



Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

e-ISSN: 2723-6390, hal. 856-865

Vol. 5, No. 1, Juli 2024

DOI: 10.37985/murhum.v5i1.660

Perkembangan Aspek Kognitif Anak Usia Dini melalui Media Loose Parts

Mumun Mulyati¹, dan Faridayani²

^{1,2} Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Sekolah Tinggi Agama Islam Alhikmah Jakarta

ABSTRAK. Tujuan Penelitian ini adalah untuk menganalisis besarnya pengaruh media Loose Parts terhadap aspek perkembangan kemampuan kognitif anak. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yaitu penelitian yang menekankan pada data-data numerikal (angka) yang diolah dengan metode statistika. Obyek dalam penelitian kali ini adalah peserta didik SPS Renggali Bekasi Timur sebanyak 15 peserta didik 8 laki-laki dan 7 perempuan. Ada beberapa metode pengumpulan data dalam penelitian ini, yaitu: metode observasi, metode tes, dan metode dokumentasi. Alat analisis koefisien yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan rumus Product Moment. Hasil penelitian ini secara teoritis memberikan suatu informasi dan gambaran mengenai pengaruh media Loose Parts terhadap perkembangan kemampuan kognitif anak, sehingga dapat dijadikan sebagai bahan kajian ilmiah agar bidang Pendidikan Anak Usia Dini dapat menelaah berbagai konsep dalam mengembangkan konten mengenai perkembangan kemampuan kognitif anak. Pengkajian penelitian ini dapat dilihat bahwa media Loose Parts dapat mempengaruhi kemampuan kognitif anak. Hal ini menunjukkan bahwa semakin sering penggunaan media Loose Parts dalam pembelajaran, maka semakin tinggi juga yang dapat mempengaruhi kemampuan kognitif bagi anak.

Kata Kunci : Anak Usia Dini; Kognitif; Loose Part

ABSTRACT. The aim of this research is to analyze the magnitude of the influence of Loose Parts media on aspects of the development of children's cognitive abilities. This type of research is quantitative research, namely research that emphasizes numerical data (numbers) which are processed using statistical methods. The objects in this research were 15 SPS Renggali East Bekasi students, 8 men and 7 women. There are several data collection methods in this research, namely: observation method, test method, and documentation method. The coefficient analysis tool used in this research uses the Product Moment formula. The results of this research theoretically provide information and an overview regarding the influence of Loose Parts media on the development of children's cognitive abilities, so that it can be used as material for scientific studies so that the field of Early Childhood Education can examine various concepts in developing content regarding the development of children's cognitive abilities. From this research study, it can be seen that Loose Parts media can influence children's cognitive abilities. This shows that the more often Loose Parts media is used in learning, the greater the influence on children's cognitive abilities.

Keyword : Early Childhood; Cognitive: Loose Part

Copyright (c) 2024 Mumun Mulyati dkk.

✉ Corresponding author : Mumun Mulyati

Email Address : mulyati_insida78@yahoo.com

Received 23 Mei 2024, Accepted 29 Juni 2024, Published 29 Juni 2024

PENDAHULUAN

Anak bisa sebagai pembela orang tuanya kelak diakhirat dan juga bisa sebaliknya. Anak adalah aset dan tabungan orang tua. sebuah aset sumber daya manusia yang kelak dapat membantu membangun bangsa dan negara. Secara harfiah anak adalah seorang cikal bakal yang kelak akan meneruskan generasi keluarga, bangsa dan negara. Anak adalah sebuah anugerah yang di berikan oleh Allah SWT. Sebuah titipan yang orang-orang pilihan [1]. Pendidikan saat ini memiliki peran sangat penting dalam kehidupan, karena pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan aspek-aspek perkembangan pada anak usia dini. Sejalan perkembangan dunia pendidikan yang semakin pesat, menuntut lembaga pendidikan untuk lebih dapat menyesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan. Komponen pembelajaran yang berperan penting dalam tercapainya tujuan pendidikan adalah media pembelajaran. Alasan mengapa para guru pendidikan anak usia dini harus mempelajari perkembangan anak usia dini. Diatara alasan yang menjadi simpulan adalah agar dapat membantu anak untuk memberikan edukasi secara optimal [2]. Karena pengalaman anak pada masa usia dini membawa dampak pada masa kehidupan yang akan datang.

Anak merupakan manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan, anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa, mereka selalu aktif, dinamis, antusias dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat, didengar, dirasakan, mereka seolah-olah tak pernah berhenti bereksplorasi dan belajar. Maka dari itu, "Anak perlu bimbingan orang dewasa atau kedua orang tua supaya anak-anak dapat berkembang sesuai dengan usianya dan seluruh tahapan perkembangannya bisa terpenuhi" [3]. Dunia anak adalah dunia bermain. Sepanjang hari, setiap saat anak dipenuhi dengan keceriaan dengan bermain.

Bagi anak bermain suatu yang menyenangkan bermain bersama orang tua, bermain sendiri dan bermain bersama anak lain sangatlah menyenangkan. Tentu bermain lebih mengasyikkan lagi dengan adanya benda-benda yang ada didepan anak dan membuat mereka bertambah pengalaman baru, pengetahuan serta keterampilan. Menurut Tina Bruce dalam bukunya mengatakan "Pembelajaran pada usia dini melalui berbagai kegiatan saling berkaitan satu dengan yang lain sehingga pola stimulasi perkembangan tidak boleh sektoral dan parsial hanya satu aspek perkembangan saja" [4]. Pada periode keemasan ini, anak -anak harus mengeksplorasi dan mengalami sendiri semua kejadian di sekitarnya untuk mempelajari tentang fenomena-fenomena yang terjadi di dalam kehidupan. kita bisa melihat bahwa dalam Islam, betapa pentingnya orang tua untuk memenuhi hak anak. Hak-hak anak yang harus dipenuhi adalah "Hak bermain dan mendapatkan pendidikan" [5]. Permainan anak prasekolah usia 3 sampai 6 tahun akan membuat anak terlepas dari ketegangan dan

stress yang dialaminya karena dengan melakukan permainan, anak akan dapat mengalihkan rasa sakitnya pada permainannya dan relaksasi melalui kesenangannya melakukan permainan [6].

Tujuan dari pendidikan mencakup kepada holistik dan anak sebagai subjek dan tujuan pendidikan harus bertujuan jangka panjang, Dengan eksplorasi maka anak akan mengenal lingkungan dan sekitarnya dengan baik. Untuk meningkatkan kemampuan anak, maka kita harus memberikan stimulasi yang memadai dan berulang-ulang karena anak usia dini masih dalam fase meniru dan mengingat-ingat dengan perulangan. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 137 tahun 2014 bahwa ada 6 aspek yang harus dikembangkan dalam pembelajaran anak usia dini yaitu aspek nilai moral dan agama, aspek fisik motorik, aspek bahasa, aspek kognitif, aspek sosial emosional dan aspek seni [7].

Bermain pembangunan merupakan “Bentuk permainan aktif yang di mana anak membangun sesuatu dengan mempergunakan bahan atau alat permainan” [8]. Permainan yang sekarang dikalangan pendidikan anak usia dini yang berfungsi untuk merangsang aspek perkembangan kemampuan bermain pembangunan anak adalah *Loose Parts*. Karena masih kurangnya kemampuan anak usia dini dalam bermain pembangunan di era society 5.0 maka penulis akan membahas tentang media *Loose Parts*. Bermain pembangunan yaitu kegiatan yang menggunakan berbagai benda yang ada untuk menciptakan suatu hasil karya tertentu [9]. Media *Loose Parts* dinilai sangat cocok untuk dipraktikkan pada anak usia dini mengingat model-model pembelajaran PAUD telah banyak berkembang serta praktik pendemonstrasian dilakukan secara langsung dengan bahan-bahan yang telah tersedia di lingkungan sekitar, baik bersifat bekas ataupun yang masih dipakai untuk dijadikan sebagai media bermain dan belajar. Dunia anak usia dini adalah dunia yang penuh dengan rasa ingin tahu terhadap segala yang ada di sekitar mereka, umumnya mereka akan begitu bersemangat dalam menggali pengetahuan tentang hal-hal yang berkaitan dengan alam sekitar mereka [10]. Pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini, sistim kegiatan pembelajarannya dikemas dalam bentuk bermain dan bereksplorasi dengan melakukan pendekatan yang berhubungan dengan media *Loose Parts* bertujuan untuk memendorong anak membangun pengetahuan tentang dunia di sekeliling.

Salah satu peneliti perkembangan anak usia dini menurut teori usia dini adalah anak yang di dalamnya terdapat masa golden age. Apakah golden age itu? Golden age disebut juga masa keemasan yaitu masa emas anak untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan, dimana masa itu tidak akan pernah bisa terulang kembali. Anak usia dini memiliki perkembangan yang pesat yang harus diperhatikan baik oleh orang tua guru maupun para ahli. Salah satu tokoh terkenal yang membahas perkembangan anak adalah John Piaget. John Piaget adalah tokoh yang mengemukakan perkembangan kognitif anak. Kognitif berhubungan dengan

kemampuan kognisi. Kognitif adalah kemampuan yang menggunakan akal. Sedangkan kognisi adalah kepercayaan seseorang yang di dapatkan dari proses berfikir [11].

Penelitian terkait *Loose Part* ini telah banyak dilakukan diantaranya Maarang menyimpulkan bahwa melalui pembelajaran STEAM berbasis loose parts terbukti bahwa dapat meningkatkan tidak hanya kreativitas dan berpikir kritis pada anak usia dini, melainkan meningkatnya kerjasama, komunikasi, dan imajinasi anak [12]. Senada dengan penelitian Setianingsih juga menyimpulkan media *loose parts* menjadi salah satu solusi bagi pendidik untuk meningkatkan perkembangan anak melalui keterampilan motorik halus [13]. Penelitian Hutajalu juga 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 alternative [14]. Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis besarnya pengaruh media *Loose Parts* terhadap aspek perkembangan kemampuan kognitif anak sehingga bisa menarik perhatian anak-anak dalam kegiatan pembelajaran di kelas SPS Renggali “ Bekasi Timur.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan bisa digambarkan bahwa guru sudah menggunakan media *Loose Part* dalam proses pembelajaran di kelas. Media-media terlihat menarik yang dibuat oleh guru. Dalam hasil pengamatan juga, dapat digambarkan perkembangan kognitif anak berkembang sesuai harapan terlihat pada dokumen laporan perkembangan setiap anak. Untuk itu kami tertarik untuk melakukan analisis pengaruh media Loose Part terhadap perkembangan kognitif anak.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yaitu penelitian yang menekankan pada data-data numerikal (angka) yang diolah dengan metode statistika. Menurut Sugiono penelitian kuantitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan [15]. Dengan metode ini penelitian mengukur seberapa besar Pengaruh Media *Loose Parts* Terhadap Aspek Perkembangan kognitif anak. Obyek dalam penelitian kali adalah peserta didik SPS Renggali “ Bekasi Timur sebanyak 15 peserta didik 8 laki-laki dan 7 perempuan. Adapun desain penelitian ini adalah bersifat deskriptif yaitu untuk mengangkat fakta, keadaan, variabel, dan fenomena-fenomena yang terjadi sekarang (ketika penelitian berlangsung) dan penyajiannya apa adanya. Penelitian ini merupakan penelitian yang mengarah pada studi korelasional. Studi korelasi ini merupakan hubungan antar dua variabel, tidak saja dalam bentuk sebab akibat melainkan juga timbal balik antara dua variabel.

Ada beberapa metode pengumpulan data dalam penelitian ini, yaitu: metode observasi, metode tes, dan metode dokumentasi. Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui, hasilnya akan di analisis. Dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik.

Data yang dihasilkan dari penyebaran angket dengan alternatif jawaban sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Penilaian

1	2	3	4
Belum Berkembang (BB)	Mulai Berkembang (MB)	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Berkembang Sangat Baik (BSB)

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Media *Loose Parts* (X)

Variabel	Dimensi	Indikator	No. Butir
Media <i>Loose Parts</i>	Pemecahan Masalah	1. Membongkar pasang media sesuai dengan imajinasi	1,2
		2. Memahami bahwa barang bekas dapat di daur ulang menjadi bahan untuk bermain	3
	Kreatifitas	1. Dapat mengeluarkan ide yang baru untuk berkreasi	4,5
		2. Menunjukkan sikap mandiri dengan menyusun kembali alat-alat permainan	6
		3. Menciptakan alat untuk bermain dan belajar	7,8
	Konsentrasi	1. Fokus dalam membuat alat dari media yang disediakan	9
		2. Teliti dalam memasangkan media untuk membuat suatu karya	10

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Kemampuan Kognitif Anak (Y)

Varibel	Dimensi	Indikator	No Butir
Kemampuan Kognitif	Pemecahan Masalah	1. Menunjukkan sifat eksploratif dan menyelidik	1,2
		2. Memecahkan masalah secara sederhana	3,4
	Berpikir simbolik	Mempresentasikan benda dalam bentuk gambar ataupun tulisan	5
	Berpikir Logis	1. Mengenal perbedaan benda (besar-kecil, kasar-halus)	6,7
		2. Mengenal sebab akibat	8
		3. Mengklasifikasikan benda dalam bentuk warna dan ukuran	9
		4. Mengenal pola ABCD-ABCD	10

Analisis korelasi sederhana digunakan untuk meneliti tingkat keeratan hubungan antara variable media *Loose Parts* sebagai variable bebas (X) dengan aspek perkembangan kognitif anak (Y) sebagai variable terikat. Tinggi rendahnya tingkat

keeratan hubungan antar variable penelitian, dapat dilihat dari besar kecilnya nilai koefisien yang diperoleh dari hasil penelitian analisis data penelitian. Alat analisis koefisien yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan rumus *Product Moment*, sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

Rxy : Koefisien korelasi

N : Jumlah subjek atau responden

$\sum X$: Jumlah seluruh skor X

$\sum Y$: Jumlah seluruh skor Y

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil perhitungan korelasi *Product Moment* diketahui bahwa nilai variabel X terhadap variabel Y adalah 0,68, yang merupakan r_{hitung} . Angka tersebut menunjukkan korelasi media *Loose Parts* (variabel X) terhadap kemampuan kognitif (variabel Y) sebesar 0,68 atau dikategorikan korelasi yang sedang atau cakupan, karena nilai tersebut terletak pada rentang 0,40 - 0,70 (lihat pada tabel 3.6). Artinya kontribusi media *Loose Parts* terhadap kemampuan kognitif anak sebesar 68% sedangkan sisanya sebesar 32% merupakan kontribusi dari faktor lain yang tidak termasuk dalam penelitian ini, dan alat ini dipergunakan sebagai alat penelitian selanjutnya.

Selanjutnya mengetahui apakah ada pengaruh media *Loose Parts* (variabel X) terhadap kemampuan kognitif anak (variabel Y), dan jika ada berapakah besarnya pengaruh tersebut peneliti mengadakan uji t atau uji signifikansi dengan taraf = 5% : 2 = 2,5% (uji 2 sisi) untuk mencari nilai t_{hitung} dengan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} t_{hitung} &= \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} \\ t_{hitung} &= \frac{0,68\sqrt{15-2}}{\sqrt{1-0,68^2}} \\ t_{hitung} &= \frac{0,68\sqrt{13}}{\sqrt{1-0,462}} \\ t_{hitung} &= \frac{0,68 \cdot 3,60}{0,54} \end{aligned}$$

$$t_{hitung} = \frac{2,45}{0,54}$$

$$t_{hitung} = 4,54$$

Dari hasil uji t/uji signifikansi di atas diketahui bahwa nilai besarnya nilai t_{hitung} dengan taraf 5% : 2 = 2,5% (uji 2 sisi) dengan derajat kebebasan (df) n-2 atau 15 - 2 = 13, dengan pengujian 2 sisi (signifikansi = 0,025) sebesar 4,54 sedangkan nilai t_{tabel} sebesar 2,160. Dengan demikian dapat diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ (n-2) atau t_{hitung} (4,54) > t_{tabel} (2,160), maka H_0 di tolak dan H_a diterima, maka menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara media *Loose Parts* terhadap perkembangan kognitif anak.

Dari hasil perhitungan korelasi *Product Moment* diketahui bahwa nilai variabel X terhadap variabel Y adalah 0,68, yang merupakan r_{hitung} . Angka tersebut menunjukkan korelasi media *Loose Parts* (variabel X) terhadap kemampuan kognitif (variabel Y) sebesar 0,68 atau dikategorikan korelasi yang sedang atau cukupan, karena nilai tersebut terletak pada rentang 0,40 - 0,70 (lihat pada tabel 3.6). Artinya kontribusi media *Loose Parts* terhadap perkembangan kemampuan kognitif anak di SPS Renggali, Bekasi Timur sebesar 68% sedangkan sisanya sebesar 32% merupakan kontribusi dari faktor lain yang tidak termasuk dalam penelitian ini, dan alat ini dipergunakan sebagai alat penelitian selanjutnya. Berdasarkan hasil perhitungan pengujian hipotesis penelitian di SPS Renggali, Bekasi Timur menggunakan uji-t terhadap pengaruh media *Loose Parts*, dimana diperoleh hasil t_{hitung} sebesar 4,54 dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $t_{tabel} = 2,160$. Berdasarkan hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka hipotesis yang menyatakan terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara.

Menurut Nicholson *Loose Parts* sebagai Variable yang menyediakan berbagai material dan bentuk, bau-bau dan fenomena fisik lainnya seperti listrik, magnet dan gravitasi, media seperti gas dan cairan, suara, music, gerakan, reaksi kimia, masakan dan api, orang, tanaman, kata, konsep dan ide. Dengan itu semua anak dapat bermain, bereksperimen, menemukan dan menjadi senang [16]. Menurut Sally Haughey *Loose Parts* sebagai bahan-bahan yang terbuka dapat dipisah, dapat dijadikan satu kembali, dibawa, digabungkan, diajar, dipindahkan, dan digunakan sendiri ataupun digabungkan dengan bahan-bahan lain bisa berupa benda alam dan sintesis [17]. Ada empat manfaat utama bermain dengan media *Loose Part* yaitu pertama, Mengembangkan keterampilan Inkuiri, kedua Mengajarkan anak untuk bertanya, ketiga Mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, keempat Mengembangkan imajinasi dan kreativitas [18].

Hasil temuan penelitian ini juga didukung hasil penelitian-penelitian sebelum yang menyimpulkan bahwa media *Loose Part* berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. Penelitian itu diantaranya dilakukan oleh Susanti menyimpulkan bahwa kegiatan belajar dengan menggunakan media *Loose Part* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan mengelompokkan benda, dan dapat

memberikan perbedaan pengaruh yang nyata antara sebelum dan sesudah perlakuan [19]. Senada dengan penelitian Wilyanita juga menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh media loose parts terhadap peningkatan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. Karena tampilan dari media itu sendiri dari berbagai jenis sehingga anak tidak mudah bosan untuk bereksplorasi sesuai dengan kreativitas nya ini membuat anak menjadi lebih bersemangat dan senang, serta media Loose Parts ini dapat di terapkan di lembaga guna meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini khususnya [20]. Hasil penelitian Pristikasari juga menunjukkan bahwa Keefektifan pembelajaran berbasis alam dengan *loose parts* dalam pembelajaran sangat berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini [21].

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini secara teoritis memberikan suatu informasi dan gambaran mengenai pengaruh media *Loose Parts* terhadap perkembangan kemampuan kognitif anak, sehingga dapat dijadikan sebagai bahan kajian ilmiah agar bidang Pendidikan Anak Usia Dini dapat menelaah berbagai konsep dalam mengembangkan konten mengenai perkembangan kemampuan kognitif anak. Pengkajian penelitian ini dapat dilihat bahwa media *Loose Parts* dapat mempengaruhi kemampuan kognitif anak. Hal ini menunjukkan bahwa semakin sering penggunaan media *Loose Parts* dalam pembelajaran, maka semakin tinggi juga yang dapat mempengaruhi kemampuan kognitif bagi anak. Berdasarkan paparan di atas, maka sebagai implikasi hasil penelitian adalah diketahui bahwa penerapan media *Loose Parts* dapat memberikan kontribusi yang baik dan buruk terhadap kemampuan kognitif anak di dalam tumbuh kembangnya. Anak usia dini memiliki keinginan dalam mencoba dan membuat hal-hal baru dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, anak tetap memerlukan arahan, bimbingan, dan dukungan yang dimulai dari orangtua yang terintegrasi dengan lingkungan masyarakat sekitar. Guru juga di harapkan bekerjasama dengan orangtua untuk senantiasa memberikan media pembelajaran yang sifatnya aman untuk anak dan bermanfaat bagi tumbuh kembangnya.

PENGHARGAAN

Terima kasih kepada pihak yang telah membantu dalam pengumpulan data penelitian ini, yaitu kepala sekolah, guru dan siswa SPS Renggali Bekasi Timur yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian di lokasi sekolah. Kepada pihak yang membantu dalam menganalisis data penelitian yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

REFERENSI

- [1] E. Fadhilah, "Childfree Dalam Pandangan Islam," *al-Mawarid J. Syariah dan Huk.*, vol. 3, no. 2, pp. 71–80, Jun. 2022, doi: 10.20885/mawarid.vol3.iss2.art1.
- [2] B. L. Khasanah and P. Fauziah, "Pola Asuh Ayah dalam Perilaku Prososial Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 1, pp. 909–922, Sep. 2020, doi: 10.31004/obsesi.v5i1.627.
- [3] I. K. TANU, "Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Agar Dapat Tumbuh dan Berkembang sebagai Generasi Bangsa Harapan di Masa Depan," *Adi Widya J. Pendidik. Dasar*, vol. 2, no. 2, p. 19, Aug. 2019, doi: 10.25078/aw.v2i2.960.
- [4] A. Zaini, "Bermain sebagai Metode Pembelajaran bagi Anak Usia Dini," *ThufuLA J. Inov. Pendidik. Guru Raudhatul Athfal*, vol. 3, no. 1, p. 118, Jan. 2019, doi: 10.21043/thufula.v3i1.4656.
- [5] N. Herlina and N. Nadiroh, "Peran Strategis Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) Dalam Rangka Pemenuhan Hak Anak Terhadap Lingkungan," *JPUD - J. Pendidik. Usia Dini*, vol. 12, no. 1, pp. 104–117, Apr. 2018, doi: 10.21009//JPUD.121.09.
- [6] I. Islamiyah, A. D. Novianti, and L. Anhusadar, "Pengaruh Terapi Bermain Puzzle untuk Penurunan Kecemasan Hospitalisasi pada Anak Usia Prasekolah," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 1, pp. 87–98, 2024, doi: 10.37985/murhum.v5i1.409.
- [7] W. Meilin Saputri, H. Machmud, L. Anhusadar, Z. Mustang, and N. Hasana Safei, "Kesenian Khabanti: Meningkatkan Perkembangan Seni Anak Usia Dini," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, pp. 247–258, Sep. 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i2.181.
- [8] K. Z. Putro, "Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain," *Apl. J. Apl. Ilmu-ilmu Agama*, vol. 16, no. 1, p. 19, Jun. 2016, doi: 10.14421/aplikasia.v16i1.1170.
- [9] N. Qomariyah and Z. Qalbi, "Pemahaman Guru PAUD Tentang Pembelajaran Berbasis STEAM dengan Penggunaan Media Loose Parts di Desa Bukit Harapan," *JECED J. Early Child. Educ. Dev.*, vol. 3, no. 1, pp. 47–52, Jun. 2021, doi: 10.15642/jeced.v3i1.995.
- [10] F. K. Ali Putri and N. L. Nisfa, "Pembelajaran Sains Inquiry pada Anak Usia Dini," *Tinta Emas J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 1, pp. 29–42, May 2022, doi: 10.35878/tintaemas.v1i1.384.
- [11] W. Firman and L. O. Anhusadar, "Peran Guru dalam Menstimulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini," *KIDDO J. Pendidik. Islam Anak usia Dini*, vol. 3, no. 2, pp. 28–37, 2022, doi: 10.19105/kiddo.v3i2.6721.
- [12] 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.
- [13] A. Setianingsih and I. N. Handayani, "Implementasi Media Loose Parts untuk Mengembangkan Aspek Motorik Halus Anak Usia Dini," *Aulad J. Early Child.*, vol. 5, no. 1, pp. 77–86, 2022, doi: 10.31004/aulad.v5i1.301.
- [14] 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.
- [15] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 4th ed. 2022.
 - [16] A. C. Karyadi and M. Rosa, "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pemanfaatan Media Loose Part di PAUD Suryakasih Rawa Bebek Jakarta Timur," *J. Penelit. Tindakan Kelas*, vol. 1, no. 2, pp. 86–90, Sep. 2023, doi: 10.61650/jptk.v1i2.508.
 - [17] P. Fatma, W. Waris, and K. Kustiyowati, "Pengaruh Penggunaan Media Loose Part terhadap Kemampuan Motorik Halus dan Kreativitas Anak Kelompok A di TK Cerdas Kabupaten Banyuwangi Tahun Pelajaran 2022/2023," *J. Darussalam J. Pendidikan, Komun. dan Pemikir. Huk. Islam*, vol. 15, no. 1, pp. 92–105, Sep. 2023, doi: 10.30739/darussalam.v15i1.2489.
 - [18] J. Jarwani, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Bermain Variatif dengan Media Loose Part," *AUDIENSI J. Pendidik. dan Perkemb. Anak*, vol. 1, no. 1, pp. 12–25, Apr. 2022, doi: 10.24246/audiensi.vol1.no12022pp12-25.
 - [19] D. Susanti, "Meningkatkan Kemampuan Kognitif pada Kegiatan Bermain Mengelompokkan Benda Melalui Media Loose Part Saat di Rumah Saja," *AUDIENSI J. Pendidik. dan Perkemb. Anak*, vol. 1, no. 1, pp. 50–62, Apr. 2022, doi: 10.24246/audiensi.vol1.no12022pp50-62.
 - [20] N. Istim, H. Hendratno, and S. Setyowati, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Loose Part Bahan Plastik terhadap Perkembangan Bahasa dan Fisik Motorik pada Anak Usia 5-6 Tahun," *J. Basicedu*, vol. 6, no. 5, pp. 8572–8584, Jul. 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i5.3793.
 - [21] E. Pristikasari, Mustaji, and M. Jannah, "Implementasi Pembelajaran Berbasis Alam dengan Loose Parts untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Bahasa pada Anak TK Elza," *J. Basicedu*, vol. 6, no. 5, pp. 5877–5889, 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i5.3985.