

## EFEKTIVITAS MEDIA LOOSE PARTS TERHADAP KREATIVITAS ANAK DI TK MUTIA KABUPATEN BOGOR

Wardianti<sup>1\*</sup>, Tita Hasanah<sup>1</sup>, M. Zainal Arifin<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Institut Agama Islam Sahid, Bogor, Indonesia.

<sup>2</sup>Universitas Pakuan, Bogor, Indonesia.

email: [\\*wardiantiwati889@gmail.com](mailto:*wardiantiwati889@gmail.com)

### Info Artikel

Diajukan: 2024  
 Diterima: 2025  
 Diterbitkan: September 2024

### Keyword:

*Loose parts, learning media, creativity, early childhood.*

### Kata Kunci:

Loose parts, media belajar, kreativitas, anak usia dini.

### ABSTRACT

*This study aims to determine the effect of loose parts media on the creativity of kindergarten children group B. The method used is a quasi-experiment with a Posttest Only Control Design. The subjects of the study consisted of 30 children who were divided into two groups, namely 15 children in the experimental group who used loose parts media and 15 children in the control group who did not use the media. Data collection was carried out using a questionnaire to assess the level of children's creativity after the treatment was given. Data analysis was carried out using a t-test (independent sample t-test) at a significance level of 5%, and the results showed a value of  $0.000 < 0.05$ , which indicated that the use of loose parts media had a significant effect on children's creativity. This finding indicates that loose parts media can be an effective learning alternative in increasing the creativity of early childhood.*

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *loose parts* terhadap kreativitas anak TK kelompok B. Metode yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan desain Posttest Only Control Design. Subjek penelitian terdiri dari 30 anak yang terbagi menjadi dua kelompok, yaitu 15 anak dalam kelompok eksperimen yang menggunakan media *loose parts* dan 15 anak dalam kelompok kontrol yang tidak menggunakan media tersebut. Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket untuk menilai tingkat kreativitas anak setelah perlakuan diberikan. Analisis data dilakukan dengan uji t (*independent sample t-test*) pada taraf signifikansi 5%, dan hasil menunjukkan nilai sebesar  $0,000 < 0,05$ , yang mengindikasikan bahwa

penggunaan media loose parts memiliki pengaruh signifikan terhadap kreativitas anak. Temuan ini menunjukkan bahwa media loose parts dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini.

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah salah satu jenjang sekolah yang paling dasar bagi anak-anak di Indonesia. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) No. 20 Tahun 2003, dijelaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan merupakan kebutuhan mutlak yang harus terpenuhi, karena pendidikan bagi kehidupan manusia untuk membekali dirinya agar ia berkembang secara maksimal. Peran guru sangat penting dalam membimbing anak didiknya, terutama di PAUD krusial karena pada masa tersebut otak anak sangat sensitif dan memerlukan stimulasi yang tepat. Setiap anak memiliki kemampuan yang berbeda-beda, untuk itu kreatifitas pada setiap anak perlu dikenali, dipupuk dan dikembangkan melalui stimulasi yang tepat agar kreativitas dapat terwujud karena kreativitas merupakan ekspresi tertinggi dari bakat seorang anak.

Menurut Glen Dolman (2013), perkembangan yang paling pesat terhadap pertumbuhan otak manusia terjadi pada uisa 0-7 tahun apabila diberikan rangsangan yang tepat terhadap semua unsur perkembangan anak, baik rangsangan motorik, rangsangan intelektual, rangsangan sosial-emosional maupun rangsangan berbicara.

Menurut Santrock (2012) kreativitas adalah suatu kemampuan untuk memikirkan atau merancang sesuatu dengan menggunakan cara dan ide mereka sendiri sehingga mendapatkan suatu solusi untuk menghadapi masalah yang dihadapi. Secara umum karakteristik dari bentuk kreativitas yang tampak ketika seseorang sedang dalam proses berfikir untuk memecahkan suatu masalah.

Dalam Taksonomi Bloom (Siantajani, 2020) kreativitas merupakan puncak dari ranah kognitif, sebelum mencapai pada keterampilan tingkat tinggi. Menurut Rothemberg *dalam* Mutiah (2010) menyatakan bahwa kreativitas

adalah kemampuan untuk menghasilkan ide dan solusi baru yang berguna untuk memecahkan masalah dan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Chickszentmihalyi *dalam* Hasibuan dkk, (2017) kreativitas adalah suatu gagasan atau tindakan yang menghasilkan suatu karya yang mengubah bentuk asli yang ada dan mentransformasikannya menjadi hasil karya baru. Kreativitas mempunyai landasan sosial psikologi sosial pada tingkat mikro yaitu kreativitas motivasi instrinsik (Amabile dkk, 2012). Motivasi intrinsik merupakan wujud dari keinginan internal seseorang untuk mengembangkan kreativitasnya yang muncul dari keadaan yang dialaminya, salah satu contohnya adalah menambah kepercayaan diri.

Kegiatan belajar anak usia dini yang masih menggunakan metode pembelajaran konvensional dapat menyebabkan anak kesulitan dalam mengembangkan kreativitasnya, akibatnya anak lebih banyak diam dan tidak berani menyampaikan pendapat ataupun mengeluarkan ide-ide nya. Piaget berpendapat bahwa inkuiri adalah pendekatan yang memberikan peluang kepada anak untuk bereksperimen langsung, mereka mencari jawaban dari rasa ingin tahunya, mengajukan pertanyaan-pertanyaan serta menghubungkan pengalaman yang ia dapat dengan pengalaman sebelumnya, serta menghubungkan dengan temuan teman lainnya (Sit, 2010).

Gagne *dalam* Mahnun (2012) menyatakan bahwa media adalah berbagai macam komponen yang ada dalam berbagai lingkungan siswa. Media yang digunakan dalam penelitian yang peneliti lakukan adalah dengan menggunakan media *looseparts*, yang merupakan media yang paling mudah ditemukan karna berada di lingkungan sekitar. *Looseparts* kaya akan sensori motor yang sangat diperlukan dalam stimulasi perkembangan anak.

Menurut Tokoh Nasional Fasli Jalal bahwa guru PAUD di Indonesia banyak yang latar belakangnya pendidikannya kurang memadai. Diantaranya guru-guru PAUD di Indonesia belum S1, untuk itu pemerintah memberikan pelatihan-pelatihan serta beasiswa untuk guru-guru khususnya guru PAUD (Health.detik.com, 2014). Setiap anak memiliki kemampuan yang berbeda-beda, untuk itu kreatifitas pada setiap anak perlu dikenali, dipupuk dan dikembangkan melalui stimulasi yang tepat agar kreativitas dapat terwujud karena kreativitas merupakan ekspresi tertinggi dari bakat seorang anak. Masih banyak lembaga Pendidikan Anak Usia Dini yang lebih mementingkan hasil akhir daripada proses pembelajaran, namun proses pembelajaran yang berperan dalam pembentukan kreatifitas anak. Faktor lain yang menghambat keberhasilan dalam pembelajaran adalah kurangnya kompetensi pendidik,

menurut Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Palu, Ansyar Sutiadi “Peran dan fungsi guru saat ini kurang optimal di tingkat PAUD karena sumber daya manusianya sendiri yang belum menguasai bidangnya” (<https://sultengraya.com>, n.d.).

Menurut Syarifudin Yunus dosen Universitas Indraprasta PGRI, guru merasa berkuasa membentuk anak didiknya sehingga mereka tidak diberikan kesempatan untuk mengeksplor kemampuannya, dalam belajar proses yang berperan penting bukan hasil, setiap anak memerlukan pengalaman konkrit dalam belajar bukan hanya konsep semata. Karena itu guru harus pintar memilih metode pembelajaran (<https://news.detik.com>, 2016).

Dengan metode STEAM yang mengkolaborasikan lima bidang ilmu pengetahuan dapat mengasah kreativitas anak dengan cara berfikir kritis dalam memecahkan masalahnya sehingga anak dapat memunculkan ide-ide sesuai dengan imajinasinya (Siantajani, 2020). Menurut Yakman *dalam* (Lestaringrum dkk, 2020) pembelajaran STEAM merupakan pembelajaran yang sebenarnya, dimana seorang anak terlibat langsung dan mendapatkan pengalaman dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Munawar dkk *dalam* (Prameswari dkk, 2020), STEAM adalah kegiatan pembelajaran yang didalamnya terdapat pendekatan saintifik dimana anak mengamati, mengeksplorasi, menyelidiki bereksperimen, menyimpulkan dan membuat analisa seperti konsep yang dikemukakan Vygotsky, yang terkenal dengan perkembangan kognitif sosialnya.

Salah satu upaya untuk mengatasi masalah diatas, pada Juli 2017 s/d Januari 2020 Kabupaten Bogor mendapatkan bantuan dari United Nation Children’s Fund (UNICEF)–IKEA FOUNDATION yang bekerjasama dengan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, memberikan pelatihan kepada 100 lembaga PAUD terpilih yang berasal dari 20 Kecamatan di Kabupaten Bogor dengan jumlah Kecamatan seluruhnya adalah 40 Kecamatan. Salah satu pelatihan yang diberikan adalah metode STEAM dengan menggunakan media *looseparts*.

Dengan metode ini peserta didik dapat diasah berpikir kritis dengan belajar memecahkan masalah menggunakan alat teknologi dan strategi belajar yang kolaboratif. Dengan metode ini dapat menjadikan anak tumbuh menjadi pribadi yang cerdas, kreatif dan inovatif selain itu anak dapat berkemampuan sosial dan komunikasi yang baik (Siantajani, 2020). *looseparts* dapat digunakan untuk mengeksplorasi berbagai macam aspek perkembangan anak seperti pemecahan masalah, konsentrasi, kreatifitas, motorik halus, motorik

kasar, literasi, seni, logika berpikir, sains, teknik, matematika, teknologi dan lainnya (Siantajani, 2020). Menurut Simon Nicholson *dalam* (Siantajani, 2020) *looseparts* memberikan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak, selaras dengan perkembangan anak untuk mencapai keterampilan di Abad 21 yaitu *Critical Thinking, Creativity, Collaboration, dan Communication (4C)*.

Penggunaan bahan *looseparts* pada anak usia dini akan memberikan pengalaman dan peluang yang sangat besar bagi anak-anak untuk menjelajahi dunia alam sekitar mereka dengan menggunakan berbagai bahan lepasan yang alami di sekitar lingkungan, yang menjadi tempat bermain anak-anak. Dengan diarea lingkungan bermain akan menciptakan lingkungan bermain yang interaktif dan menjadikan anak lebih aktif (Audi, 2019).

Kegiatan bermain sambil belajar di TK saat ini sangat jauh dari kesan bermain yang menyenangkan, karena kegiatannya monoton dengan buku-buku penunjang. Sehingga anak-anak cenderung mendapatkan kegiatan yang tidak sesuai dengan minat dan kebutuhannya karena harus mengikuti kegiatan yang diberikan oleh guru. Akibatnya, kebutuhan dasar bermain yang berkaitan dengan kegiatan perkembangan baik emosi, sosial, fisik motorik, bahasa, dan kreativitas anak cenderung terabaikan (Sujiono, 2010). hasil wawancara pada Tanggal 24 Januari 2021 melalui aplikasi *whatsApp* dengan Kepala Taman Kanak-Kanak Pelangi Ibu Ika Kurniawati S.Pd bahwa kreativitas peserta didik menjadi kurang berkembang dikarenakan metode pembelajaran yang monoton, selama ini hasil akhir pembelajaran sudah diatur oleh guru sehingga hasil karya peserta didik semua sama. untuk itu peneliti akan mencoba mencari seberapa besar pengaruh metode yang menggunakan *looseparts* dengan yang tidak menggunakan *looseparts*, untuk itu peneliti akan mencoba mencari efektivitas metode STEAM melalui media *loose parts* terhadap kreativitas anak usia dini di Kelompok B yang diharapkan akan mengubah *mindset* anak agar mereka memiliki kemampuan untuk menyongsong Abad 21 yang dituntut untuk mempunyai *skill*, berpikir kritis dalam memecahkan suatu masalah, dapat berkreasi dan menemukan ide baru serta dapat berkolaborasi dan berkomunikasi dengan baik.

Hasil wawancara pada Tanggal 24 Januari 2021 melalui aplikasi *whatsApp* dengan Kepala Taman Kanak-Kanak Pelangi Ibu Ika Kurniawati S.Pd. bahwa kreativitas peserta didik menjadi kurang berkembang dikarenakan metode pembelajaran yang monoton, selama ini hasil akhir pembelajaran sudah diatur oleh guru sehingga hasil karya peserta didik semua sama.

Hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar guru PAUD pada kelompok B di Kecamatan Cibungbulang belum memanfaatkan dan menggunakan media pembelajaran yang menarik seperti media *loose parts* yang berada dilingkungan sekitar, sehingga unsur kreativitas tidak muncul pada setiap anak. Metode pembelajaran yang digunakan masih klasikal, kurang variatif dan monoton. Guru memegang peran penuh atas apa yang dikerjakan anak, tidak adanya kebebasan dalam memilih kegiatan yang disukai. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas media *loose parts* dan *non loose parts* terhadap kreativitas anak khususnya di TK Mutia Kabupaten Bogor.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen dengan desain *Posttest Only Control Design* untuk mengetahui pengaruh media *loose parts* terhadap kreativitas anak. Penelitian dilakukan di Taman Kanak-Kanak Mutia Kabupaten Bogor. Subjek penelitian terdiri dari 30 anak kelompok B yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu 15 anak dalam kelompok eksperimen yang menggunakan media *loose parts* dan 15 anak dalam kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional (*non-loose parts*). Data dikumpulkan menggunakan angket yang mengukur kreativitas anak yang diberikan setelah perlakuan dilakukan untuk menilai perbedaan tingkat kreativitas antara kedua kelompok. Analisis data dilakukan dengan uji t (*independent sample t-test*) untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Analisis deskriptif digunakan dalam mendeskripsikan data menjadi informasi yang lebih jelas serta mudah dipahami yang memberikan gambaran mengenai penelitian berupa hubungan dari variabel-variabel independen dan dependen.

Berdasarkan hasil temuan pada Tabel 1 menunjukkan jumlah sampel 15 yang menggunakan *loose parts* dengan nilai mean sebesar 1,56, nilai minimum sebesar 60,00 dan nilai maximum sebesar 79,00. Sedangkan 15 sampel yang tidak menggunakan *loose parts*, dengan nilai mean sebesar 1,28, nilai minimum sebesar 34,00 dan nilai maximum sebesar 50,00. Selain itu, diperoleh skor Kreativitas dari 15 sampel, nilai mean sebesar 1,51, nilai minimum sebesar 50,00 dan nilai maximum sebesar 69,00.

Tabel 1. Analisis Deskriptif

	looseparts	non_looseparts	kreativitas
N Valid	15	15	15
Missing	0	0	0
Std. Error of Mean	1.51396	1.28162	1.56103
Std. Deviation	5.86353	4.96368	6.04586
Variance	34.381	24.638	36.552
Skewness	.041	.565	.637
Std. Error of Skewness	.580	.580	.580
Kurtosis	-.837	-.488	-.780
Std. Error of Kurtosis	1.121	1.121	1.121
Range	19.00	16.00	19.00
Minimum	50.00	34.00	60.00
Maximum	69.00	50.00	79.00

Uji Normalitas dilakukan dengan Kolmogorov Smirnov Test yang menunjukkan nilai Asymp.Sig sebesar  $0,861 > 0,05$ , maka dapat dinyatakan bahwa data-data penelitian telah memenuhi distribusi normal (Tabel 2).

Tabel 2 Hasil uji Normalitas

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		15
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.21877103
Most Extreme Differences	Absolute	.156
	Positive	.156
	Negative	-.143
Kolmogorov-Smirnov Z		.603
Asymp. Sig. (2-tailed)		.861

a. Test distribution is Normal.

Selain itu, dilakukan Uji homogenitas mengenai sama tidaknya varians-variens dua buah distribusi atau lebih, yang biasanya digunakan sebagai syarat dalam analisis independen sample T-Tes dan Anova. Berdasarkan uji homogenitas pada Tabel 3 didapatkan nilai signifikan  $0,514 > 0,05$  maka distribusi data dinyatakan homogen.

Tabel 3. Uji Homogenitas

**Test of Homogeneity of Variances**

looseparts			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.438	1	27	.514

Berdasarkan hasil pengujian normalitas dan homogenitas, yaitu bahwa data berdistribusi normal dan memiliki varian yang homogen sehingga dapat dilakukan pengujian hipotesis penelitian dengan menggunakan uji t sampel bebas. Berdasarkan spss versi 16.0 didapatkan hasil uji t dengan tabel sebagai berikut.

Tabel 4 Group Statistika

**Group Statistics**

		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
looseparts	1	15	58.3333	5.86353	1.51396
nonlooseparts		15	41.0667	4.96368	1.28162

Pada tabel 4 terlihat rata-rata kemampuan kreativitas peserta didik yang diajarkan dengan menggunakan media *loose parts* sebesar 58,333 dengan standar deviasi sebesar 5,86353. Nilai rata-rata yang diajarkan dengan menggunakan media *non-loosepart* sebesar 41,0667 dengan standar deviasi 4,96368. Berarti secara deskriptif kreativitas peserta didik yang diajarkan menggunakan media *loose parts* lebih besar daripada kreativitas peserta didik yang diajarkan menggunakan media *non-loose parts*.

Tabel 5 Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
										Lower	Upper
looseparts	Equal variances assumed	.609	.442	8.705	28	.000	17.26667	1.98358	13.20348	21.32985	
	Equal variances not assumed			8.705	27.257	.000	17.26667	1.98358	13.19849	21.33485	

Pada tabel 5 diperoleh nilai  $F = 0,690$  dengan angka sig atau p-value =  $0,442 > 0,05$ , yang berarti varians populasi kedua kelompok sama atau homogen. Karena data homogen maka diperoleh nilai  $t = 8,705$ ,  $db = 28$  dan sig atau p-value  $0,000 < 0,05$  atau  $H_0$  ditolak. Dengan demikian hipotesis yang diajukan teruji oleh data sehingga disimpulkan bahwa kreativitas yang diajarkan dengan menggunakan media *loose parts* lebih tinggi daripada kreativitas yang diajarkan dengan media *non-loose parts*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *loose parts* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas anak TK kelompok B. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji statistik yang menunjukkan nilai  $0,000 < 0,05$ , yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen yang menggunakan media *loose parts* dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa permainan berbasis eksplorasi seperti *loose parts* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif anak melalui proses mencoba, menyusun, dan memodifikasi objek sesuai dengan imajinasi mereka (Daly & Beloglovsky, 2015). *Loose parts* memungkinkan anak untuk menciptakan berbagai kemungkinan tanpa batasan bentuk dan fungsi, sehingga mendorong kreativitas anak.

Selain itu, penelitian ini menguatkan konsep bahwa anak usia dini belajar lebih efektif melalui pengalaman bermain yang aktif dan manipulatif. Montessori (2013) menekankan bahwa lingkungan belajar yang kaya akan rangsangan dan memberikan kebebasan eksplorasi dapat meningkatkan daya cipta anak. Media *loose parts* menyediakan pengalaman tersebut dengan memberi kesempatan bagi anak untuk bereksperimen secara bebas tanpa aturan yang kaku, sehingga mereka lebih percaya diri dalam mengekspresikan ide-ide kreatifnya. Temuan ini juga mendukung pendekatan *student-centered learning*, di mana anak berperan aktif dalam proses belajar, bukan sekadar menerima informasi secara pasif dari guru. Oleh karena itu, penerapan media *loose parts* dalam pembelajaran dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan kreativitas anak TK, sekaligus mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis dan *problem-solving* sejak usia dini.

## **KESIMPULAN**

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *loose parts* memiliki pengaruh signifikan terhadap kreativitas anak TK kelompok B. Hasil uji statistik dengan taraf signifikansi 5% menunjukkan nilai  $0,000 < 0,05$ , yang

berarti bahwa anak-anak yang belajar menggunakan media *loose parts* memiliki tingkat kreativitas yang lebih tinggi dibandingkan dengan anak-anak yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Media *loose parts* memberikan kebebasan bagi anak untuk mengeksplorasi, menciptakan, dan mengembangkan ide secara mandiri, sehingga meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mereka.

Temuan ini mendukung teori bahwa pembelajaran berbasis eksplorasi dan pengalaman langsung dapat merangsang kreativitas anak usia dini. Dengan demikian, penggunaan media *loose parts* dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kreativitas anak di lingkungan pendidikan anak usia dini. Oleh karena itu, disarankan bagi pendidik untuk mengintegrasikan media *loose parts* dalam kegiatan pembelajaran guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih inovatif, interaktif, dan menyenangkan bagi anak-anak.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Amabile, T. M., & Pillemer, J. (2012). Perspectives on the social psychology of creativity. *Journal of Creative Behavior*, 46(1), 3–15. <https://doi.org/10.1002/jocb.001>
- Dalman. 2013. *Keterampilan Membaca*. Jakarta: Raja Perindo persada.
- Daly, L., & Beloglovsky, M. (2015). *Loose parts: Inspiring play in young children*. Redleaf Press.
- Health.detik.com. (2014). No Title. (diakses pada tanggal 7 februari 2021 pukul: 20.15)
- <https://sultengraya.com>. (n.d.). No Title. (diakses pada tanggal 4 februari 2021 pukul: 22.01)
- Kofac. (2017). Concept and definition of STEAM. Seoul: The Korea Foundation for the Advancement of Science and Creativity - KOFAC.
- <https://news.detik.com>. (2016). No Title. (diakses pada tanggal 4 februari 2021 pukul: 23.17).
- Hasibuan, R., & Ningrum, M. A. (2017). Pengaruh Bermain Outdoor Dan Kegiatan Finger Painting Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan* 1(1), 73. <https://doi.org/10.26740/jp.v1n1.p73-81>.
- Lestarinigrum, A., & Wijaya, I. P. (2020). Penerapan Bermain Loose Parts untuk Kemampuan Memecahkan Masalah Sederhana Anak Usia 4-5 Tahun. *Pedagogika*, 11(2), 104–115. <https://doi.org/10.37411/pedagogika.v11i2.174>
- Mahnun, N. (2012). *Pengertian media pembelajaran*. Jurnal Pemikiran Islam.
- Mutiah, D. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Montessori, M. (2013). *The Montessori method*. Transaction Publishers.

- Prameswari, Titana Widya, dll. (2020). STEAM Based Learning Strategies by Playing Loose Parts for the Achievement of 4C Skills in Children 4-5 Years, 7(1), 24–34.
- Santrock, J. W. (2012). *Life-Span Development* (Jilid I). Jakarta: Erlangga.
- Siantajani, Y. (2020). *Loose Parts*. Semarang: PT Sarang Seratus Aksara.
- Sit, M., Khadijah, Nasution, F., Wahyuni, S., Rohani, Nurhayani, Lubis, H. Z. (2010). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini, 5(2).
- Sujiono, Y. N. & Sujiono, B. (2010). *Bermain Kreatif*. Jakarta: indeks.