

Peningkatan Kreativitas Anak Menggunakan Media Loose Parts

Naomi kafolamau ^{1*}, Maria Melita Rahardjo ²

^{1,2} Universitas Kristen Satya Wacana, Indonesia

* naomiifon401@gmail.com

Abstract

This study aims to determine how loose parts media supports early childhood creativity, so that children can explore their imaginations using loose parts media. The method used is a descriptive qualitative method. Data collection techniques were carried out by direct interviews, making anecdotal notes, in-depth documentation studies and direct observations. Data analysis was carried out by observing video observations before carrying out research and video observations after carrying out research and analyzing anecdotal notes made during conducting research. The subjects in this study were children aged 4-5 years who took the Baby's Gym Kids City Ada Baru Salatiga class. the findings in this study are Play activities using removable media or loose parts carried out by researchers to find out how loose parts media support early childhood creativity greatly influences children's creativity, seen from the children's responses when they have played using removable media consisting of stones, leaves, twigs wood and pinecone. However, there are things that need to be considered by teachers when using this removable media as a medium for teaching materials, namely the teacher is able to provide instructions or provocation questions that provoke the imagination of children and the teacher also provides a concept lighter using story books as one of the media, where this media is very useful. help the teacher, because the children are very interested in story books so that when the teacher tells the story the children are very enthusiastic about listening to the story and even the children share their experiences. The role of the teacher in this case is very important where every activity takes place.

Keywords: *Kreativitas, Media Pembelajaran, Loose Parts*

Pendahuluan

Media sangat diperlukan dalam proses pembelajaran dan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran, selain itu media juga dapat diberikan untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini (Purba dkk, 2020). Pada abad ke 21 ini kreativitas ditandai dengan perubahan yang sangat cepat dengan tantangan yang sangat kompleks. Kreativitas dimiliki oleh semua individu walaupun dengan berbagai perbedaan namun dapat dipelajari, dimanipulasi dengan sengaja, dan perlu dikembangkan (Yeni dkk, 2017). Hal ini berarti semua orang dapat menjadi kreatif jika dikembangkan dengan benar. Guru bisa menumbuhkan sikap dasar kreatif anak yaitu pesona dan rasa takjub, mengembangkan imajinasi anak, rasa ingin tahu, dan banyak bertanya (Nuranisah, 2022). Kreativitas menjadi aspek penting yang harus dikembangkan pada setiap anak usia dini, karena tidak ada satu anak pun yang terlahir tanpa kreativitas. Kreativitas perlu dikembangkan sejak dini karena mereka memiliki rasa ingin tahu dan antusias yang kuat terhadap segala sesuatu (marwiyati dkk, 2020). Sebagai pendidik, guru harus dapat menciptakan lingkungan belajar anak usia dini haruslah menyenangkan, sehingga anak merasa senang, nyaman, dan terasah kreativitasnya dalam mengikuti pembelajaran (Puspitarani dkk, 2020).

<https://doi.org/10.30605/jsqp.5.3.2022.1880>

Pembelajaran tidak hanya membaca, menulis, mewarnai, mengenal benda, menggambar, dan bermain plastisin saja. Guru sebaiknya dapat memilih media yang dapat mengasah kreativitas anak karena tidak semua media dapat mendukung perkembangan kreativitas anak. Sebagai contoh, Pengamatan pada sekolah A, guru memberikan media kertas yang sudah dituliskan angka 1-10 lalu menyuruh anak menirukan. Dalam kegiatan tersebut, guru lebih fokus pada bagaimana anak bisa meniru, mengetahui angka serta dapat menulis angka. Terlihat jelas kurang kompetennya guru dalam membuat media untuk diberikan kepada anak. Guru membuat peraturan dimana anak harus duduk diam dan menulis, dari kegiatan ini terlihat jelas bagaimana guru tidak begitu memanfaatkan media dalam pembelajaran sehingga anak tidak mengeksplorasi kreativitas apa yang ada pada anak.

Peraturan yang diberikan guru pun membuat anak merasa takut serta enggan mengeksplorasi lingkungan sekitar anak untuk mengembangkan kreativitas anak. Contoh lain adalah kejadian pada sekolah B. Guru lebih fokus mengembangkan kegiatan calistung. Dimana kegiatan yang guru berikan kepada anak ialah berhitung 1-10. Dimana guru akan menulis angka 1-10 di kartu-kartu yang telah guru siapkan lalu mengucapkan angka tersebut dan anak-anak akan mengikutinya, setelah guru selesai mengucapkan guru akan menunjukkan angka dan menyuruh anak-anak untuk menjawab angka apa yang guru tunjuk. Nah, dalam kegiatan ini terlihat jelas bagaimana guru tidak memanfaatkan media yang ada disekitar anak untuk anak pelajari. Guru hanya fokus pada pencapaian tujuan pembelajaran dimana anak harus bisa mengetahui angka 1-10 sehingga anak tidak mengeksplor media-media yang ada disekitarnya.

Kasus pada sekolah C kegiatan yang dilakukan guru dominan menggunakan kertas dan pensil, dimana guru membuat kegiatan menggunting pola gambar, anak-anak menggunting sesuai pola gambar yang telah guru buat tanpa keluar garis. Dari kegiatan ini guru hanya fokus mengembangkan motorik halus anak sehingga anak tidak begitu dapat mengembangkan kreativitasnya. Guru juga memberikan peraturan yaitu menggunting jangan keluar garis, terlihat disini anak tidak begitu mengeksplor media yang diberikan guru secara tidak langsung anak tidak dapat berimajinasi dan mengembangkan kreativitasnya.

Kasus pada sekolah D guru sudah memberikan kegiatan yang menarik namun guru tidak memberikan kebebasan kepada anak, dimana anak selalu disuruh mengikuti peraturan bermain yang dibuat guru sehingga anak tidak mengembangkan kreativitasnya, contohnya pada saat guru mulai menempel mata, anak mengikuti menempel mata, guru menempel bagian mulut, anak juga mengikuti menempel bagian mulut, dari kegiatan ini kurangnya cara guru untuk menuntun anak agar bisa mengerjakan secara mandiri agar bisa mengembangkan kreativitasnya.

Kasus pada sekolah E guru sudah memberikan pembelajaran dilakukan di rumah masing-masing yang didampingi oleh setiap orang tua murid. Namun ada beberapa orang tua yang tidak menjalankan padahal guru sudah memberikan materi tutorial dan alat bahan. Contohnya, pada pembuatan kolase dari bahan yang dirumah, dari sekolah sudah memberikan alat dan bahan seperti lem, kertas lipat dan lain sebagainya, namun orang tua tidak menambahkan bahan-bahan yang ada di sekitarnya seperti contohnya bahan alam. Sehingga pada saat dikumpulkan kepada guru terlihat ada beberapa yang dikumpulkan bagus-bagus serta menarik karena menambahkan beberapa bahan sedangkan ada beberapa lagi yang dikumpulkan hanya ala kadarnya saja. Sehingga media APE kurang cocok jika tujuannya untuk mengembangkan kreativitas anak. Namun loose parts dapat dijadikan media untuk mengembangkan kreativitas anak karena loose parts adalah media terlepas (Safitri dkk, 2021).

Loose Parts adalah benda-benda terlepas yang dapat dipindahkan, dimani pulasi dan cara bermain atau cara menggunakannya ditentukan sendiri oleh anak. Loose parts menyajikan secara mentah dan akan yang mengembangkannya (Auliyalloh dkk, 2020). Proses pembelajaran dengan menggunakan media loose parts atau Steam mengedukasi anak untuk lebih kreatif dan inovatif sehingga anak dapat mengeksplorasi berbagai aspek: pemecahan masalah, kreativitas, konsentrasi, motorik halus, motorik kasar, sains (science), pengembangan bahasa (literasi), seni (art), logika berpikir matematika (math), teknik (engineering), teknologi (technology). Loose parts terdiri dari beberapa jenis (Veryawan dkk, 2022). Beberapa jenis loose parts ialah bahan alam, plastik, logam, penggunaan kembali kayu dan bamboo, kaca dan keramik, benang dan kain, dan bekas kemasan (Wulansari dkk, 2021).

Bahan alam adalah bahan yang digunakan dalam pembelajaran yang berasal dari alam. Ketersediaan bahan alam yang mudah didapatkan disekitar lingkungan tempat tinggal dapat digunakan dalam menunjang proses pembelajaran yang diberikan guru kepada anak (Muzayyanah dkk, 2021). Media alam ini bertujuan agar anak mempunyai kecerdasan spiritual dan peka terhadap lingkungan sekitar. Bahan alam yang dapat digunakan ialah batu-batuan, biji-bijian, kayu, daun-daunan, ranting, pasir, tanah, air, pelepah, bambu, dan lain sebagainya. Penggunaan bahan alam sebagai media pembelajaran oleh guru secara tepat dapat membantu anak dalam mengembangkan segala aspek salah satu aspeknya ialah kreativitas. Anak memiliki minat yang cukup kuat terhadap benda-benda di sekitar lingkungan tempat tinggalnya seperti bahan alam tersebut (Fardiah dkk, 2021).

Merujuk pada hal tersebut, sehingga yang menjadi rumusan masalah yakni bagaimana media loose parts mendukung kreativitas anak usia dini anak kelompok usia 4-5 tahun di Kidcity ada baru salatiga dengan tujuan penelitian yaitu mengetahui serta memperoleh informasi penggunaan media loose parts dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini di kids city ada baru salatiga. Kebaruan dalam penelitian ini yaitu pemanfaatan media loose parts yang terbuat dari bahan alam dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan yakni penelitian kualitatif deskriptif. (Darmalaksana, 2020) menyatakan “penelitian deskriptif kualitatif adalah metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat postpositivisme digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi”.

Penelitian menggunakan tipe deskriptif karena peneliti mencoba menggambarkan secara mendalam tentang peningkatan kreativitas anak menggunakan media *loose parts*. Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun yang mengikuti kelas Baby Gym Kids City Ada Baru Salatiga. Pada tipe ini peneliti akan melaksanakan observasi, wawancara, catatan anekdot dan studi dokumentasi mendalam terhadap subjek penelitian dengan tujuan memperoleh informasi dalam penggunaan media *loose parts* berbahan alam mendukung peningkatan kreativitas anak usia dini. Analisis data dilakukan dengan mengamati video observasi sebelum melakukan penelitian dan video observasi setelah melakukan penelitian serta menganalisis catatan anekdot yang dibuat selama melakukan penelitian.

Hasil

Hasil peneliti dapatkan anak di kelompok tersebut peningkatan kreativitas menggunakan media loose parts terlihat nampak. Melalui pengamatan sebelum penelitian dimana anak hanya diberikan media tanpa instruksi membuat anak kebingungan untuk membuat suatu karya. Sedangkan pada saat peneliti memberikan instruksi dan membacakan buku cerita sebagai pemantik konsep anak, anak tertarik dan mulai bercerita apa yang anak lakukan ketika anak bermain menggunakan media loose parts yang sudah disediakan oleh peneliti.

Table 1. Deskripsi kegiatan sebelum dan sesudah penggunaan loose parts

Waktu	Bahan	Hasil Karya
Sebelum penelitian	- Sedotan	- Menyambung jadi Panjang
		- Bentuk zig-zag
	- Lego	- Jerapa
		- Menara
		- Membuat indonesia
		- Bendera Indonesia
		- Binatang
Sesudah penelitian		- Membuat kaki yang tinggi
	- Batu	- Kupu-kupu
		- Pagar
		- Ratu bunga
		- Orang/manusia
		- Bunga matahari
		- Bunga anggrek
		- Bunga mawar
	- Biji pinus	- Ratu bunga
		- Pohon
		- Bunga
		- Kupu-kupu
		- Pohon
	- Daun-daunan	- Pagar
	- Pohon	
- Ranting kayu	- Api unggun	
	- Taman bunga	

Berdasarkan tabel 1 diatas loose parts terbuka terhadap apa saja. Tetapi pada saat sebelum penelitian hasil karya terbatas kreativitasnya.

Instruksi guru

Instruksi guru sangatlah penting agar anak dapat tahu apa yang akan dibuat dan dapat anak kembangkan sendiri dengan imajinasi anak (Salsabila dkk, 2021). Pada saat kegiatan bermain lego anak-anak membuat hasil karya, namun hasil karya yang dihasilkan oleh anak hanya sebatas membuat menara. Contohnya, pada saat bermain lego ada anak A yang membuat menara dan salah satu temannya pun mengikuti untuk membuat menara karena guru tidak memberikan instruksi atau pertanyaan provokasi kepada anak-anak sehingga anak-anak hanya membuat karya sesuai dengan apa yang ada di imajinasi anak-anak maupun meniru dari teman yang lain. Sedangkan ketika anak-anak bermain menggunakan media loose parts berbahan alam yang terdiri dari media batu, biji pinus, daun-daunan, dan ranting kayu anak-anak sangat antusias dan membuat berbagai macam karya karena guru memberikan pertanyaan provokasi. Contohnya, “ apakah kamu bisa membuat kupu-kupu?” “apakah kamu bisa membuat bunga?”.

Anak-anak merasa tertantang dan membuat hasil karya dari pertanyaan provokasi tersebut, bukan hanya membuat bunga namun ada yang membuat hasil karya diluar dari pertanyaan provokasi.



Gambar 1. Media loose part yang digunakan (dokumentasi penelitian)

Pada saat anak-anak yang lain sibuk membuat apa yang diinstruksikan oleh guru salah satu anak menceritakan apa yang telah ia buat berbeda dengan teman-temannya. Ibu guru bertanya "apa yang kamu buat dek?" "aku membuat api unggun dan membakar *marshmallow* ms". Dari jawaban anak ini bisa terlihat bagaimana imajinasi anak sangat luar biasa. Kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, estetis, fleksibel, integrasi, suksesi, diskontinuitas, dan diferensiasi yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah (Damayanti, dkk 2020). Pada saat bermain lego anak-anak sudah bisa mengembangkan imajinasinya namun terlihat berbeda ketika anak bermain menggunakan media lepasan atau *loose parts* dan disertai dengan pertanyaan provokasi. Ada anak yang membuat bunga, namun pada kejadian yang sama ada anak lain yang membangun imajinasinya untuk membuat api unggun. Sehingga dapat disimpulkan bahwa instruksi guru atau pertanyaan provokasi dapat membantu anak untuk mengembangkan imajinasi atau kreativitas anak yang berada dalam diri anak.

Tidak adanya pemantik konsep

Pada saat bermain lego anak hanya diperintahkan membongkar dan memasang lego sesuai dengan keinginan anak tanpa adanya pemantik konsep sehingga kreativitas anak hanya sekedar memasang dan membongkar lego ataupun membuat menara yang tinggi. Sedangkan pada saat anak-anak mendapatkan pemantik konsep kreativitas anak semakin luas (Farikhah dkk 2022).



Gambar 4. Buku cerita dan media loose parts sebagai pemantik konsep

Pada saat sebelum memulai bermain guru bercerita terlebih dahulu kepada anak-anak untuk memberikan anak-anak konsep terlebih dahulu. Anak-anak begitu antusias ketika mendengarkan cerita, ada anak yang bercerita “ms dirumah aku juga ada bunga loh ms, ditanam sama mama” sambil tersenyum, ms pun menjawab “ oh yah.. bunga apa saja yang ada di rumah kamu dek?” anak menjawab “ ada bunga mawar ms, warnanya merah sama seperti gambar ini” sambil menunjuk gambar bunga mawar. Guru juga memberikan pertanyaan kepada anak-anak yang lain “apakah anak-anak pernah melihat bunga?” anak-anak dengan antusias menjawab “pernah ms, aku pernah lihat di taman” ada pula yang menjawab “aku pernah lihat di pasar ms”. Setelah memberikan pertanyaan provokasi guru mulai mengeluarkan media yang akan digunakan untuk bermain. Media yang digunakan adalah media *loose parts* yang terdiri dari batu, biji pinus, ranting, dan daun-daunan. Pada saat anak-anak melihat media lepasan ada anak yang berkata “apa itu ms? Itu kalau di pegang sakit gk?” memegang ranting kayu, “oh ini ada batu, biji pinus, ranting kayu dan daun-daunan. Oh tentu saja ini tidak akan membuat tangan kamu sakit”. Anak-anak mulai mengambil media lepasan, guru pun tidak lupa memberikan pertanyaan provokasi “bisakah kamu membuat bunga?” anak-anak menjawab “bisa dong ms” lalu mereka mulai bermain menggunakan media lepasan.



Gambar 7. Anak menceritakan bahwa ia membuat taman bunga seperti yang ada pada buku cerita (dokumentasi magang)

Kreativitas yang anak kembangkan berbeda antara anak satu dengan yang lain, terlihat dari hasil karya yang telah dihasilkan, anak A menceritakan bahwa ia telah membuat bunga yang kecil sedangkan anak B menceritakan bahwa ia membuat taman bunga yang berada di buku cerita. Terlihat berbeda hasil karya yang dibuat oleh anak namun itulah pentingnya guru menggunakan pertanyaan provokasi serta pemantik konsep melalui buku cerita untuk membangun konsep pada anak dan anak sendiri yang akan berusaha membangun kreativitas untuk membuat suatu karya yang ia rasa berbeda dan unik. Ide kreatif akan muncul ketika anak mengeksplorasi media yang anak mainkan. Karena anak dapat kesempatan untuk melihat, memahami, merasakan, dan pada akhirnya membuat sesuatu yang menurutnya sangat menarik. Guru memberikan pertanyaan provokasi lagi kepada anak “apakah kamu bisa membuat ratu bunga?” anak-anak dengan antusias menjawab “bisa ms”. Anak mulai bermain dan menuangkan kreativitasnya pada media lepasan.

Pembahasan

Hasil penelitian berdasarkan observasi yang dilakukan sebelumnya anak nampak kebingungan dalam membuat karya karena tidak adanya instruksi dari guru serta pemantik konsep. Pada hasil penelitian observasi akhir setelah diberikan pemantik konsep dan instruksi guru, kreativitas anak menunjukkan hasil yang maksimal. Hal ini dilihat dari respon aktif anak yang tidak tinggal diam ketika diberikan media loose parts, bukan hanya itu saja, ketika pemberian pemantik konsep anak pun turut serta berbagi cerita dari pengalamannya.

Pada proses pembelajaran guru belum membebaskan anak untuk bermain dengan media, cenderung guru selalu membatasi dan membantu anak dalam membuat karya. Disaat anak diminta untuk membuat suatu karya dari buku cerita yang telah dibacakan ada beberapa anak yang membuat karya sesuai dengan buku cerita yaitu bunga matahari dan taman bunga. Namun, ada anak yang membuat hasil karya berbeda, anak ini membuat api unggun dan membakar *marshmallow*. Berdasarkan observasi akhir setelah diberikan pemantik konsep dan instruksi, terlihat adanya kreativitas yang menonjol dari anak-anak. Dalam hal ini dapat dilihat dari anak sudah mampu membuat suatu karya yang berbeda dan mampu mengembangkan kreativitasnya menggunakan media loose parts.

Kreativitas memungkinan anak untuk menciptakan sesuatu yang baru dan dapat mengkombinasikan ide yang sudah ada dengan ide yang baru. Kreativitas anak ini ditandai dengan rasa percaya diri anak yang tinggi dalam setiap mengambil keputusan pada saat bermain menggunakan media yang disediakan oleh guru. Kegiatan bermain ini meningkatkan kreativitas karena melibatkan anak-anak dalam eksplorasi (Retnowati, 2021). Ketika anak bermain menggunakan media loose parts dan guru tidak memberikan batasan kepada anak-anak serta anak-anak menyadari akan hal tersebut dan fokus menghabiskan waktu lebih lama untuk menyelidiki serta menemukan ide kreatifnya sendiri dan menuangkan idenya pada media loose parts yang ada.

Penelitian ini kegiatan bermain menggunakan media lepasan atau loose parts yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui bagaimana media loose parts mendukung kreativitas anak usia dini sangat berpengaruh pada kreativitas anak karena adanya kemampuan daya pikir anak dalam memahami cerita. Namun guru perlu memperhatikan beberapa hal yaitu guru mampu memberikan instruksi atau pertanyaan-pertanyaan provokasi serta memberikan pemantik konsep kepada anak-anak. Guru bisa menggunakan buku cerita sebagai salah satu media pemantik konsep. Temuan dalam penelitian ini adalah pada saat anak mengembangkan kreativitasnya anak lebih percaya diri untuk menuangkan segala imajinasinya pada media lepasan tersebut.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, kesempatan bermain yang telah diberikan kepada anak untuk bermain menggunakan media lepasan dengan didasari instruksi guru serta pertanyaan provokasi dalam pengembangan konsep melalui membacakan buku cerita sangat mempermudah anak untuk mengembangkan kreativitas anak. Pada saat anak mengembangkan kreativitasnya anak lebih percaya diri untuk menuangkan segala imajinasinya pada media lepasan tersebut dikarenakan guru selalu memancing anak dengan pertanyaan-pertanyaan provokasi serta pengembangan konsep awal sebelum bermain. Temuan dalam penelitian ini adalah pada saat anak mengembangkan kreativitasnya anak lebih percaya diri untuk menuangkan segala imajinasinya pada media lepasan tersebut

Acknowledgment

-

Daftar Pustaka

- Auliyalloh, A. Q., & Rakhman, A. (2020). Media Pembelajaran Steam Untuk Meningkatkan Kreativitas Berbahan Loose Parts Di Kelompok B Tk Kasih Ibu. *Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 3(6), 553-558.
- Damayanti, A., Rahmatunnisa, S., & Rahmawati, L. (2020). Peningkatan Kreativitas Berkarya Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Steam Dengan Media Loose Parts. *Jurnal Buah Hati*, 7(2), 74-90.
- Darmalaksana, W. (2020). Metode penelitian kualitatif studi pustaka dan studi lapangan. *Pre-Print Digital Library UIN Sunan Gunung Djati Bandung*.
- Fardiah, F., Murwani, S., & Dhieni, N. (2019). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini melalui Pembelajaran Sains. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 133-140.
- Farikhah, A., Mar'atin, A., Afifah, L. N., & Safitri, R. A. (2022). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Loose Part. *WISDOM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 61-73.
- Marwiyati, S., & Istiningsih, I. (2020). Pembelajaran Saintifik pada Anak Usia Dini dalam Pengembangan Kreativitas di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 135-149.
- Muzayyanah, M., & Anam, N. (2021, August). Kontribusi media dari bahan alam, bekas dan sintetis (loose parts) pada kreativitas aptitude anak usia dini di RA Mamba'ul Hikmah Jember. In *Proceeding: The Annual International Conference on Islamic Education* (Vol. 5, No. 1, pp. 40-52).
- Nuranisah, N. (2022). *Peran Guru dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini di TKIT 1 Qurrota A'yun Ponorogo* (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo).
- Puspitarani, P., & Masykur, A. M. (2020). Makna menjadi guru Taman Kanak-kanak (Sebuah studi kualitatif fenomenologis). *Jurnal Empati*, 7(1), 308-314.
- Retnowati, R. (2021). Peningkatan Kemampuan Kreatifitas Anak Mengaplikasikan Alat Peraga Edukatif Menggunakan Metode Loose Parts. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(2), 465-470.
- Safitri, D., & Lestaringrum, A. (2021). Penerapan Media Loose Part untuk Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Kidido: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 40-52.
- Salsabila, N., & Novitawati, N. (2021). Mengembangkan Kemampuan Anak Dalam Aktivitas Eksploratif Melalui Model Picture And Picture, Metode Eksperimen Dengan Media Loose Parts. *Jurnal Inovasi, Kreativitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 1(2), 42-51.
- Veryawan, V., & Tursina, A. (2022). Media Loose Parts: Workshop Pembelajaran Saintifik Bermuatan Steam. *Journal Of Sriwijaya Community Service On Education (Jscse)*, 1(1), 30-37.
- Wulansari, B. Y., Fadhli, M., & Sutrisno, S. (2021). STEM Kreatif Pembelajaran Berbasis Alam Menggunakan Natural Loose Parts Sesuai Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini untuk Menanamkan Pendidikan Karakter Cinta Lingkungan Sejak Usia Dini. *Academia Publication*.
- Yeni, R., & Euis, K. (2017). Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak. *Jakarta: Kencana*.