



Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

e-ISSN: 2723-6390, hal. 1018-1027

Vol. 5, No. 1, Juli 2024

DOI: 10.37985/murhum.v5i1.471

Stimulus Kreativitas Anak Usia Dini melalui Media Loose Part

Dyah Siti Fitriyani¹, Sri Gandini², Septia Hidayah³, Slamet Muryanti⁴, Nur Alimah⁵, Sri Lestari⁶, dan Sri Katoningsih⁷

^{1,2,3,4,5,6,7}Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Surakarta

ABSTRAK. Sebagai generasi penerus bangsa, anak usia dini membutuhkan pembelajaran sesuai dengan masanya. Seperti halnya di abad ke 21 ini, pada pembelajaran anak usia dini perlu dikembangkan ketrampilan 4C (kreatif, kritis, komunikatif dan Kerjasama). Dan untuk memunculkan kreativitas anak, diperlukan media pembelajaran sebagai stimulus. Salah satunya yaitu media loose parts. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi perkembangan anak, untuk memahami perilaku anak, dan mengevaluasi kemajuan anak dalam pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan metode observasi untuk mengetahui kemampuan anak dalam mengenal dan menggunakan media loose part, wawancara dilakukan dengan kepala sekolah, guru dan anak untuk mengetahui bagaimana antusiasisme mereka terhadap media loose part dan dokumentasi untuk mengetahui hasil yang diperoleh dalam pembelajaran. Hasil penelitian dengan media loose parts bisa menjadi stimulus dalam meningkatkan kreatifitas anak. Selain dari bahannya yang mudah didapat, media loose parts juga memberikan kesempatan dan kebebasan kepada anak untuk memilih bahan yang akan digunakan dalam bermain, anak bisa mengekspresikan diri, belajar mencari solusi atau alternatif untuk memecahkan masalah, serta puas dalam bermain.

Kata Kunci : Anak Usia Dini; Kreativitas; Loose Part

ABSTRACT. As the nation's next generation, young children need learning appropriate to their time. Just like in the 21st century, in early childhood learning, the 4C skills (creative, critical, communicative and cooperative) need to be developed. And to bring out children's creativity, learning media is needed as a stimulus. One of them is loose parts media. This research aims to evaluate children's development, to understand children's behavior, and evaluate children's progress in learning. This research is a qualitative descriptive study using observation methods to determine children's abilities in recognizing and using loose part media, interviews were conducted with school principals, teachers and children to find out how enthusiastic they are towards loose part media and documentation to find out the results obtained in learning. The results of research using loose parts media can be a stimulus in increasing children's creativity. Apart from the materials being easy to obtain, loose parts media also gives children the opportunity and freedom to choose the materials they will use in playing, children can express themselves, learn to find solutions or alternatives to solve problems, and are satisfied in playing.

Keyword : Early Childhood; Creativity; Loose Part

Copyright (c) 2024 Dyah Siti Fitriyani dkk.

✉ Corresponding author : Dyah Siti Fitriyani

Email Address : a520221033@student.ums.ac.id

Received 2 Januari 2024, Accepted 30 Juni 2024, Published 30 Juni 2024

PENDAHULUAN

Dunia anak usia dini pada umumnya adalah dunia yang penuh dengan rasa ingin tahu terhadap semua yang ada di sekitar mereka, anak akan begitu bersemangat dalam menggali pengetahuan tentang hal-hal yang berkaitan dengan alam disekitarnya oleh sebab itu perlu diintegrasikan dalam dunia pendidikan untuk menjawab setiap pengetahuan yang ingin digali oleh anak usia dini. Lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan lembaga yang di peruntukan bagi anak pada masa usia prasekolah untuk membantu anak dalam mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya agar dapat terstimulasi dengan optimal yang lebih lanjut dijelaskan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan suatu upaya pembinaan dan pemberian stimulasi perkembangan yang diperuntukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan selanjutnya [1]. Anak usia dini merupakan generasi penerus bangsa sehingga penting untuk menstimulus mereka untuk dapat memiliki keterampilan-keterampilan dan kreativitas yang diperlukan di abad 21. Keterampilan abad 21 sering disebut 4C, dalam bahasa Indonesia singkatan 4K yaitu kreativitas, kritis, komunikasi, dan kerjasama. Menurut Reagan dalam Nurjanah, pembelajaran abad ke-21 mendefinisikan empat “kemampuan pembelajaran dan inovasi” yang merupakan 4 hal terpenting yang harus dimiliki peserta didik anak usia dini [2].

Menurut Maarang, peningkatan kreativitas anak perlu di stimulasi sejak dini sebab kreativitas adalah kemampuan untuk memunculkan ide baru yang dapat dimanfaatkan untuk memecahkan masalah atau untuk mengidentifikasi hubungan baru antara unsur-unsur yang ada [3]. Menurut Franken Kreativitas merupakan kecenderungan yang menghasilkan atau mengenali gagasan, alternatif, atau kemungkinan yang mungkin berguna dalam memecahkan masalah, berkomunikasi dengan orang lain, menghibur diri sendiri dan orang lain. Menurut pandangan Franken, orang kreatif membutuhkan stimulasi yang baru, bervariasi, kompleks dan perlu mengkomunikasikan ide, nilai serta kebutuhan untuk memecahkan masalah. Seseorang anak akan menjadi kreatif apabila mampu melihat hal baru dari sisi yang berbeda. Sehingga, akan memberikan kemungkinan baru atau alternatif baru [4]. Upaya pengembangan kreativitas anak usia dini ini diantaranya dapat dicapai melalui peran Pendidik TK di dalam merancang permainan anak sebagai model kegiatan pembelajaran [5]. Kreativitas merupakan kemampuan untuk mampu menciptakan sesuatu kebaruan. Menurut Bessant bahwa kreativitas disebutkan sebagai “penggunaan imajinasi atau ide orisinal untuk menciptakan sesuatu,” dan ini merupakan titik awal yang memadai [6].

Pada anak usia dini yang masih gemar bermain bermain disini merupakan kegiatan yang dapat menggunakan atau tidak menggunakan media sehingga menghasilkan pemahaman, pembelajaran, memberikan rasa senang, dan dapat mengembangkan kreativitas pada anak [7]; [8]; [9]. Jadi, sekolah perlu mengembangkan model pembelajaran untuk mendukung perkembangan anak usia dini [10]; [11]; [12]. Pendidikan pada anak usia dini yaitu dengan menciptakan lingkungan yang

menyenangkan bagi semua anak. Sehingga anak bisa mengeksplorasi pengalaman dan kesempatan yang sudah diberikan kepadanya agar dapat mengetahui dan memahami dengan cara anak mengamati dan meniru secara langsung [13]. Model pembelajaran itu sendiri harus mengandung rasional berdasarkan teori, berisi serangkaian langkah strategis yang dilakukan oleh guru atau siswa, yang didukung oleh sistem pendukung atau fasilitas pembelajaran, dan metode untuk mengevaluasi kemajuan belajar anak didik seperti halnya media Loose Part.

Media Loose part adalah penggunaan benda-benda di sekitar yang dapat dibentuk dan digunakan dengan berbagai cara dan berbagai hal, sehingga menyebabkan kreativitas anak dalam penggunaan benda-benda tersebut, dengan adanya media loose part ini dapat memancing pemikiran kritis pada anak dan dapat menemukan jalan keluar dari setiap permasalahan yang ditemukan oleh perkembangan anak, termasuk mampu merangsang kecerdasan pada anak, melatih berpikir kritis pada anak, dan mampu mengembangkan keterampilan artistik [14]. Dari benda-benda yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar tanpa harus membeli, anak dapat menggunakan benda-benda tersebut untuk mengembangkan kreativitas tanpa batas dengan kebebasan eksplorasi dan bereksperimen [15]. Media pembelajaran menggunakan loose part untuk meningkatkan kreativitas dan seni bermanfaat untuk anak usia dini ketika digunakan dalam pembelajaran. Loose part dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang baik untuk kreativitas anak, namun masih minim penelitian tentang aspek seni [16]. Penggunaan media loose part ini sangat membantu guru dalam memberikan pengajaran yang menyenangkan, sehingga sangat cocok untuk anak usia dini yang masih gemar bermain dan merangsang stimulus kreatifitas anak usia dini [17].

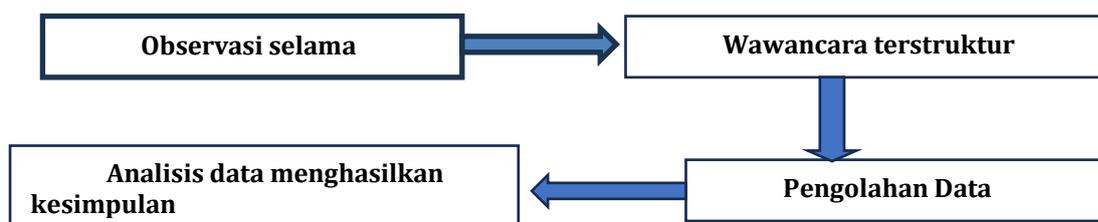
Penelitian terkait loose Part ini sudah banyak dilakukan diantaranya oleh Hutajulu yang menyimpulkan bahwa penggunaan loose parts berdampak positif pada pemecahan masalah dan kreativitas pada siswa taman kanak-kanak, namun meningkatkan berpikir kritis mungkin memerlukan penyelidikan lebih lanjut atau strategi alternatif. Peneliti tertarik melakukan penelitian di TK Aisyiyah Donohudan [18]. Penelitian ini dilakukan karena kurangnya kemampuan anak dalam berkreasi menuangkan ide gagasannya secara mandiri tanpa bantuan dari guru. Hal ini terlihat dari kurangnya anak dalam menyelesaikan keterampilan membuat suatu karya bebas sesuai minat anak. Pembelajaran TK Aisyiyah Donohudan masih sering menggunakan LKA atau buku panduan. Sehingga penggunaan media loose parts diharapkan mampu menstimulus kreativitas anak usia dini.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Menurut pendapat [19] penelitian metode kualitatif digunakan untuk memahami kejadian di sekitar yang tergambar menyeluruh dan kompleks. Sedangkan menurut Moleong penelitian dengan metode kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk memahami tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya motivasi, persepsi, perilaku, dan lain-lain secara holistik dan konteks dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah [20]. Sejalan

dengan pendapat [21], penelitian menggunakan metode kualitatif bisa diterapkan dengan mengamati orang dalam lingkungannya, memahami apa yang dilakukan dan berinteraksi langsung. Penelitian ini dilakukan di TK Aisyiyah Donohudan pada kelompok A dengan jumlah siswa 15 anak.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi langsung pada saat pembelajaran, wawancara kepada Kepala sekolah, dua guru dan siswa, dan juga dokumentasi pada saat penelitian ini berlangsung. Pada teknik observasi langsung, menurut Mahmud [22] peneliti bisa berinteraksi tanpa adanya perantara dengan sumber penelitian, agar bisa mengamati segala kondisi yang terjadi dan mampu mengarahkan pembelajaran dengan baik. [23] berpendapat bahwa, observasi pada penelitian memiliki beberapa tujuan yaitu untuk mengevaluasi perkembangan anak, untuk memahami perilaku anak, dan mengevaluasi kemajuan anak dalam pembelajaran. Menurut [24], observasi bisa menjadi jendela untuk membuat kita melihat ke dunia anak. Langkah selanjutnya, peneliti mewawancarai guru dan anak didik dan juga melakukan dokumentasi. Untuk tahapan penelitian, bisa peneliti sajikan melalui gambar sebagai berikut.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian di TK Aisyiyah Donohudan, peneliti mendapatkan hasil dari pengumpulan data yang diperoleh, dimana sebelumnya di TK Aisyiyah Donohudan telah menerapkan sistem pembelajaran menggunakan media loose part. Penggunaan media loose part, baik dari alam maupun bahan bekas untuk anak Kelas A yang sudah berusia 4-5 tahun, sudah dapat memanfaatkan pembelajaran dengan baik. Anak-anak diberi kebebasan untuk membuat karya yang mereka inginkan, ini mengasah aspek seni dan keterampilan anak dalam mengekspresikan ide, ide dan kreativitas mereka. Materi pembelajaran dipersiapkan guru sebelum pembelajaran dimulai. Sebab, bahan loose part yang digunakan dapat ditemukan di lingkungan sekitar, biasanya anak juga akan diajak untuk mengeksplorasi langsung bahan yang akan mereka gunakan. Media loose part merupakan media berbasis material alami, karena berasal dari lingkungan dan disiapkan dari lingkungan sekitarnya, maka disebut material alami dan sengaja digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran loose part. bahan alami yang dapat digunakan seperti batu, kayu, ranting, biji-bijian, daun kering, pelepah pisang, bambu yang selama ini dianggap sebagai safety risk [15].



Gambar.1 Bahan bahan Loos Part

Pada saat penelitian anak-anak sangat antusias Ketika guru telah membawa mereka keluar kelas ke tempat yang digunakan sebagai pembelajaran di sekitar lingkungan sekolah. Tema pembelajaran kali ini adalah tema tanaman dan subtemanya adalah Tanaman Buah. Sehingga anak-anak dikenalkan dengan bagian-bagian pohon pohon buah, seperti daun, daun, batang, buah-buahan dan bunga. Setelah itu, guru telah menyiapkan berbagai media seperti berbagai batu, biji bijian, tutup botol, berbagai daun, batang dan yang lainnya dengan beragam untuk membuat media loose part bersama anak-anak. Anak-anak sudah mulai menciptakan media yang mereka pikirkan tanpa batasan guru dengan media loose part yang beragam sehingga menumbuhkan dorongan atau *press* pada peserta didik.



Gambar.2 Kegiatan anak berkrasi menggunakan loose Part

Di sini peneliti menggunakan checklist, instrumen observasi dan wawancara untuk mengetahui sejauh mana aspek seni rupa anak berkembang dan kreativitas mereka dalam belajar menggunakan berbagai bahan bahan loose part sesuai kreatifitas peserta didik.

Table.1 Observasi dengan memeriksa aspek seni dan kreativitas anak

No	Kriteria	Aspek Penilaian			Jumlah anak
		MB	BSH	BSB	
1	Mampu berpikir konstruktivis	-	5	10	15
2	Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi	-	-	15	15
3	Tertarik dengan kegiatan kreatif	-	-	15	15
4	Mampu menyampaikan ide	-	2	13	15
5	Mampu menampilkan hasil karya	-	6	9	15
6	Memiliki inisiatif	-	-	15	15
7	Mampu berpikir konstruktivis	-	-	15	15

Table.2 Observasi dengan wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban			Jumlah anak
		MB	BSH	BSB	
1	Apa yang akan dibuat dari media Loose Part yang tersedia ?	-	5	10	15
2	Bahan apa yang anda pilih untuk membuat kreatifitas?	-	-	15	15
3	Bagaimana perasaan anda saat membuat Kreatifitas dengan media Loose Part?	-	-	15	15
4	Bagaimana proses pembuatannya?	-	2	13	15

Pada pendidikan anak usia dini, kegiatan di dalamnya tidak terlepas dari kegiatan bermain. Namun mereka tidak hanya bermain tetapi bermain sambil belajar atau belajar melalui bermain. Seperti halnya yang dikemukakan oleh [25] tujuan bermain secara umum yaitu: *Pertama*, Mengeksplorasi dunia anak. Karena anak suka berpetualang dan mereka juga suka melakukan hal baru yang menurut mereka menarik. Selain dari pada itu, anak juga memiliki rasa ingin tahu yang cukup tinggi sehingga membuat anak cenderung bereksplorasi. *Kedua*, Media eksperimen bagi anak. Dengan bermain, anak mempunyai tempat untuk bereksperimen dan melakukan percobaan agar mereka mendapat pengalaman dan pengetahuan baru. *Ketiga*, Media imitasi anak. Anak sangat suka menonton kartun dan mereka suka menirukan tokoh kesukaan mereka, dan itu sering mereka terapkan pada saat mereka bermain peran bersama temannya. *Keempat*, Mengajari anak untuk beradaptasi anak. Dengan bermain, anak bisa melatih dirinya untuk bersosialisasi dengan teman sebaya mereka, selain itu mereka juga terlatih untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar.

Sedangkan tujuan bermain menurut penelitian ini adalah selain untuk mengeksplorasi dunia anak, peneliti juga mengajak anak didik untuk belajar dengan media yang menarik yaitu *loose parts*. Karena salah satu unsur yang penting dalam kegiatan bermain pada anak adalah media. Menurut Sumarseh media adalah alat yang bisa digunakan sebagai jembatan atau penyampai pesan ataupun materi dari guru

kepada anak dalam proses pembelajaran. Salah satu media yang bisa menjadi stimulus untuk membuat anak menjadi kreatif adalah media *loose parts* [26]. Maka peneliti menerapkan media pembelajaran *loose parts* pada TK Aisyiyah Donohudan pada penelitian ini. *Loose parts* merupakan media pembelajaran yang efektif yang bisa digunakan untuk mengembangkan kreatifitas anak. Selain bahannya yang bervariasi, media *loose parts* juga mudah didapat disekitar lingkungan. Menurut Komara dengan media *loose part* kemampuan kreativitas anak dapat meningkat, anak dapat berfikir kreatif dan inovatif dalam membuat karya menggunakan bahan-bahan yang ada disekitar lingkungannya [27]. Seperti yang dilakukan pada penelitian ini, dengan media *loose parts*, peneliti mengenalkan pada anak tentang media *loose parts* sehingga anak mampu mengenal lingkungan sekitar. *Early childhood is like exsploratory activities because they have a high curiosity at this age, so they like to explore new information like as the surrounding environment* [28].

Dengan media *loose parts*, anak bisa dengan bebas memilih permainan sesuai keinginan mereka sehingga anak mampu menuangkan ide ataupun gagasan mereka kedalam permainan tersebut. Sebagaimana konsep pembelajaran menggunakan media *loose part* menurut [29] ketika anak bermain menggunakan benda konkret dan bersentuhan langsung dengan benda yang dipelajarinya anak bisa berfikir kreatif dan anak terdorong untuk mengeksplorasi, mengamati, menyentuhnya kemudian melakukan penemuan berdasarkan pengamatannya. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sumarseh [26] bahwa dengan menerapkan media *loose parts* pada pembelajaran anak bisa bebas dalam bermain sehingga mereka juga bebas menuangkan ide kreatif mereka. Kreatifitas bisa berkembang melalui kesempatan dan kebebasan yang kita berikan kepada anak untuk kemudian anak bisa berekspresi, menemukan sendiri alternatif pemecahan masalah, adanya keterbukaan dan kepuasan diri saat bermain [30].

Menurut penelitian yang dilakukan, media *loose parts* mudah dalam mencari bahannya, sangat mudah dalam penggunaannya, dan juga bisa memunculkan kreatifitas anak. Seperti hasil penelitian yang dilakukan oleh Priyanti, bahwa media *loose parts* merupakan media yang mudah digunakan bagi anak, mudah untuk mencari bahannya, serta anak-anak juga tertarik untuk memainkannya [31]. Sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh Nafisah penggunaan media *loose parts* dapat meningkatkan kreatifitas anak usia dini [15]. Penelitian yang dilakukan oleh Lestari juga menunjukkan bahwa media *loose parts* cukup efektif dalam mengambangkan kreatifitas anak karena bahannya yang bearagam dan bisa dibuat menjadi berbagai macam karya yang menarik bagi anak [32].

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian diatas maka disimpulkan bahwa penggunaan media *loose part* dalam pembelajaran di TK Aisyiyah Donohudan dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak. Dengan menggunakan bahan-bahan yang ada disekitar lingkungannya anak dapat berfikir kreatif dan inovatif dalam membuat karya. Maka peneliti

menerapkan media pembelajaran *loose parts* pada TK Aisyiyah Donohudan pada penelitian ini. *Loose parts* merupakan media pembelajaran yang efektif yang bisa digunakan untuk mengembangkan kreatifitas anak. Selain bahannya yang bervariasi, media loose parts juga mudah didapat disekitar lingkungan.

PENGHARGAAN

Alhamdulillah Puji syukur kehadirat Allah SWT atas kesehatan dan kuasa yang telah diberikan sehingga peneliti dapat menyelesaikan artikel ini. Peneliti menyampaikan apresiasinya kepada seluruh staf dan dosen Universitas Muhammadiyah Surakarta. Terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada Ibu Dr. Sri Katoningsih, S.Pd., M.Pd atas petunjuk bimbingan, petuah, dan bimbingannya dari awal studi hingga akhir, serta pengalaman yang luar biasa selama kami kuliah di Universitas Muhammadiyah Surakarta.

REFERENSI

- [1] N. Widiastita and L. Anhusadar, "Bermain Playdough dalam Meningkatkan Kecerdasan Visual-Spasial Melalui Home Visit di Tengah Pandemi Covid-19," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 2, pp. 50–63, Dec. 2020, doi: 10.37985/murhum.v1i2.17.
- [2] N. E. Nurjanah, "Pembelajaran STEM Berbasis Loose Parts untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini," *J. AUDI*, vol. 5, no. 1, 2020, doi: 10.33061/jai.v5i1.3672.
- [3] M. Maarang, N. Khotimah, and N. Maria Lily, "Analisis Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Pembelajaran STEAM Berbasis Loose Parts," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, pp. 309–320, Jul. 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i1.215.
- [4] Y. Fransiska and R. Yenita, "Penggunaan Media Loose Parts Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 5, no. 2, p. 9, 2021, doi: 10.31004/jptam.v5i2.1852.
- [5] L. Anhusadar, "Kreativitas Pendidik di Lembaga PAUD," *Al-Ta'dib*, vol. 1, pp. 6–93, 2016, [Online]. Available: <https://ejournal.iainkendari.ac.id/al-tadib/article/view/503>
- [6] A. Ebyatiswara Putra, R. Hidayat, and E. Sarimanah, "Peningkatan Kreativitas Kerja Guru Melalui Motivasi Kerja Kepribadian dan Kepemimpinan Visioner," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, pp. 136–148, Apr. 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i1.172.
- [7] N. Priyanti and Jhoni Warmansyah, "The Effect of Loose Parts Media on Early Childhood Naturalist Intelligence," *JPUD - J. Pendidik. Usia Dini*, vol. 15, no. 2, pp. 239–257, Nov. 2021, doi: 10.21009/JPUD.152.03.
- [8] A. Sabri, J. Warmansyah, A. Amalina, and P. Aswirna, "Implementasi Pengintegrasian Keislaman dalam Pengenalan Konsep Matematika Anak Usia Dini," *Math Educ. J.*, vol. 4, no. 1, pp. 23–30, Apr. 2020, doi: 10.15548/mej.v4i1.1240.
- [9] D. Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak*. 2016.

- [10] R. Azzahra, W. Fitriani, D. Desmita, and J. Warmansyah, "Keterlibatan Orang Tua di Minangkabau dalam PAUD pada Masa Pandemi Covid-19," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 3, pp. 1549–1561, Oct. 2021, doi: 10.31004/obsesi.v6i3.1796.
- [11] O. Friskilia and H. Winata, "Regulasi Diri (Pengaturan Diri) sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan," *J. Pendidik. Manaj. Perkantoran*, vol. 3, no. 1, p. 184, Jan. 2018, doi: 10.17509/jpm.v3i1.9454.
- [12] A. Kurniati, I. Kudus, M. Marwah, and H. Hartati, "Pembelajaran Kearifan Lokal Pakaian Adat Suku Buton bagi Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 2, pp. 1101–1112, Oct. 2020, doi: 10.31004/obsesi.v5i2.737.
- [13] O. S. Tawulo and L. Anhusadar, "Membatik Jumputan untuk Meningkatkan Motorik Halus pada Masa Pandemi Covid 19 Melalui Home Visit," *KINDERGARTEN J. Islam. Early Child. Educ.*, vol. 5, no. 1, p. 37, Apr. 2022, doi: 10.24014/kjiece.v5i1.13064.
- [14] T. Ridwan, E. Hidayat, and Z. Abidin, "Edugames N-Ram untuk Pembelajaran Geometri pada Anak Usia Dini," *J. Teknoinfo*, vol. 14, no. 2, p. 89, Jul. 2020, doi: 10.33365/jti.v14i2.508.
- [15] U. L. Nafisah and D. P. Kirana, "Penerapan Reward untuk Meningkatkan Disiplin Anak dalam Belajar," *Kidido J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 1, pp. 14–26, Feb. 2021, doi: 10.19105/kidido.v2i1.3612.
- [16] R. Suraningsih and C. Widyasari, "STEAM learning to develop numerical ability integrated in Kindergarten," in *Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi*, 2024, p. 020065. doi: 10.1063/5.0185240.
- [17] M. A. Ayanwale, I. T. Sanusi, O. P. Adelana, K. D. Aruleba, and S. S. Oyelere, "Teachers' readiness and intention to teach artificial intelligence in schools," *Comput. Educ. Artif. Intell.*, vol. 3, no. 3, p. 100099, 2022, doi: 10.1016/j.caeai.2022.100099.
- [18] S. Theo Claudia Hutajulu and S. Lukas, "Enhancing K2 Students' Skills With Loose Parts at Kindergarten XYZ," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, pp. 593–608, Nov. 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i2.362.
- [19] M. R. Fadli, "Memahami desain metode penelitian kualitatif," *HUMANIKA*, vol. 21, no. 1, pp. 33–54, Apr. 2021, doi: 10.21831/hum.v21i1.38075.
- [20] L. J. Moleong, *Metodologi penelitian kualitatif edisi revisi*. Remaja Rosdakarya, 2021.
- [21] A. M. Sholihah, "Penerapan Media Pembelajaran Video dalam Pencapaian Tujuan Instruksional Pendidikan Agama Islam di SMP Islam Terpadu Madani Berau," *Univ. Muhammadiyah Malang*, 2018, [Online]. Available: <https://eprints.umm.ac.id/41143>
- [22] Mahmud, "Metode Penelitian Pendidikan," *Bandung: Pustaka Setia*, 2012.
- [23] A. Bildiren, "Developmental characteristics of gifted children aged 0–6 years: parental observations," *Early Child Dev. Care*, vol. 188, no. 8, pp. 997–1011, Aug. 2018, doi: 10.1080/03004430.2017.1389919.
- [24] W. H. Jeynes, "Effects of Family Educational Cultures on Student Success at School: Directions for Leadership," in *How School Leaders Contribute to Student Success*, Cham: Springer International Publishing, 2017, pp. 311–328. doi: 10.1007/978-3-319-50980-8_14.
- [25] S. Purnama, Y. S. Hijriani, and H. Heldaanita, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif*. Semarang: PT Remaja Rosdakarya, 2019. [Online]. Available: <https://www.rosda.id/paud/pengembangan-alat-permainan-edukatif-anak-usia-dini/>

- [26] S. Sumarseh and D. Eliza, "Penerapan Pembelajaran Berbahan Loose Part in Door untuk Membangun Merdeka Belajar Anak Usia Dini," *Gener. Emas*, vol. 5, no. 1, pp. 65–74, May 2022, doi: 10.25299/ge:jpiaud.2022.vol5(1).9229.
- [27] H. W. Komara and R. Rohmalina, "Media Pembelajaran Loose Parts Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini," *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inov. Adapt.*, vol. 6, no. 5, 2023, [Online]. Available: <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria/article/view/17684>
- [28] M. Fikriyati, S. Katoningsih, and S. Hasan, "Use of Loose Part Media With Cardboard and Sand Materials in Islamic Children's Schools," *Nazhruna J. Pendidik. Islam*, vol. 6, no. 1, pp. 60–71, Jan. 2023, doi: 10.31538/nzh.v6i1.2858.
- [29] M. Munawar, F. Roshayanti, and S. Sugiyanti, "Implementation of STEAM (Science Technology Engineering Art Mathematics) - Based Early Childhood Education Learning in Semarang City," *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inov. Adapt.*, vol. 2, no. 5, p. 276, Sep. 2019, doi: 10.22460/ceria.v2i5.p276-285.
- [30] S. I. Novitasari and A. Dirgayunita, "Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun melalui Media Losse Part di RA Masyithoh V," *Asian J. Early Child. Elem. Educ.*, vol. 2, no. 1, pp. 60–72, Jan. 2024, doi: 10.58578/ajecee.v2i1.2575.
- [31] N. Y. Priyanti, A. Astria, M. Maemunah, D. Apriani, and S. Sandina, "Loose Part Media Menarik dalam Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19," *KANGMAS Karya Ilm. Pengabd. Masy.*, vol. 2, no. 3, pp. 254–259, Nov. 2021, doi: 10.37010/kangmas.v2i3.339.
- [32] M. Oktavia Lestari and A. Karim Halim, "Penggunaan Media Loose Part dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Tunas Harapan," *J. Fam. Educ.*, vol. 2, no. 3, pp. 271–279, Aug. 2022, doi: 10.24036/jfe.v2i3.69.