisu, gulungan benang. Teori Loose Parts dikemukakan oleh Simon Nicolson, Simon Nicholn, (1971) *How Not to Cheat Children the Theory of Loose Parts* yang menyatakan bahwa lingkungan tempat interaktif bagi anak. Dari lingkungan, anak dapat menjadi penemu kreatif. Nicolson menggambarkan dengan Loose Parts, anak senang bermain, bereksperimen, menemukan dan menjadi senang. Dari pandangan yang dikemukakan Simon Nicolson, dapat dilihat bahwa anak terlahir kreatif. 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.

2.1.4 Motorik Halus

2.1.4.1 Pengertian Motorik Halus

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, menyanyam, 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).

Sedangkan pengertian motorik halus menurut (Primayana, 2020) merupakan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu seperti menggerakkan jari-jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan dan melakukannya dengan gerakan pada otot kecil. Oleh karena itu, gerakan motorik halus ini tidak banyak membutuhkan tenaga yang besar namun gerakan motorik halus ini membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang cermat. Semakin baik gerakan motorik halus anak, maka dapat membuat anak semakin berkreasi.

Aktivitas pengembangan keterampilan motorik halus anak usia TK bertujuan untuk melatih kemampuan koordinasi motorik anak. Koordinasi antara tangan dan mata dapat dikembangkan melalui kegiatan permainan membentuk atau memanipulasi dari tanah liat/lilin/adonan, memalu, menggambar, mewarnai, menempel dan mengunting, memotong merangkai benda dengan benang (meronce). (Sumantri, 2005).

Menurut pendapat (Pura & Asnawati, 2019) motorik halus anak pada umumnya memerlukan jangka waktu yang cukup lama, perkembangan motorik halus setiap anak juga berbeda-beda contohnya ada yang berjalan dengan cepat ada juga yang sesuai dengan perkembangannya tergantung pada kematangan anak. Hal ini merupakan suatu proses bagi anak untuk mencapainya, maka pada anak usia dini perlu dilakukan kegiatan untuk meningkatkan perkembangan motorik halusnya.

Adapun penerapan untuk meningkatkan kemampuan motoric halus otot-otot kecil, anak akan bergerak aktif, tidak kaku, lincah, dan bisa mengurangi dampak dari penggunaan gadget secara berlebihan diluar jam pelajaran yang juga bisa merusak jaringan syaraf dan otak anak. Seperti yang dijelaskan dalam Q.S Nuh/ (71): 13-14.

مَا لَكُمْ لَا تَرْجُونَ لِلَّهِ وَقَارًا (١٣) وَقَدْ خَلَقَكُمْ أَطْوَارًا (١٤)

Artinya : “Mengapa kamu tidak takut akan kebesaran Allah?. Dan sungguh, Dia telah menciptakan kamu dalam beberapa tingkatan (keajaiban).” (QS.Nuh/ (71): 13-14.

Dijelaskan dalam (Tafsir Al-Maragi, Surah Nuh ayat 13-14; 1974) Mengapa kamu tidak takut akan kebesaran Allah yang telah menciptakan kamu melalui berbagai tingkatan? Kamu pernah menjadi nutfah di dalam rahim, kemudian menjadi ‘alaqah, kemudian menjadi mudghah, kemudian menjadi tulang-belulang, kemudian tulang-belulang itu dilapisi dengan daging, kemudian kamu dijadikan makhluk yang lain. Mahamulia Allah, Pencipta yang paling baik. Tahapan-tahapan ini disebutkan dalam banyak surah, misalnya dalam surah Ali ‘Imran, surah Al-Mu’minun dan lain-lain.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa motorik halus merupakan gerakan-gerakan yang menggunakan otot kecil seperti menggerakkan jari-jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan. Semakin baik peningkatan gerakan motorik halus pada anak, maka dapat membuat anak semakin berkreasi di setiap kegiatannya.

2.1.4.2 Indikator Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun

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 yaitu:

- 1) Membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan, dan lingkaran
- 2) Menjiplak bentuk
- 3) Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit

- 4) Melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu bentuk dengan menggunakan berbagai media
- 5) Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media
- 6) Mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus (menjumpt, mengelus, mencolek, mengepal, memelintir, memilin, memeras)

(Menurut Fikriyati, 2013) menyatakan bahwa tahap perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun adalah:

a. Anak usia 4 tahun:

1. Menggantung mengikuti garis lurus dan melengkung ataupun zigzag
2. Menempel stiker tempat yang diminta
3. Mengoordinasikan jari-jari tangan dan mata
4. Menggambar dan melukis
5. Membentuk dengan bahan seperti lilin dan sebagainya
6. Menyelesaikan puzzle 4 keping
7. Membuat bentuk berlian
8. Menulis huruf capital

b. Anak usia 5 tahun:

1. Mewarnai dengan lebih rapi
2. Menulis namanya sendiri
3. Melipat sehelai pakaian
4. Menggantung sesuai pola
5. Menggantung bentuk lingkaran segitiga, segiempat, walaupun tidak sempurna
6. Menempel stiker ditempat yang dituju walau masih melewati garis
7. Menggambar dan menulis.

(Siti Qomariyah, 2013) Proses perkembangan motorik halus sangat erat kaitanya dengan perkembangan pusat motorik di otak. Perkembangan motorik halus berjalan dengan kematangan saraf otak dan otot, karena setiap gerakan yang dilakukan anak merupakan hasil pola interaksi dari berbagai bagian sistem dalam tubuh yang dikontrol otak. Semakin matangnya

perkembangan sistem saraf otak yang mengatur otot memungkinkan berkembangnya kompetensi atau keterampilan motorik anak.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa indikator perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun meliputi adanya peningkatan otot kecil serta kematangan saraf otak yang seimbang agar system saraf mengatur otot memungkinkan keterampilan motorik agar anak mampu melakukan kegiatan lainnya salah satunya dengan alat tulis dengan benar.

2.1.4.3 Tahapan Perkembangan Motorik Halus

(Fatmawati, 2020) mengungkapkan bahwa terdapat beberapa tahapan perkembangan motorik halus anak yang dibagi menjadi dua macam, yaitu sebagai berikut:

1) Secara umum

- Menunjukkan kemampuan ketelitian dan dapat mengontrol, serta melakukan sedikit kesalahan.

2) Secara khusus

- Dapat mengurus diri sendiri antara lain; makan, berpakaian, mandi dan menyisir rambut, mencuci tangan dan dapat mengikat tali sepatu sendiri.
- Dapat membuat bentuk dengan menggunakan tanah liat plastisin seperti kue dan cacing.
- Meniru membuat garis tegak, datar dan lingkaran
- Meniru melipat garis sederhana
- Menggambar orang terdiri dari dua bagian (badan dan kepala)
- Meniru melipat kertas sederhana
- Belajar menggunting
- Menyusun menara kubus

Pendapat lain yang dikemukakan oleh (Samsudin, 2008) juga mengatakan bahwa terdapat 3 tahapan belajar motorik pada anak usia dini, yaitu:

1) Tahap verbal kognitif

Pada tahap ini, anak melakukan tahapan belajar motorik melalui uraian lisan atau penjelasan dengan maksud agar anak memahami gerak yang akan dilakukannya.

2) Tahap asosiatif

Pada tahap ini perkembangan anak usia dini sedang memasuki masa pemahaman dari gerak-gerak yang sedang dipelajarinya.

3) Tahap automasi

Pada tahap ini anak usia dini sudah dapat melakukan gerakan benar dan baik atau spontan.

Dari pendapat beberapa penejlasan menurut para ahli di atas mengenai tahapan perkembangan motorik halus anak, maka dapat disimpulkan bahwa tahapan-tahapan perkembangan motorik halus itu berawal dari hal yang sederhana terlebih dahulu sampai tingkat kesulitannya bertambah. Hal ini juga tidak lepas dari arahan serta bimbingan orang dewasa.

2.1.4 Perkembangan Kreativitas

2.1.4.1 Pengertian Kreativitas

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. Menurut Syarbini kreativitas dapat diartikan dengan kegiatan pemahaman langkah untuk menemukan ide-ide baru yang bermanfaat atau new ideas and useful halpen pemahaman berfikir atau langkah-langkah untuk mendapatkan ide-ide baru dan bermanfaat. Nur'aeni mengatakan bahwa kreativitas sebagai suatu pengalaman untuk mengungkapkan dan mengaktualisasikan identitas individu seseorang secara terpadu dalam hubungan eratnya dengan dirinya sendiri, orang lain, dan alam. Menurut

Munandar kreativitas merupakan bentuk aktivitas imajinatif yang mampu menghasilkan sesuatu yang bersifat orisinal, murni, dan bermakna.

Studi yang dilakukan Epstein dalam Masnipal terkait dengan pengukuran dan pelatihan kompetensi kreativitas menunjukkan bahwa kompetensi kreativitas dapat dilatih. Artinya semua orang dapat menjadi kreatif jika dikembangkan dengan cara-cara yang benar. Hal ini sejalan dengan pendapatnya Czikszenmihalyi dan Campbell bahwa kreativitas bukan semata-mata dari individu, tetapi individu dengan lingkungannya. Moustakas menyatakan bahwa kreativitas berhubungan dengan pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu, dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam, dan orang lain. Kreativitas anak akan muncul dan berkembang jika berada dalam lingkungan yang mendukung, seperti banyaknya sumber belajar, guru yang kreatif, juga proses pembelajaran yang kreatif pula. Menurut jawwad kreativitas adalah memunculkan sesuatu yang baru tanpa ada contoh sebelumnya.

Tidak dapat dipungkiri bahwa untuk menciptakan manusia kreatif, masa usia dini adalah masa terbaik dalam siklus manusia dalam mengembangkan kreativitas. Maslow mengatakan bahwa tujuan pengembangan kreativitas adalah dengan berkreasi anak dapat mewujudkan dirinya. Dengan potensi kreatif alamiah yang dimilikinya, maka seseorang anak senantiasa membutuhkan ide, aktivitas, dan pengalaman yang kreatif. Oleh karena itu anak membutuhkan bimbingan dan arahan para pendidik dalam memfasilitasi potensi kreatif anak-anak supaya dapat berkembang dengan maksimal, yang pada akhirnya kemampuan itu dapat berguna bagi kehidupannya pada masa mendatang.

Dari beberapa uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam membuat kombinasi-kombinasi baru berdasarkan unsur yang ada. Kreativitas pada TK dapat ditampilkan dalam berbagai bentuk, baik dalam menggambar, bercerita, atau bermain peran maupun dalam kegiatan seni. Namun salah satu kendala yang ada dalam mengembangkan kreativitas tersebut adalah sikap orang tua dan guru dalam

memberikan kesempatan pada perkembangan kreativitas lebih optimal. Selain itu kreativitas juga merupakan kemampuan anak untuk menciptakan hal-hal yang baru, original, dapat berupa ide-ide atau pemikiran-pemikiran baru untuk membuat sesuatu karya sesuai dengan daya imajinasinya. Oleh karena itu guru sekarang dituntut agar bisa memberikan contoh atau ide-ide kreatif yang nyata dalam hal baik.

2.1.4.2 Ciri-ciri Kreativitas

Kreativitas (Creativity) adalah salah satu kemampuan kognitif manusia yang sangat penting, dan oleh kebanyakan ahli psikologi kognitif dimasukkan ke dalam kemampuan menangani dan menemukan pemecahan masalah. Ciri lain dari seseorang termasuk dalam kategori kreatif, dipaparkan oleh Catron dan Allen dalam Yuliani Nurani Sujiono bahwa terdapat 12 indikator kreatif anak usia dini, antara lain sebagai berikut:

- 1) Anak berkeinginan untuk mengambil resiko berperilaku berbeda dan mencoba hal-hal yang baru dan sulit.
- 2) Anak memiliki selera humor yang luar biasa dalam situasi keseharian.
- 3) Anak berpendirian tegas atau tetap, terang-terangan serta berkeinginan untuk berbicara secara terbuka dan bebas.
- 4) Anak adalah nonkonformis, yaitu melakukan hal-hal dengan caranya sendiri.
- 5) Anak mengekspresikan imajinasinya secara verbal.
- 6) Anak tertarik pada berbagai hal, memiliki rasa ingin tahu dan senang bertanya.
- 7) Anak menjadi terarah dan termotivasi sendiri, serta memiliki imajinasi dan menyukai fantasi.
- 8) Anak terlibat dalam sistematis dan yang disengaja dalam membuat rencana dari suatu kegiatan.
- 9) Anak menyukai imajinasinya dan menggunakannya dalam bermain, terutama dalam bermain pura-pura.
- 10) Anak menjadi inovatif, penemu, dan memiliki banyak sumber daya.

11) Anak bereksplorasi dan bereksperimen dengan objek, contoh, masukan atau menjadikan sesuatu bagian dari tujuan.

12) Anak bersifat fleksibel dan berbakat dalam mendesain sesuatu.

Semua ciri tersebut pasti sudah melekat pada setiap individu, sebab individu dihirkan mempunyai atau dibekali oleh potensi kreatif. Hal ini juga sudah ada atau bahkan sudah dijelaskan dalam Q.S Al-Isra/ 36: 3

وَلَا تَقْفُ مَا لَيْسَ لَكَ بِهِ عِلْمٌ إِنَّ السَّمْعَ وَالْبَصَرَ وَالْفُؤَادَ كُلُّ أُولَئِكَ كَانَ عَنْهُ مَسْئُولًا ﴿٣٦﴾

Artinya: Dan janganlah kamu mengikuti apa yang kamu tidak mempunyai pengetahuan tentangnya sesungguhnya pendengaran, penglihatan, dan hati, semuanya itu akan diminta pertanggung jawaban. (Q.S Al-Isra/ 36: 3).

Dijelaskan dalam (Tafsir Al-Muyassar / Kementerian Agama Saudi Arabia; 2008), dan janganlah engkau (wahai manusia), mengikuti apa yang tidak engkau ketahui. Akan tetapi pastikan dan verifikasi (akan kebenarannya) dahulu. Sesungguhnya manusia akan dimintai pertanggung jawaban mengenai bagaimana ia menggunakan pendengaran, penglihatan, dan hatinya. Apabila dia mempergunakannya dalam perkara-perkara baik, niscaya akan memperoleh pahala, dan jika ia mempergunakannya dalam hal-hal buruk, maka dia akan memperoleh hukuman.

Makna dari surat diatas adalah kreativitas berhubungan dengan potensi yang dimiliki oleh setiap individu, jadi berfikir kreatif memungkinkan manusia untuk lebih terbuka, tidak selalu terikat dengan hal-hal yang sudah ada, dan memungkinkan untuk melakukan perubahan dan inovatif.

Dari berbagai sumber, diperoleh informasi tentang berbagai cara yang dapat digunakan dalam membantu pengembangan kreativitas anak usia dini berbasis kreativitas dapat dilakukan anatara lain melalui karya nyata, imajinasi, eksplorasi, eksperimen, proyek, bahasa, dan musik.

2.1.4.3 Tujuan Kreativitas Anak Usia Dini

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.

2.1.4.4 Manfaat Kreativitas Anak Usia Dini

Kreativitas memiliki banyak manfaat bagi kehidupan anak dimasa depan. Sebab dalam diri anak sudah tertanam potensikreativitas sejak dini dan nilai-nilai kreativitas yaitu :

- 1) Kreativitas memberi anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar dan mempunyai pengaruh nyata dalam perkembangannya.
- 2) Menjadi kreatif penting bagi anak untuk menambah bumbu dalam permainannya pusat kegiatan hidup mereka, jika kreativitas dapat dibuat permainan menyenangkan, mereka akan merasa bahagia dan puas, dan sebaliknya akan menumbuhkan penyesuaian pribadi dan sosial yang baik.
- 3) Prestasi merupakan kepentingan utama dalam menyelesaikan kehidupan mereka, maka kreativitas membantu mereka untuk mencapai keberhasilan di bidang yang berarti bagi mereka dan dipandang baik bagi orang yang berarti baginya akan menjadi sumber kepuasan tersendiri.

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. Hal ini sesuai dengan sabda Rasulullah SAW yang berbunyi:

عن جابر بن عبد الله رضي الله عنه قال: قال رسول الله صلى الله عليه وسلم: 'خَيْرُ النَّاسِ أَنْفَعُهُمْ لِلنَّاسِ

Artinya:”Dari Jabir bin Abdullah r.a: Rasulullah SAW bersabda : “sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi manusia” (HR.Thabrani, Al-Mu’jam al-Ausath, juz VII, hal. 58) Dishahihkan Muhammd Nashiruddin al-Albani dalam kitab: As-Silsilah Ash-Shahih).

Dari hadits diatas, dijelaskan bahwa dengan kreativitas dapat bermanfaat untuk orang lain, karna sebaik- baiknya manusia yaitu manusia yang paling bermanfaat untuk orang lain. Untuk ini membangun, mengembangkan kreativitas dalam sudut pandang islam sangat dianjurkan. Anak yang kreatif dapat dilihat dari perilaku yang dilakukannya, yaitu selalu aktif dalam segala kegiatan, tidak pernah diam, dan selalu ingin bergerak karena rasa ingin tahu terhadap sesuatu yang dilihatnya.

2.1.5 Media Loose Parts

2.1.5.1 Pengertian Media *Loose Parts*

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)

Bagi guru, *loose parts* juga menyelesaikan masalah ketiadaan APE (Alat Permainan Edukatif) karena APE sering dianggap sebagai barang yang mahal, sementara *loose parts* dapat diperoleh di lingkungan rumah dan sekitar. Menurut Sally Haughey pengertian dari *loose parts* sendiri dapat diartikan sebagai bahan-bahan yang terbuka, dapat terpisah, dapat dijadikan satu kembali, dibawa, digabungkan, dijajar, dipindahkan dan digunakan sendiri ataupun digabungkan dengan bahan-bahan lain. Dapat berupa benda alam ataupun sintetis. (Sintajani, 2020).

Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa pengertian *loose parts* merupakan barang yang dapat dimainkan dan dimanipulasi anak, terbuat dari bahan-bahan lepas yang bisa direkayasa, dipindahkan, bahkan cara memainkannya pun sesuai keinginan anak. Hal ini dikarenakan *loose parts* tidak memiliki aturan terikat untuk digunakan dan membuat anak bebas untuk bereksplorasi, sehingga anak tidak menyadari bahwa ia bisa menemukan sesuatu dari hasil proses permainannya. *Loose parts* juga merupakan barang-barang yang mudah ditemukan di lingkungan sehari-hari

2.1.5.2 Pentingnya Media *Loose Parts* Bagi Anak

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. Itu berarti anak melakukan permainan berdasarkan apa yang pernah mereka alami, sehingga mereka memiliki target tersendiri terhadap ide dan tujuan yang akan mereka capai dari permainan yang mereka lakukan. Yuliati menjelaskan beberapa alasan penggunaan *Loose Parts* sebagai pembelajaran anak seperti :

- 1) *Loose Parts* kaya dengan nutrisi sensorial yang mana anak-anak masih mengetahui berbagai hal secara konkret melalui alat sensorinya
- 2) Dapat digunakan sesuai dengan pilihan anak
- 3) Dapat diadaptasi dan dimanipulasi dalam banyak cara sehingga mendorong daya berpikir anak
- 4) Mendorong kreativitas dan imajinasi anak
- 5) Mengembangkan lebih banyak keterampilan dan kompetensi
- 6) Dapat digunakan dengan cara-cara yang berbeda sesuai ide anak
- 7) Dapat dikombinasikan dengan bahan-bahan lain untuk mendukung imajinasi anak
- 8) Serta dapat mendorong pembelajaran terbuka.

Ada beberapa tahapan dalam bermain loose parts yaitu:

1. Tahap Eksplorasi

Pada Tahap ini anak bebas bereksplorasi untuk menjelajahi benda-benda yang ada disekitarnya. Pada Tahap ini juga tahap dimana anak mulai berkenalan dengan loose parts, sehingga untuk memenuhi rasa ingin tahunya, anak menjelajahi benda-benda berbagai tekstur, warna, bentuk dan ukuran.

2. Tahap Eksperimen

Tahap ini anak melakukan uji coba membuat sesuatu berdasarkan ide yang dimilikinya. Pada tahap ini 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

3. Tahap Kreatif dan Tahap amebangunan Makna dan Tujuan Bermain

Tahap kreatif yang mana anak membuat atau merancang berbagai produk kreatif. Dan membangun makna dan tujuan bermain yang mana tujuan guru dalam memfasilitasi anak untuk berkembang secara maksimal juga telah tercapai.

2.1.5.3 Komponen Media *Loose Parts*

Menurut (Anita Damayanti et al., 2020) media *loose parts* mempunyai 7 komponen yang bervariasi, yang dapat diraba anak dengan tekstur yang berbeda-beda. Ketujuh komponen tersebut adalah:

- 1) Bahan alam, yaitu bahan-bahan yang dapat ditemukan di alam, antara lain: batu, tanah, pasir, lumpur, air, ranting, daun, buah, biji, bunga, kerang, bulu, potongan kayu dan sebagainya.
- 2) Bahan plastik yaitu: barang-barang yang terbuat dari plastik antara lain: sedotan, botol-botol plastik, tutup-tutup botol, pipa pralon, selang, ember, corong dan sebagainya.
- 3) Logam, yaitu barang-barang yang terbuat dari logam, antara lain: kaleng, uang koin, perkakas dapur, mur, baut, paku, sendok dan garpu aluminium, plat mobil, kunci dan sebagainya.
- 4) Kayu dan bambu, yaitu barang-barang kayu yang sudah tidak digunakan, antara lain: seruling, tongkat, balok, kepingan puzzle dan sebagainya.

- 5) Benang dan kain, yaitu barang-barang yang terbuat dari serat, antara lain: kapas, kain perca, tali, pita, karet dan sebagainya.
- 6) Kaca dan keramik, yaitu barang-barang terbuat dari kaca dan keramik, antara lain: botol kaca, gelas kaca, cermin, manik-manik, kelereng, ubin keramik, kaca mata dan sebagainya.
- 7) Bekas kemasan, yaitu barang-barang/wadah yang sudah tidak digunakan, antara lain: kardus, gulungan tissue, gulungan benang, bungkus makanan, karton wadah telur dan sebagainya.

2.1.5.4 Manfaat Media *Loose Parts*

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.
Rasa ingin tahu adalah hal yang alami muncul dari anak. Rasa ingin tahu ini merupakan unsur yang penting untuk membentuk kemampuan berpikir inkuiri. Kemampuan berpikir inkuiri diperlukan anak untuk memperoleh informasi, menganalisa dan membuat pertimbangan-pertimbangan, Bermain dengan *loose parts* akan mendorong anak mengembangkan keterampilan inkuiri ini.
- 2) Mengajarkan anak untuk bertanya.
Kegiatan pembelajaran yang terbuka akan membuat anak berpikir, ingin tahu dan bertanya. Anak akan menguji ide-idenya dan mempertanyakan apa yang terjadi. Karena itu saat anak bermain perlu ada orang dewasa yang dapat merespon pertanyaan-pertanyaan anak, dan orang dewasa pun dapat memancing anak dengan pertanyaan-pertanyaan lainnya sebagai respon terhadap rasa ingin tahu anak.
- 3) Mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak.

Stimulasi terhadap semua aspek perkembangan anak muncul ketika anak bermain dengan loose part. Salah satu yang paling penting adalah kemampuan memecahkan masalah dan mengambil resiko. selain kemampuan dalam bidang matematika dan sains. Anak juga akan mengembangkan kemampuan fisik, pada saat anak aktif mencari benda-benda yang ia perlukan ataupun berkreasi dengan jari-jari tangannya untuk menciptakan sesuatu.

- 4) Mengembangkan imajinasi dan kreativitas. Ketika anak bermain dalam suasana yang terbuka maka anak akan mengikuti imajinasi dan minat sehingga permainan segala arah sesuai dengan kreativitas yang muncul secara spontan.

Adapun manfaat lain dari media loose part yaitu: meningkatkan tingkat kreativitas dan imajinatif anak, meningkatkan sikap kooperatif dan sosialisasi anak, anak lebih aktif secara fisik, mendorong kemampuan komunikasi, serta menjadi energi pembaharu bagi anak dalam bermain. *Loose part* juga menjadi sumber belajar yang diperlukan anak untuk bermain dan dapat menciptakan lingkungan dan pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif bagi anak saat bermain. *Loose parts* memiliki sifat terbuka sehingga sangat lentur, mudah diubah, ditambahkan, dimodifikasi, dan lain-lain. (Rohmatun et al., 2021).

2.1.6. Penggunaan Media Loose Parts Untuk Mengembangkan Motorik Halus dan Kreativitas Anak Usia Dini

2.1.6.1 Pengaruh Media Loose Parts Terhadap Motorik Halus Anak

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.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dengan adanya media pembelajaran berbasis *loose part* ini dapat memudahkan anak dalam pencapaian perkembangan motorik halus. Karena media *loose parts* sendiri merupakan salah satu media yang cara memaikannya dengan disusun, di rangkai, digabungkan, dipindahkan dan yang lainnya sesuai dengan keinginan dan kebutuhan anak. Dengan adanya kegiatan tersebut, maka motorik halus anak akan terus terlatih karena media pembelajaran *loose part* ini merupakan media yang menyenangkan sehingga anak tidak mudah bosan serta dapat menciptakan sebuah karya hasil dirinya (Rozak, 2021).

2.1.6.2 Pengaruh Media *Loose Parts* Terhadap Kreativitas Anak

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.

Kreativitas sendiri dapat dikembangkan melalui tujuh strategi yang meliputi penciptaan produk, imajinasi, eksplorasi, eksperimen, proyek, musik dan juga bahasa. Semua strategi tersebut bisa didapatkan melalui penggunaan media *loose parts*. Dengan *loose parts*, anak didukung untuk membuat atau menciptakan berbagai hasil karya, didukung untuk berimajinasi dan mengungkapkan serta merealisasikan imajinasinya, didukung untuk mengeksplorasi lingkungannya dan melakukan eksperimen-eksperimen, didukung untuk membuat proyek, didukung untuk bermusik dan didukung untuk berbahasa reseptif maupun ekspresif.

2.2 Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan ini menjadi salah satu acuan peneliti dalam melakukan penelitian sehingga peneliti dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Adapun penelitian yang relevan dalam penelitian ini yaitu:

- 1) Penelitian yang dilakukan oleh Maemunah dan Leroy Holman Siahaan (2021) dengan judul “Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain dengan Media Barang Bekas di TK Atika Thohir Falak”. Penelitian ini dilakukan karena kemampuan motorik halus anak usia dini di TK Atik Tohir Falak masih sangat kurang, hal ini disebabkan kurangnya stimulasi yang diberikan kepada anak-anak dan kurangnya kepercayaan orang tua kepada anak untuk bisa memberikan kesempatan mereka bereksplorasi pada setiap kegiatan. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan karena memiliki persamaan dan perbedaan. Pada penelitian yang dilakukan oleh Maemunah dan Leroy Holman Siahaan dengan penelitian ini terdapat perbedaan dan persamaan. Persamaan dari penelitian ini terletak pada jenis penelitian dan variabel X yaitu sama-sama menggunakan penelitian tindakan kelas dan sama-sama meningkatkan motorik halus anak usia dini. Adapun perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan peneliti lakukan terdapat pada variabel Y, pada penelitian sebelumnya menggunakan kegiatan bermain dengan media barang bekas sedangkan peneliti saat ini menggunakan media *loose parts*.
- 2) Penelitian yang dilakukan oleh Fajri Dwiyama dan Satma Awaliana (2021) dengan judul “Pengelolaan Pembelajaran Berbasis *Loose Parts* dalam Meningkatkan Kualitas Belajar”. Penelitian ini dilakukan untuk melihat apakah metode pembelajaran ini mampu memberikan stimulasi terhadap pertumbuhan dan seluruh aspek perkembangan anak. Dimana, metode ini diharapkan mampu diterapkan baik di sekolah melalui tatap muka langsung, maupun di rumah melalui pembelajaran jarak jauh, sehingga kualitas pembelajaran di TK Pattola Palallo dapat ditingkatkan. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan

karena memiliki persamaan dan perbedaan. Pada penelitian yang dilakukan oleh Fajri Dwiyama dan Satma Awaliana dengan penelitian ini terdapat perbedaan dan persamaan. Persamaan dari penelitian ini terletak variabel X yaitu sama-sama menggunakan pembelajaran berbasis *loose parts*. Adapun perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan peneliti lakukan terdapat pada jenis penelitian dan variabel Y, pada penelitian sebelumnya menggunakan jenis penelitian kualitatif studi kasus dan meningkatkan kualitas belajar anak sedangkan penelitian saat ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas dan meningkatkan motorik halus & kreativitas anak usia dini.

- 3) Artikel Rita Kurnia yang berjudul “Konsepsi Bermain dalam Menumbuhkan Kreativitas Anak Usia Dini”. Terbit di jurnal *Educhild*. Rita Kurnia menyimpulkan bahwa bermain memberikan kesempatan besar kepada anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Persamaan antara penelitian Rita Kurnia dengan penelitian ini adalah menitik beratkan pada pengembangan kreativitas anak melalui bermain, yang mana penggunaan *loose parts* juga melalui kegiatan bermain. Sedangkan perbedaannya terdapat pada kegiatan bermain yang dilakukan. Rita Kurnia menggambarkan kegiatan bermain secara keseluruhan, sedangkan peneliti memfokuskan pada kegiatan bermain *loose parts*.
- 4) Artikel Sheryl Smith dan Gilman dengan judul “*The Arts, Loose Parts and Conversations*”. Terbit di *Journal Of The Canadian Association For Curriculum Studies*. Sheryl Smith dan Gilman ini memaparkan terkait antara seni, *loose parts*, dan percakapan. *Loose parts* dipercaya dapat mengaktifkan berbagai keterampilan pada anak. Hal yang menjadi persamaan dari penelitian yang dilakukan Sheryl Smith dan Gilman dengan penelitian yang dilakukan penulis terdapat pada penggunaan *loose parts* pada pembelajaran. Sedangkan perbedaannya terdapat pada hal yang dikembangkan. Sheryl Smith dan Gilman berfokus pada seni, sedangkan penulis memiliki titik fokus yang terdapat di motorik halus dan kreativitas.

2.3 Kerangka Berpikir

Perkembangan motorik halus siswa TK A di TK Islam Terpadu Geranio Medan belum berkembang secara optimal. Anak yang sudah berkembang sesuai indikator yaitu 2 orang dari 13 anak. Anak tersebut belum mampu mengkoordinasikan mata dan tangan dalam kegiatan mewarnai gambar. Selain itu, anak juga belum bisa mengekspresikan karya seni dengan berbagai lainnya.

Pengembangan motorik halus pada sekolah tersebut juga masih terbatas yaitu dengan penggunaan media LKA saja. Untuk meningkatkan perkembangan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun perlu adanya media pembelajaran yang menyenangkan. Salah satu media pembelajaran yang menyenangkan yaitu media *loose parts*. Dalam penerapan media *loose parts* untuk meningkatkan perkembangan motorik halus melalui dua siklus agar dapat mengamati perkembangan yang dicapai anak. Pada setiap siklus dilakukan perencanaan, pelaksanaan metode, pengamatan, refleksi, dan evaluasi. Siklus dilakukan sampai tujuan dicapai. Dalam penelitian ini tujuan akan tercapai saat perkembangan motorik halus untuk mencapai yaitu sebanyak 13 anak.

2.4 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian di atas, hipotesis tindakan penelitian yang dapat dirumuskan sebagai berikut : Penerapan Media *Loose Parts* Dalam Meningkatkan Motorik Halus dan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun di TK Islam Terpadu Geranio Medan.