

Kreativitas Guru dalam Merancang Motorik Halus Ramah Anak dan Ramah Lingkungan di RA Terpadu Al-Fadhil

Ranti Giantri^{✉1}

Institut Agama Islam Hamzanwadi
rantigiad@gmail.com^{✉1}

Abstrak

Perkembangan motorik halus merupakan salah satu aspek penting dalam pendidikan anak usia dini yang memerlukan stimulasi melalui media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak. Namun, masih banyak lembaga PAUD yang bergantung pada media pembelajaran komersial, sehingga kreativitas guru dalam memanfaatkan sumber daya di lingkungan sekitar belum berkembang secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kreativitas guru dalam merancang media motorik halus yang ramah anak dan ramah lingkungan di RA Terpadu Al-Fadhil, meliputi pemanfaatan bahan alam (loose parts), barang bekas (upcycling), dan media sensorik mandiri (homemade sensory toys). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Subjek penelitian terdiri atas tiga guru RA Terpadu Al-Fadhil yang dipilih secara purposive sampling. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi, kemudian dideskripsikan dan ditarik kesimpulan. Berdasarkan hasil penelitian, kreativitas guru dalam merancang media motorik halus diwujudkan melalui pemanfaatan bahan alam (loose parts), barang bekas (upcycling), dan media sensorik mandiri (homemade sensory toys). Ketiga bentuk media tersebut dirancang secara kreatif, aman, mudah diperoleh, dan ramah lingkungan serta mampu menstimulasi koordinasi mata dan tangan, kekuatan otot jari, konsentrasi, kemandirian, kreativitas dan kesiapan pra-menulis anak. Dengan demikian, kreativitas guru tidak hanya mendukung perkembangan motorik halus, tetapi juga menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sekaligus menanamkan kepedulian terhadap lingkungan sejak usia dini.

Kata kunci: *Kreativitas Guru; Motorik Halus Anak.*

Abstract

Fine motor skill development is a crucial aspect of early childhood education, requiring stimulation through learning materials tailored to children's characteristics. However, many early childhood education institutions still rely on commercial learning materials, meaning teachers' creativity in utilizing local environmental resources has not been optimally developed. This study aims to describe teachers' creativity in designing child-friendly and eco-friendly fine motor learning materials at RA Terpadu Al-Fadhil, specifically focusing on the use of natural materials (loose parts), repurposed items (upcycling), and homemade sensory toys. This research employs a qualitative approach with a descriptive research design. The research subjects consisted of three teachers from RA Terpadu Al-Fadhil, selected through purposive sampling. Data were collected via observation, in-depth interviews, and documentation, followed by description and conclusion drawing. The findings indicate that the teachers' creativity in designing fine motor skill media is manifested through the use of natural materials (loose parts), repurposed items (upcycling), and self-made sensory media (homemade sensory toys). These three types of media are creatively designed, safe, easily

accessible, and eco-friendly; they also foster eye-hand coordination, finger muscle strength, concentration, independence, creativity, and pre-writing readiness in children. Thus, the teacher's creativity not only supports fine motor development but also creates an enjoyable learning experience while instilling environmental awareness from an early age.

Keywords: *teacher creativity; Children's Fine Motor Skills.*

Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan yang sangat fundamental dalam membentuk fondasi tumbuh kembang anak secara holistik. Salah satu aspek perkembangan yang memerlukan perhatian serius adalah motorik halus. Keterampilan motorik halus melibatkan koordinasi otot-otot kecil, terutama pada jari tangan dan mata, yang menjadi prasyarat bagi kemampuan anak dalam melakukan aktivitas sehari-hari seperti menulis, menggambar, mengancingkan baju, dan berbagai keterampilan hidup lainnya (Hurlock, 2012).

Guru PAUD berperan penting dalam menyediakan pengalaman belajar yang mendukung perkembangan motorik halus, salah satunya melalui media pembelajaran yang kreatif dan menarik. Media yang digunakan sebaiknya tidak hanya efektif secara pedagogis, tetapi juga ramah lingkungan, misalnya dari bahan alam atau barang bekas. (Arsyad, 2017). Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak guru PAUD yang mengalami keterbatasan dalam merancang media pembelajaran yang inovatif. (Suwardi, 2011) mengidentifikasi permasalahan pada pendidik PAUD, antara lain: (1) pendidik yang kurang kreatif yakni kurang mengembangkan dan memanfaatkan potensi yang ramah lingkungan sebagai Alat Peraga Edukatif (APE), (2) pendidik yang kurang peka dan kurang memiliki kepedulian dalam menstimulasi seluruh potensi anak, serta (3) pendidik kurang bermutu dan terpadu dalam mengoptimalkan kemampuan yang ada. Di sisi lain, kesadaran akan isu lingkungan semakin mendorong penggunaan bahan ramah lingkungan dalam pembelajaran, seperti bahan alam dan barang bekas pakai.

RA Terpadu Al-Fadhil merupakan salah satu lembaga PAUD yang berdiri sejak 3 Juli 2017 di Kecamatan Masbagik, Kabupaten Lombok Timur, Nusa Tenggara Barat, di bawah naungan Kementerian Agama. Lembaga ini dikenal memiliki komitmen dalam mengembangkan pembelajaran yang inovatif dan berwawasan lingkungan. Para guru di lembaga ini secara aktif merancang media pembelajaran dari bahan-bahan alam dan barang bekas pakai yang aman dan menarik bagi anak.

Penelitian sebelumnya banyak mengkaji efektivitas media motorik halus secara terpisah dari media ramah lingkungan. Misalnya, penelitian Budiyanto tentang penggunaan media gambar dengan teknik kolase untuk meningkatkan motorik halus anak (Budiyanto dkk, 2024) serta penelitian Muyasaroh & Azro'I tentang penggunaan bubur kertas sebagai media pembelajaran kreatif untuk mengembangkan keterampilan motorik halus anak usia dini. (Muyasaroh & Azro'I, 2025) Penelitian tentang pemanfaatan bahan alam dalam PAUD juga telah banyak dilakukan, seperti penelitian Ulfah tentang strategi guru dalam pemanfaatan media bahan alam dan lingkungan sekitar. (Ulfah, 2024) Namun, penelitian yang secara spesifik mengkaji integrasi kedua aspek tersebut yakni media yang sekaligus ramah anak dan ramah lingkungan dalam praktik kreativitas guru di satu lembaga PAUD masih sangat terbatas. Kesenjangan penelitian (research gap) inilah yang menjadi pijakan utama penelitian ini.

Berdasarkan latar belakang dan kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran motorik halus yang ramah anak sekaligus ramah lingkungan di RA Terpadu Al-Fadhil.

Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi deskriptif untuk mendeskripsikan secara mendalam kreativitas guru RA Terpadu Al-Fadhil dalam merancang media motorik halus yang ramah anak dan ramah lingkungan. Pendekatan kualitatif digunakan untuk memahami fenomena secara mendalam melalui interpretasi terhadap berbagai sumber informasi yang relevan (Creswell, 2023). Penelitian dilaksanakan di RA Terpadu Al-Fadhil pada semester genap Tahun Pelajaran 2025/2026. Subjek dalam penelitian ini terdiri dari tiga orang guru yang aktif merancang dan menggunakan media pembelajaran motorik halus di RA Terpadu Al-Fadhil. Teknik penentuan subjek menggunakan purposive sampling, dengan mempertimbangkan kriteria bahwa guru yang terlibat adalah pendidik tetap dan memiliki pengalaman mengajar minimal dua tahun di lembaga tersebut serta aktif dalam pengembangan media pembelajaran. (Sugiyono, 2023).

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Sedangkan Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti (human instrument) yang didukung oleh pedoman observasi, pedoman wawancara, pedoman dokumentasi, alat perekam dan catatan lapangan (Moleong, 2021).

Hasil dan Pembahasan

1. Bentuk Kreativitas Guru dalam Merancang Media Motorik halus yang ramah anak dan Ramah Lingkungan di RA Terpadu Al-Fadhil

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa guru-guru di RA Terpadu Al-Fadhil memiliki kreativitas yang tinggi dalam merancang media pembelajaran motorik halus yang ramah anak dan ramah lingkungan. Kreativitas tersebut tampak dari kemampuan guru memanfaatkan sumber daya yang tersedia di lingkungan sekitar menjadi media pembelajaran yang aman, menarik, ekonomis, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Guru tidak hanya mempertimbangkan aspek estetika media, tetapi juga memperhatikan keamanan bahan, kebermanfaatan media terhadap perkembangan motorik halus anak, serta nilai edukasi mengenai kepedulian terhadap lingkungan. Sebagian besar media dibuat secara mandiri oleh guru dengan memanfaatkan bahan alam (*loose parts*), barang bekas rumah tangga (*upcycling*), dan media sensorik buatan sendiri (*homemade sensory toys*).

Berikut bentuk kreativitas guru yang ditemukan selama penelitian.

A. Tabel 1 Bentuk Kreativitas Guru dalam Merancang Media Motorik Halus

No	Bentuk Kreativitas	Nama Media	Sumber bahan	Tujuan pengembangan motorik halus	Kegiatan Motorik Halus	Nilai Ramah Anak	Nilai Ramah Lingkungan
1	Kreativitas dalam Memanfaatkan Bahan Alam (Loose Parts)	Media Kolase Alam	Daun kering, bunga gugur, biji-bijian, ranting kecil	Melatih koordinasi mata-tangan, ketelitian, dan kontrol gerakan jari	Menempel daun, bunga, dan biji-bijian pada pola gambar; menyusun komposisi sesuai kreativitas	Bahan alami tidak berbahaya; tidak mengandung zat kimia beracun; aman jika terkena kulit anak	Memanfaatkan sumber daya alam yang dapat diperbarui; mengurangi penggunaan bahan sintesis; mengajarkan cinta lingkungan
		Media Meronce	Bunga gugur,	Melatih koordinasi mata-	Memasukkan benang/tali ke	Bahan alami tidak	Memanfaatkan bahan alam yang

		Alam	biji-bijian besar (biji saga, biji kelor), ranting, daun kering	tangan, konsentrasi, dan kekuatan otot jari	lubang biji atau bunga secara berurutan; membuat kalung atau gelang dari bahan alam	berbahaya; ukuran biji sesuai dengan kemampuan anak; tidak tajam	tersedia di lingkungan; tidak merusak alam karena menggunakan bahan yang telah gugur
		Finger Painting Alami	Pewarna alami (kunyit, daun suji, buah naga), kertas/kain	Melatih koordinasi mata-tangan, kontrol gerakan, dan kreativitas	Mencelupkan jari ke pewarna alami dan menggoreskannya pada kertas; menciptakan gambar dengan jari	Pewarna dari bahan makanan; aman jika terkena kulit atau tidak sengaja mengenai mulut; tidak beracun	Menggunakan pewarna alami yang ramah lingkungan; tidak mencemari air dan tanah; bahan mudah terurai
2	Kreativitas dalam Mengembangkan Media Upcycling dari	Kotak Gunting Kain Perca	Botol plastik bekas, kain perca, kertas	Melatih kemampuan menggunting, koordinasi mata-tangan, dan	Menggunting potongan kain/kertas dan memasukkan ke dalam	Tepi botol dihaluskan agar tidak melukai anak; menggunakan gunting	Mengurangi limbah plastik dan kain perca; mengajarkan prinsip reuse dan

PEMBAHASAN

1. Bentuk Kreativitas Guru dalam Merancang Media Motorik halus yang ramah anak dan Ramah Lingkungan di RA Terpadu Al-Fadhil
- a. Kreativitas Guru dalam Memanfaatkan Bahan Alam (*Loose Parts*)

Berdasarkan hasil penelitian, kreativitas guru RA Terpadu Al-Fadhil dalam merancang media motorik halus tampak dari kemampuannya memanfaatkan berbagai bahan alam (*loose parts*) yang tersedia di lingkungan sekitar sekolah menjadi media pembelajaran yang edukatif, aman, dan ramah lingkungan. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru tidak bergantung pada alat permainan edukatif yang diproduksi pabrik, tetapi mengembangkan media pembelajaran secara mandiri menggunakan daun kering, bunga, biji-bijian. Media tersebut kemudian diintegrasikan ke dalam kegiatan meronce, kolase, dan finger painting menggunakan pewarna alami.

Pada saat observasi berlangsung, peneliti melihat bahwa guru mengawali pembelajaran dengan mengajak anak keluar kelas untuk mencari bahan-bahan alami yang terdapat di halaman sekolah. Anak terlihat mengumpulkan daun berdasarkan

bentuk dan ukuran, memilih bunga yang telah gugur, serta mengumpulkan ranting-ranting kecil yang nantinya digunakan sebagai media meronce. Setelah seluruh bahan terkumpul, guru memberikan kesempatan kepada setiap anak untuk menentukan sendiri bentuk karya yang akan dibuat. Guru tidak memberikan contoh yang bersifat baku, tetapi hanya menjelaskan teknik dasar penggunaan media. Kondisi tersebut membuat peserta didik lebih aktif berdiskusi, mencoba berbagai kemungkinan bentuk, serta saling bertukar ide selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa aktivitas menggunakan bahan alam memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dibandingkan penggunaan lembar kerja. Anak tidak hanya melatih koordinasi mata dan tangan ketika meronce atau menempel daun, tetapi juga memperoleh pengalaman sensorik melalui tekstur, aroma, warna, dan bentuk berbagai bahan alami. Peneliti mengamati bahwa hampir seluruh peserta didik menunjukkan antusiasme tinggi selama kegiatan berlangsung. Mereka terlihat lebih fokus, mampu mempertahankan perhatian lebih lama, dan berani mencoba berbagai bentuk tanpa rasa takut melakukan kesalahan.

Temuan observasi tersebut diperkuat oleh hasil wawancara mendalam dengan Bapak Fathul Aziz yang menjelaskan bahwa penggunaan bahan alam merupakan strategi yang sengaja dipilih untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna.

"Kami lebih memilih menggunakan bahan yang tersedia di lingkungan sekolah karena anak menjadi lebih dekat dengan alam. Mereka belajar bahwa daun, ranting, atau bunga yang gugur ternyata dapat menjadi media belajar. Selain hemat biaya, anak juga lebih bebas berkreasi karena medianya tidak memiliki bentuk yang tetap."

Bapak Fathul Aziz juga menjelaskan bahwa media berbahan alam lebih aman dibandingkan media berbahan sintetis.

"Untuk kegiatan finger painting kami membuat sendiri pewarnanya dari kunyit, daun suji, dan buah naga. Kalau anak menyentuh atau tidak sengaja mengenai mulutnya kami lebih tenang karena bahannya berasal dari bahan alami".

Hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa kreativitas guru tidak hanya diwujudkan dalam kemampuan menghasilkan media pembelajaran baru, tetapi juga dalam kemampuan mengintegrasikan aspek keamanan anak, efisiensi biaya, dan pelestarian lingkungan ke dalam proses pembelajaran. Guru memandang keterbatasan sarana bukan sebagai hambatan, melainkan sebagai peluang untuk menghasilkan inovasi yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Temuan penelitian ini selaras dengan Teori Loose Parts yang dikemukakan oleh (Simon Nicholson, 1971). Nicholson menjelaskan bahwa lingkungan yang menyediakan berbagai benda terbuka (open-ended materials) akan memberikan kesempatan yang lebih luas kepada anak untuk mengeksplorasi, menciptakan berbagai kemungkinan, dan mengembangkan kreativitasnya. Berbeda dengan alat permainan yang memiliki satu fungsi tertentu, bahan alam seperti daun, ranting, batu, atau biji-bijian memungkinkan anak menggunakan benda yang sama dalam berbagai cara sesuai dengan imajinasi mereka. Konsep tersebut tampak pada proses pembelajaran di RA Terpadu Al-Fadhil, ketika guru memberikan kebebasan kepada anak untuk menentukan sendiri bentuk kolase, hasil finger painting, maupun pola meronce yang ingin dibuat.

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget, yang menyatakan bahwa anak membangun pengetahuan melalui interaksi langsung dengan objek konkret di lingkungannya. Aktivitas mengumpulkan daun, meronce bunga, menyusun biji-bijian, dan mencampur pewarna alami merupakan bentuk pengalaman konkret yang memungkinkan anak melakukan proses asimilasi dan akomodasi dalam membangun konsep baru. Oleh karena itu, media berbahan alam tidak hanya menstimulasi perkembangan motorik halus, tetapi juga meningkatkan kemampuan berpikir, pemecahan masalah, dan kreativitas anak.

Dari perspektif kreativitas guru, hasil penelitian ini mendukung pendapat Utami Munandar yang menjelaskan bahwa kreativitas merupakan kemampuan menghasilkan gagasan atau produk baru yang bermanfaat dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Dalam penelitian ini, guru berhasil mengubah keterbatasan fasilitas menjadi peluang untuk menghasilkan media pembelajaran yang murah, mudah diperoleh, aman, dan memiliki nilai edukatif yang tinggi. Kreativitas tersebut menunjukkan kompetensi pedagogik guru dalam mengelola sumber belajar yang tersedia di lingkungan sekitar. pendapat (Utami Munandar 2004)

Temuan penelitian ini juga memiliki kesesuaian dengan hasil penelitian Nurjanah dan Muthmainah yang menemukan bahwa penggunaan media loose parts berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kreativitas dan kemampuan motorik halus anak usia dini. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa anak yang belajar menggunakan media loose parts memperoleh kemampuan motorik halus dan kreativitas yang lebih baik dibandingkan anak yang menggunakan media konvensional. (Nurjanah dan Muthmainah, 2023)

Selain itu, hasil penelitian Sukardjo, Nirmala, Ruiyat dkk menjelaskan bahwa media loose parts tidak hanya mendukung perkembangan motorik, tetapi juga mampu menstimulasi keterampilan abad ke-21 (4C), yaitu critical thinking, creativity, collaboration, dan communication. Hal tersebut tampak pada kegiatan pembelajaran di RA Terpadu Al-Fadhil, ketika anak saling berdiskusi mengenai bahan yang digunakan, bekerja sama dalam mengumpulkan daun dan bunga, serta mengomunikasikan hasil karya mereka kepada guru maupun teman sekelas. (Sukardjo, Nirmala, Ruiyat dkk 2023)

Lebih lanjut, hasil penelitian Izzah dan Cholimah menunjukkan bahwa kreativitas guru dalam menggunakan media loose parts dipengaruhi oleh motivasi kerja dan lingkungan sekolah yang mendukung inovasi pembelajaran. Guru yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih mampu mengembangkan media yang variatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Temuan tersebut sejalan dengan kondisi di RA Terpadu Al-Fadhil, di mana guru secara aktif merancang media pembelajaran secara mandiri meskipun dengan keterbatasan sarana yang dimiliki. (Izzah dan Cholimah, 2024)

Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kreativitas guru dalam memanfaatkan bahan alam bukan sekadar menghasilkan media pembelajaran alternatif, tetapi merupakan bentuk inovasi pedagogik yang mengintegrasikan prinsip pembelajaran aktif, keamanan anak, kepedulian terhadap lingkungan, dan pengembangan keterampilan motorik halus secara komprehensif. Guru berhasil menjadikan lingkungan sekitar sebagai laboratorium belajar yang memungkinkan anak memperoleh pengalaman nyata, bermakna, dan menyenangkan, sehingga tujuan pembelajaran motorik halus dapat tercapai secara optimal sekaligus menumbuhkan karakter peduli lingkungan sejak usia dini.

2. Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Media Upcycling dari Barang Bekas Rumah Tangga

Berdasarkan hasil penelitian, salah satu bentuk kreativitas guru RA Terpadu Al-Fadhil dalam merancang media motorik halus adalah memanfaatkan barang-barang bekas (upcycling) menjadi media pembelajaran yang inovatif, aman, dan ramah lingkungan. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru secara konsisten memanfaatkan limbah rumah tangga seperti botol plastik, kardus bekas, tutup botol, kain perca, gulungan tisu, serta stik es krim untuk diolah menjadi alat permainan edukatif (APE). Pemanfaatan barang bekas tersebut tidak hanya bertujuan mengurangi biaya pengadaan media pembelajaran, tetapi juga menjadi sarana untuk menanamkan nilai kepedulian terhadap lingkungan kepada anak sejak usia dini.

Selama proses observasi, peneliti menemukan bahwa media yang paling sering digunakan adalah Kotak Gunting Kain Perca dan Tutup Botol Pintar. Kedua media tersebut dibuat sendiri oleh guru sesuai dengan tema pembelajaran yang sedang berlangsung. Guru tidak hanya memperhatikan nilai estetika media, tetapi juga memastikan bahwa seluruh bahan yang digunakan aman bagi anak, seperti menghaluskan bagian tajam pada botol plastik, serta menggunakan lem yang tidak mengandung bahan berbahaya.

Pada kegiatan menggunakan Kotak Gunting Kain Perca, peneliti mengamati bahwa anak terlihat antusias ketika diminta menggunting potongan kain atau kertas bekas kemudian memasukkannya ke dalam mulut karakter hewan yang dibuat dari botol plastik bekas. Aktivitas tersebut tidak hanya melatih kemampuan menggunting, tetapi juga meningkatkan koordinasi mata dan tangan, kekuatan otot jari, serta kemampuan mengontrol gerakan tangan secara lebih presisi. Suasana kelas terlihat lebih hidup karena anak menganggap kegiatan tersebut sebagai permainan, bukan sebagai latihan motorik.

Media lain yang tidak kalah menarik adalah Tutup Botol Pintar. Guru memanfaatkan leher botol plastik bekas yang ditempelkan pada papan kayu, kemudian anak diminta mencocokkan tutup botol berdasarkan warna, angka, atau huruf sebelum memutarnya hingga terpasang dengan benar. Aktivitas memutar tutup botol melibatkan gerakan otot-otot kecil tangan yang berperan penting dalam mempersiapkan kemampuan menulis (*pre-writing skills*). Peneliti mengamati bahwa anak terlihat berulang kali mencoba memasang tutup botol hingga sesuai, sehingga tanpa disadari mereka sedang melatih ketekunan, koordinasi, dan konsentrasi. Temuan hasil observasi tersebut diperkuat oleh hasil wawancara mendalam dengan Bu Husnul yang menjelaskan bahwa pemanfaatan barang bekas berawal dari keterbatasan sarana pembelajaran yang dimiliki sekolah. Namun, keterbatasan tersebut justru mendorong guru

untuk lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran.

"Kami menyadari bahwa tidak semua media harus dibeli. Banyak barang bekas yang sebenarnya masih bisa dimanfaatkan menjadi alat permainan edukatif. Botol plastik, kardus, kain perca, bahkan tutup botol sering kami kumpulkan bersama orang tua murid, kemudian kami olah menjadi media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran."

Bu Husnul juga menjelaskan bahwa penggunaan media berbahan barang bekas memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar anak.

"Anak-anak justru lebih tertarik menggunakan media yang kami buat sendiri karena bentuknya unik. Misalnya botol bekas kami buat menjadi karakter kelinci atau ikan sehingga mereka merasa sedang bermain. Mereka tidak menyadari bahwa sebenarnya sedang melatih gerakan menggunting atau memutar tutup botol."

Selain meningkatkan motivasi belajar, Bu Husnul menjelaskan bahwa media berbahan barang bekas juga dimanfaatkan sebagai sarana pendidikan karakter.

"Kami ingin anak mengetahui bahwa sampah tidak selalu harus dibuang. Kalau diolah dengan baik, barang bekas masih bisa digunakan kembali. Dengan cara itu anak belajar mencintai lingkungan sejak usia dini."

Hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa kreativitas guru tidak hanya berorientasi pada penciptaan media pembelajaran yang menarik, tetapi juga mengintegrasikan pendidikan lingkungan hidup ke dalam proses belajar. Guru memanfaatkan media sebagai sarana membangun kesadaran ekologis (*ecological awareness*) sekaligus mengembangkan kemampuan motorik halus peserta didik.

Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung teori konstruktivisme sosial (Lev Vygotsky 1978) yang menjelaskan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial dan pengalaman langsung dengan lingkungan. Media hasil *upcycling* memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui aktivitas konkret, berdiskusi dengan teman, memperoleh bimbingan dari guru (*scaffolding*), serta menyelesaikan berbagai

tantangan yang diberikan selama proses bermain. Interaksi tersebut mendorong perkembangan motorik halus sekaligus kemampuan sosial anak.

Dari perspektif kreativitas guru, hasil penelitian ini juga sesuai dengan pendapat Utami Munandar yang menyatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan menghasilkan gagasan baru atau mengombinasikan unsur-unsur yang telah ada menjadi sesuatu yang lebih bermanfaat. Guru RA Terpadu Al-Fadhil menunjukkan kemampuan tersebut melalui proses mengubah barang-barang bekas menjadi media pembelajaran yang memiliki fungsi edukatif dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini. (Utami Munandar 2004)

Hasil penelitian ini diperkuat oleh penelitian Adawiyah, Nurholis, Tabrani, dan Fathallah menyimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran melalui recycling limbah dengan pendekatan STEAM Loose Parts mampu meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini karena memberikan pengalaman belajar yang aktif, kreatif, dan berbasis lingkungan. Penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa pemanfaatan limbah rumah tangga sebagai media pembelajaran dapat mengembangkan aspek fisik-motorik, kreativitas, bahasa, sosial-emosional, dan kemampuan berpikir anak (Adawiyah, Nurholis, Tabrani, dan Fathallah, 2023). Dengan demikian hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kreativitas guru dalam memanfaatkan barang bekas tidak hanya menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan ekonomis, tetapi juga menjadi bentuk inovasi pedagogis yang mendukung pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*). Media yang dikembangkan guru mampu mengintegrasikan aspek perkembangan motorik halus, pembentukan karakter peduli lingkungan, kreativitas, serta kemandirian anak dalam satu proses pembelajaran yang utuh. Dengan demikian, pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran di RA Terpadu Al-

Fadhil merupakan praktik baik (*best practice*) yang layak dikembangkan sebagai model pembelajaran ramah anak dan ramah lingkungan pada lembaga pendidikan anak usia dini.

3. Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Media Sensorik Mandiri (Homemade Sensory Toys)

Berdasarkan hasil penelitian, bentuk kreativitas guru di RA Terpadu Al-Fadhil diwujudkan melalui pengembangan media sensorik mandiri (*homemade sensory toys*). Guru tidak bergantung pada permainan edukatif komersial yang tersedia di pasaran, melainkan merancang sendiri media pembelajaran menggunakan bahan-bahan sederhana, aman, mudah diperoleh dan ramah lingkungan. Hasil observasi menunjukkan bahwa media yang paling sering digunakan adalah *playdough* rumahan yang dibuat dari tepung terigu, garam, minyak goreng, air, dan pewarna makanan.

Selama proses observasi, peneliti menemukan bahwa guru tidak hanya menggunakan media tersebut sebagai alat bermain, tetapi juga sebagai sarana stimulasi motorik halus yang dirancang secara sistematis. Sebelum kegiatan dimulai, guru memperlihatkan kepada anak proses pembuatan *playdough* sehingga peserta didik mengetahui bahwa media tersebut dibuat dari bahan-bahan yang aman. Guru kemudian memberikan kesempatan kepada anak untuk menguleni, menekan, menggulung, memotong menggunakan cetakan, dan membentuk berbagai objek sesuai dengan imajinasi masing-masing. Aktivitas tersebut melibatkan hampir seluruh otot kecil pada jari dan pergelangan tangan sehingga memberikan stimulasi yang optimal terhadap perkembangan motorik halus.

Hasil observasi menunjukkan bahwa anak terlihat antusias selama kegiatan berlangsung. Hampir seluruh peserta didik menggunakan kedua tangan secara aktif ketika membentuk *playdough*. Sebagian anak membentuk buah-buahan, hewan, bunga, maupun berbagai bentuk lain tanpa meniru contoh guru. Peneliti juga mengamati bahwa anak mampu mempertahankan konsentrasi lebih lama dibandingkan ketika

menggunakan lembar kerja. Guru memberikan kebebasan kepada anak untuk bereksplorasi sehingga pembelajaran berlangsung lebih menyenangkan dan berpusat pada peserta didik.

Temuan observasi tersebut diperkuat oleh hasil wawancara mendalam dengan Bu Alfi yang menjelaskan bahwa media sensorik dibuat sendiri karena lebih aman dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan anak.

"Kami lebih memilih membuat playdough sendiri daripada membeli yang sudah jadi. Bahannya sederhana, mudah didapat, dan kami tahu semua bahan yang digunakan aman untuk anak. Kalau anak tidak sengaja menyentuh wajah atau memasukkan tangan ke mulut setelah bermain, kami tidak terlalu khawatir karena bahan-bahannya berasal dari tepung dan pewarna makanan."

Bu Alfi juga menjelaskan bahwa kegiatan sensorik tidak hanya bertujuan melatih motorik halus, tetapi juga meningkatkan fokus dan keberanian anak untuk mencoba.

"Anak-anak senang sekali ketika diminta membentuk playdough sesuai imajinasi mereka. Tidak ada hasil yang salah atau benar sehingga mereka lebih percaya diri."

Hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa kreativitas guru tidak hanya tampak pada kemampuan membuat media pembelajaran, tetapi juga pada kemampuan merancang pengalaman belajar yang memberi ruang bagi anak untuk bereksplorasi, mencoba, dan menemukan sendiri solusi terhadap tugas yang diberikan. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan stimulasi, sementara anak menjadi subjek utama dalam proses pembelajaran.

Selain itu, hasil penelitian ini juga didukung oleh Teori Integrasi Sensorik (Sensory Integration Theory) yang dikembangkan oleh A. Jean Ayres (1979). Teori ini menjelaskan bahwa pengalaman sensorik melalui aktivitas meremas, menekan, mencubit, menggulung, dan menjepit membantu otak mengintegrasikan informasi yang diterima melalui indera sehingga mendukung perkembangan koordinasi gerak, perhatian, dan kemampuan belajar. Penggunaan playdough dalam penelitian ini memberikan stimulasi taktil (tactile) yang penting bagi perkembangan motorik halus anak.

Temuan penelitian ini diperkuat oleh penelitian Pamungkas, Rahman, dan Infrantini menunjukkan bahwa permainan playdough berpengaruh signifikan terhadap perkembangan motorik halus anak usia dini. Aktivitas menguleni, meremas, menekan, dan membentuk playdough terbukti meningkatkan koordinasi mata dan tangan serta kekuatan otot jari anak (Pamungkas, Rahman, dan Infrantini (2023)

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Suryameng menyimpulkan bahwa kegiatan bermain playdough mampu meningkatkan keterampilan motorik halus, koordinasi mata dan tangan, serta membuat anak lebih aktif dan fokus selama proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan playdough memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreativitas melalui pembentukan berbagai objek sesuai dengan imajinasi mereka. (Suryameng, 2016)

Dengan demikian berdasarkan hasil penelitian bahwa kreativitas guru RA Terpadu Al-Fadhil dalam mengembangkan media sensorik mandiri bukan sekadar upaya menyediakan alat permainan alternatif, tetapi merupakan bentuk inovasi pedagogis yang mengintegrasikan aspek keamanan anak, keberlanjutan lingkungan, efektivitas pembelajaran, dan pengembangan motorik halus secara komprehensif. Melalui media playdough rumahan, guru berhasil menciptakan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, bermakna dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Pendekatan ini juga memperlihatkan bahwa keterbatasan sarana tidak menjadi hambatan bagi guru untuk terus berinovasi, melainkan menjadi pendorong lahirnya berbagai media pembelajaran yang kreatif, ramah anak, dan ramah lingkungan.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa bentuk kreativitas guru dalam merancang media motorik halus ramah anak dan ramah lingkungan sebagai berikut :

1. Kreativitas guru diwujudkan melalui pemanfaatan bahan alam (*loose parts*) sebagai media pembelajaran motorik halus. Guru memanfaatkan daun, ranting, bunga, biji-bijian, serta pewarna alami untuk membuat media seperti meronce, kolase, dan *finger painting*. Media tersebut mampu menstimulasi koordinasi mata dan tangan, keterampilan menjepit, menempel, serta meronce, sekaligus memberikan pengalaman belajar berbasis eksplorasi lingkungan. Pemanfaatan bahan alam juga menjadikan pembelajaran lebih aman bagi anak karena menggunakan bahan yang tidak beracun, mudah diperoleh, dan mudah terurai sehingga mendukung pembentukan karakter peduli lingkungan sejak usia dini.
2. Kreativitas guru terlihat melalui pemanfaatan barang bekas (*upcycling*) menjadi alat permainan edukatif. Guru mengolah botol plastik, kardus bekas, kain perca, tutup botol, menjadi media seperti Kotak Gunting Kain Perca, serta Tutup Botol Pintar. Media tersebut efektif mengembangkan kemampuan menggunting, memutar, membuka dan menutup, koordinasi jari, serta keterampilan hidup sehari-hari (*life skills*). Selain meningkatkan kemampuan motorik halus, media berbasis *upcycling* juga menanamkan nilai tanggung jawab terhadap lingkungan melalui pemanfaatan kembali barang-barang yang masih memiliki nilai guna.
3. Kreativitas guru juga diwujudkan melalui pengembangan media sensorik mandiri (*homemade sensory toys*) seperti *playdough* rumahan. Media sensorik tersebut dibuat menggunakan bahan-bahan yang aman, mudah diperoleh, dan ramah anak sehingga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus melatih kekuatan otot jari, koordinasi mata dan tangan dan konsentrasi. Pembelajaran berbasis media sensorik juga memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, berimajinasi, dan mengembangkan kreativitas sesuai karakteristik perkembangan anak usia dini.

(Book Antiqua 11, Regular, spasi 1)

Ucapan Terima Kasih

Penulis berterima kasih kepada pihak kampus yang telah memberikan fasilitas selama menimba ilmu, memberikan dukungan untuk melakukan penelitian. Terima kasih juga kepada pihak RA Terpadu Al-Adhil telah memberikan izin peneliti untuk melakukan penelitian di RA hingga artikel selesai dipublikasikan.

Daftar Pustaka

- Adawiyah, R., Nurholis, M., Tabrani, M. D., & Fathallah, Y. A. (2023). Pengembangan Recycling Limbah Menggunakan Metode Steam Loose Part pada Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 6831-6842.
- Budiyanto, B., Hurri, I., & Munajat, A. (2024). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Penggunaan Media Gambar dengan Teknik Kolase pada Anak Kelompok B di PAUD KB Mawar. *Cahaya Pendidikan*, 6(2).
- Creswell, J. W. (2023). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (6th ed.) (Sixth edit). Thousand Oaks, California : SAGE. <https://catalog.libraries.psu.edu/catalog/39661363?>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2020). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (4th ed.) (4 Edition). SAGE Publications
- Muyasaroh, M., & Azro'i, I. (2025). Penggunaan Bubur Kertas sebagai Media Pembelajaran Kreatif untuk Mengembangkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Tinta Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 115-130.
- Nicholson, S. (1971). How Not to Cheat Children: The Theory of Loose Parts. *Landscape Architecture*, 62(1), 30-34.
- Nurjanah dan Muthmainah (2023) "Pengaruh Media Loose Part terhadap Kreativitas dan Motorik Halus Anak Usia Dini" *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7 (3

), 3519-3536

Pamungkas, M., Rahman, T., & Infrantini, L. (2023). Pengaruh Permainan Playdough Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Tinta Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 49-60.

<https://doi.org/https://doi.org/10.35878/tintaemas.v2i1.763>

Piaget, J. (1972). *The Psychology of the Child*. New York: Basic Books.

Rumaisha A (2024). Analisis Permainan Sensory Play DIY (Do It Yourself) di Rumah yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus Anak. *The Indonesian Design Journal*, 6 (2)

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suryameng (2016). Peningkatan keterampilan motoric halus kelompok A melalui bermain playdough. 3(3). 197-206

Suwardi. (2011). Efektivitas Media Pembelajaran bagi Pendidik PAUD yang Ramah Lingkungan. *Jurnal Al-Azhar Indonesia*, 5(2).

Ulfah. (2024). Strategi Guru dalam Pemanfaatan Media Bahan Alam dan Lingkungan Sekitar untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Melati Duko Rubaru Sumenep. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(6), 6944-6955.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge: Harvard University Press.