

PENGEMBANGAN “*LOOSE PARTS CAKRA*” DALAM MENSTIMULUS KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI

Tarich Yuandana¹, Angga Fitriyono², Rizka Lailatul Rahmawati³

Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura¹, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas
Trunojoyo Madura², Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura³

Email: tarich.yuandana@trunojoyo.ac.id¹, Email: angga.fitriyono@trunojoyo.ac.id², Email:
rizkarahmawati09@gmail.com³

Yuandana, Tarich, Fitriyono, Angga, Rahmawati, Rizka Lailatul. (2023). Pengembangan “*Loose Parts CAKRA* Dalam Mestimulus Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 8(1), 52-59.

doi: <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v8i1.2707>

Diterima:01-02-2023

Disetujui: 15-06-2023

Dipublikasikan: 09-12-2023

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk: menghasilkan media loose parts cakra yang layak untuk menstimulasi kemampuan kognitif anak usia dini pada anak kelompok A dan menguji keefektifan media loose parts cakra yang dikembangkan. Penelitian pengembangan ini menggunakan sembilan tahap penelitian hingga pada tahap penyempurnaan produk akhir. Sembilan tahapan ini mengacu pada tahap yang dikembangkan oleh Borg & Gall. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, lembar observasi checklist pada anak, dan angket respon guru dari 3 sekolah. Analisis data menggunakan Uji Normalitas dan Uji Wilcoxon pada data time series. Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa media loose parts cakra memperoleh kriteria “Sangat Layak” menurut ahli materi dengan persentase sebesar 92% dan “Sangat Layak” menurut ahli media dengan persentase sebesar 86%. Media loose parts cakra efektif dan layak digunakan setelah dilakukan uji coba kecil, uji sedang, dan uji coba besar, dimana setiap sekolah dilakukan empat kali perlakuan dan mengalami peningkatan pada setiap indikatornya.

Kata kunci: loose parts, kognitif, cangkang kerang, anak usia dini

Abstract: *This study aims to: produce suitable chakra loose parts media to stimulate early childhood cognitive abilities in group A children and test the effectiveness of the developed chakra loose parts media. This development research uses nine stages of research to the stage of perfecting the final product. These nine stages refer to the stages developed by Borg & Gall. Data collection was carried out through interviews, checklist observation sheets on children, and teacher response questionnaires from 3 schools. Data analysis used the Normality Test and the Wilcoxon Test on time series data. The results of this study indicate that loose parts chakra media obtains the criteria of "Very Eligible" according to material experts with a percentage of 92% and "Very Eligible" according to media experts with a percentage of 86%. Chakra loose parts media is effective and suitable for use after small trials, medium trials, and large trials, in which each school was given four treatments and experienced an increase in each indicator.*

Keywords: *loose parts, cognitive, shells, early childhood*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) berperan penting dalam tumbuh kembang anak pada masa *golden age*. Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu bentuk layanan pendidikan yang dimulai dari usia lahir sampai enam tahun dengan cara memberi rangsangan terhadap seluruh aspek perkembangan anak yang meliputi aspek fisik maupun non fisik. Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Pasal 1 Ayat 10 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (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.

Penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan, sosial emosional, bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Pelaksanaan pendidikan tersebut harus terencana, terprogram, dan tetap memperhatikan tingkat perkembangan anak. Pada pendidikan anak usia dini (PAUD) akan lebih baik apabila pengetahuan diperoleh anak melalui kegiatan bermain. Karena sejatinya pendidikan anak usia dini dilaksanakan dengan prinsip belajar sambil bermain untuk meningkatkan aspek perkembangan anak. Dengan bermain pula anak memiliki kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, mengeksplorasi perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. Selain itu bermain membantu anak mengenal dirinya sendiri, orang lain, dan lingkungan, "*there is something special about play that contributes to development*" Mukherji & Dryden, dalam (Ananda et al., 2021). Hal ini berarti terdapat sesuatu yang spesial dari bermain karena memberi kontribusi untuk perkembangan anak.

Indonesia merupakan negara kepulauan yang dikelilingi lautan. Total luas wilayah laut Indonesia mencapai 5,9 juta km², yang terdiri dari 3,2 juta km² perairan teritorial dan 2,7 juta km² perairan Zona Ekonomi Eksklusif (Hendriana et al., 2019). Hal ini berarti Indonesia memiliki garis pantai yang sangat

panjang, sehingga memiliki sumber daya alam yang sangat melimpah. Salah satu sumber daya alam kelautan yang banyak dijumpai di daerah pesisir Indonesia adalah kerang. Pemanfaatan limbah kulit kerang selama ini hanya dijadikan sebagai hiasan, aksesoris, atau kerajinan tangan lainnya. Hal ini yang menginspirasi peneliti untuk menjadikan limbah kulit kerang sebagai salah satu bahan manipulatif untuk pembelajaran aspek kognitif anak usia dini. Penggunaan bahan manipulative sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman konsep (Susilo et al., 2018).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di RA Attahiriyah, bahwa lokasi lembaga berada di tepi pantai dan cukup memanjakan mata dengan hamparan lautan dan pasir. Potensi ini seharusnya bisa dimanfaatkan lembaga menjadi salah satu media pembelajaran bertemakan laut, biota laut, maupun tema lainnya yang berhubungan. Cangkang kerang menjadi sesuatu yang berharga atau dapat digunakan kembali seperti pemanfaatan cangkang kerang menjadi media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk proses belajar mengajar (Rahmawati et al., 2023). Namun ketika peneliti melakukan observasi dan wawancara terhadap guru disana, nyatanya dalam pembelajaran yang pernah dilakukan anak hanya pernah diajak jalan-lan ditepi pantai, mengumpulkan kulit atau cangkang kerang, kemudian menghitung hasil cangkang kerang yang didapat, padahal banyak sekali pemanfaatan yang bisa dilakukan dengan memanfaatkan cangkang kerang sebagai media pembelajaran dalam kelas maupun luar kelas, salah satu diantaranya dengan *loose parts* cangkang kerang atau dalam penelitian ini disebut *loose parts* cakra.

Menurut (Imamah & Muqowim, 2020) Material Loose Part merupakan bagian dari alat dan bahan ajar dalam pembelajaran anak usia dini. Loose Part yaitu bahan atau benda-benda terlepas yang dapat dipindahkan, diubah dan digabungkan kembali dengan menggunakan cara lain, serta kemungkinan cara menggunakannya dapat ditentukan oleh anak (Najamuddin et al., 2022). Sedangkan menurut (Haryanti et al., 2022), Loose Part adalah lingkungan atau area yang dapat diubah-ubah, dipindah-pindah sesuai

keinginan dan imajinasi anak. Bahan ajar Loose Parts dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi berbagai aspek seperti, pemecahan masalah, kreativitas, konsentrasi, motorik (Kulsum, 2022).

Menurut Sally Haughey, pendiri Fairy Dust Teaching, *loose parts* diartikan sebagai bahan-bahan yang terbuka, dapat terpisah, dapat dijadikan satu kembali, dibawa, digabungkan, dijajar, dipindahkan dan digunakan sendiri ataupun digabungkan dengan bahan-bahan lain. Loose parts ini bukan hanya mendukung perkembang anak, tetapi juga membantu anak untuk menghubungkan dirinya dengan lingkungannya (Nurjanah, 2020). Dapat berupa benda alam ataupun sintesis. Cakra disini merupakan singkatan dari cangkang kerang Berdasarkan definisi tersebut maka ketika anak bermain dengan loose parts cakra, anak bisa memainkan loose parts cakra sesuai keinginan anak. Anak mudah menggeser cangkang kerang yang diletakkan disuatu tempat sebagai komponen dari bentuk tertentu. Begitu anak secara spontan menggeser salah satu cangkang kerang, maka struktur dari karya bisa berubah. Apalagi ketika ditambahkan cangkang kerang lain baik yang sejenis ataupun berbeda, maka keseluruhan bisa merubah tampilan karya yang dibuat anak. Loose parts cakra memiliki sifat terbuka, sehingga sangat sefektif dan efisien, mudah untuk diubah, ditambahkan, dan dimodifikasi.

Media Loose Parts ini dirasa penting diberikan oleh guru maupun orang tua kepada anak selain bahannya mudah didapat mudah di kreasi hal ini penting diberikan pada anak usia 0-8 tahun karena ditahap perkembangan awal masa anak-anak, memiliki karakteristik berpikir konkret, sehingga dari matrial loose part yang disediakan guru dan orang tua berupa bahan kongret dirumah misalnya dari bahan alam seperti kerikil, tanah, pasir, lumpur, air, ranting, daun, buah, biji-bijian, bunga, kerang, bulu, potongan kayu, atau juga tidak menutup kemungkinan barang-barang yang ada dirumah seperti sendok, piring, garbu, botol cobek, mur, uang koin dimana bahan – bahan tersebut dapat dibentuk-bentuk oleh anak sehingga menghasilkan karya dalam memperluas imajinasi anak untuk berkreasi(Fono & Ita, 2021)

Penggunaan media pembelajaran loose parts dapat menstimulus beberapa aspek perkembangan, diantaranya fisik motorik, sosial emosional, kognitif, Bahasa, moral dan agama, serta seni kreativitas. Dalam penelitian ini berfokus pada stimulus kemampuan kognitif anak usia dini melalui pembelajaran loose parts, karena keinginan anak untuk membuat sesuatu berasal dari hasil olah pikirnya. Menurut Woolfolk dalam (Yuandana et al., 2021), pengembangan kognitif terdiri dari beberapa indikator, yaitu: (1) kemampuan mengingat dengan indikator menyebutkan dan menghubungkan, (2) kemampuan memahami dengan indikator mengelompokkan, membandingkan, dan memahami konsep bilangan, (3) kemampuan menerapkan dengan indikator memecahkan masalah sederhana. Hal ini turut melengkapi pendapat (Yuandana, 2022) kemampuan untuk berpikir logis, berpikir kritis dan memecahkan masalah merupakan proses kognitif yang perlu diasah sejak dini pada anak. Loose parts cakra membuat anak berpikir secara mandiri, kreatif, dan kritis. Melalui bermain loose parts cakra, berbagai kemampuan kognitif yang mengandung berpikir logis, berpikir simbolik, dan pemecahan masalah dapat dimunculkan dengan fasilitas pendidik. Pengembangan media tidak selalu berbentuk produk yang belum pernah ada melainkan segala hal yang menjadi temuan baru baik berupa modifikasi dari temuan sebelumnya dengan meningkatkan fungsi pendayagunaan dari media yang dikembangkan, misal ketika produk awal hanya dapat dimainkan sebagai bahan untuk menghitung benda, maka pada pengembangan produk tersebut akan memiliki beberapa layanan permainan yang dapat di aplikasikan dalam pembelajaran (Safitri & Lestarinigrum, 2021). Media loose parts cakra merupakan media pebelajaran inter aktif yang dapat memberikan pengalaman belajar dan pemecahan masalah seperti menggunakan berbagai benda sebagai permainan simbolik, berfikir logis seperti mengelompokkan benda berdasarkan seriasi serta berfikir simbolik seperti membilang banyaknya benda, mengenal konsep dan lambang bilangan serta lambang huruf (Syafitri et al., 2018). Selain itu juga Penggunaan media loose part dapat

memberikan efek atau pengaruh positif terhadap pelatihan keterampilan pra menulis anak (Leonia et al., 2022). Media loose part cakra selain dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak juga dapat menjadi terapi yang unik terhadap anak yang memiliki permasalahan dalam perkembangan berbicara, dari cara memainkan yang cukup unik media ini juga dapat mengasah kecerdasan spasial anak (Maimanah et al., 2022). Media loose parts cakra terdiri dari komponen-komponen yang dapat dibongkar pasang, dapat dimanipulatif menjadi media interaktif lain seperti bercerita, membuat bentuk angka, huruf, bentuk geometri, hewan, tumbuhan, bunga, dan bentuk lainnya yang dihasilkan dari daya imajinasi penggunaan loose parts cakra.

Bermain merupakan latar yang sangat baik untuk perkembangan seluruh aspek perkembangan anak, terutama perkembangan kognitif. Dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Pasal 10 Ayat 4 menyatakan bahwa aspek perkembangan kognitif. Anak. Mengingat pentingnya bermain, orang tua dan pendidik harus memahami bahwa untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak harus dilakukan dengan cara yang menyenangkan, salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik.

Berdasarkan hasil observasi dan uraian diatas peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran loose parts cakra Dalam mestimulus kemampuan kognitif anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan atau research and development (R & D), dimana penelitian ini bertujuan menghasilkan suatu produk yakni mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak dalam rangka menstimulus kognitif anak usia dini. Tahapan-tahapan dalam penelitian ini menggunakan tahapan dari Borg & Gall yang terdiri atas (1) penelitian dan pengumpulan data, (2) perencanaan, (3) pengembangan produk awal, (4) uji awal produk/uji kelompok kecil, (5) revisi produk, (6) uji lapangan utama, (7) penyempurnaan produk hasil lapangan, (8) uji

lapangan operasional, (9) penyempurnaan produk akhir, (10) diseminasi dan implementasi. Tahapan-tahapan tersebut pada penelitian ini dibuat menjadi lebih sederhana tanpa mengurangi kualitas produk yaitu dilaksanakan hingga tahap ke 9. Uji coba dilakukan melalui tiga tahap yaitu uji coba 1 (uji awal produk/uji kelompok kecil), uji coba 2 (uji lapangan utama), dan uji coba 3 (uji lapangan operasional) yang ketiganya menggunakan pendekatan quasy eksperimen dengan time series design. Pemilihan time series design pada penelitian ini karena peneliti tidak memilih kelompok yang digunakan secara random, serta dalam penelitian ini hanya menggunakan satu kelompok saja tanpa kelompok kontrol.

Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian pengembangan ini yaitu antara Bulan Oktober-November 2022. Uji coba kecil produk loose parts cakra dilaksanakan pada TK Attahiriyah Modung, uji coba sedang pada TK YKK 2 Bangkalan, dan uji coba besar pada TK Dharma Wanita 5 Socah.

Subjek Penelitian

Subyek uji coba pada penelitian pengembangan ini melibatkan 90 anak Kelompok A dari 3 TK di wilayah pesisir Bangkalan.

Instrumen

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu berupa angket kuesioner untuk ahli media, ahli materi, instrumen penilaian guru serta lembar observasi respon anak. Lembar observasi yang digunakan adalah sebagai alat untuk acuan pengamatan, dimana di dalam rubrik lembar observasi respon anak terdapat indikator ketercapaian kemampuan kognitif anak usia dini usia 4-5 tahun.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini menggunakan model observasi (*nonparticipant observation*), yang mana peneliti tidak ikut serta dalam kegiatan. Peneliti hanya berperan mengamati kegiatan

penggunaan media loose parts cakra yang terjadi di lapangan antara asisten peneliti dan anak. Observasi ini dilakukan untuk mengetahui proses pembelajaran di dalam kelas dan perilaku anak-anak saat menggunakan media loose parts cakra. Dalam proses observasi, peneliti menggunakan skala penilaian (*rating scale*).

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data melalui tiga tahapan yaitu tahap pertama yaitu analisis hasil penilaian produk, data diperoleh dari hasil validasi oleh beberapa ahli selanjutnya dianalisis menggunakan deskriptif kualitatif; tahap kedua yaitu analisis lembar observasi, lembar observasi sebagai hasil dari penilaian anak dianalisis menggunakan pendekatan statistik atas data time series hasil eksperimen melalui SPSS; dan tahap ketiga yaitu uji kelayakan, uji kelayakan diperoleh dari data respon guru untuk melihat tingkat kelayakan dari produk media loose parts cakra.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian pengembangan ini, penyajian data uji coba produk, melalui beberapa tahapan sebagai berikut.

Uji Validasi Materi

Materi yang berkaitan dengan media loose parts cakra divalidasi oleh Ahli Materi dengan penilaian 92% atau termasuk dalam kategori layak.

Tabel 1. Hasil Pengolahan Angket Ahli Materi

Jumlah Item	Jumlah Valid	Persentase	Kategori
88	96	92 %	Sangat Layak

Uji Validasi Media

Sedangkan rancangan media manik-manik hitung dievaluasi oleh Ahli Media dengan penilaian sebesar 88% atau termasuk kategori sangat layak

Tabel 2. Hasil Pengolahan Angket Ahli Media

Jumlah Item	Jumlah Valid	Persentase	Kategori
83	96	86 %	Sangat Layak

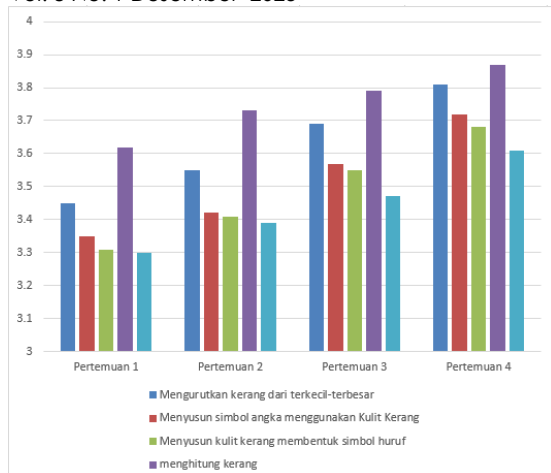
Layak

Pengembangan media loose parts cakra selain dinilai dan direvisi sesuai saran dan masukan para ahli, juga memperoleh penilaian dan revisi dari respon dari 3 guru Kelompok A di Tk Attahiriyah, YKK 2, dan Dharma Wanita 5 dengan total keseluruhan nilai sebesar 81%, sehingga dapat disimpulkan bahwa media loose parts cakra sangat layak digunakan untuk menstimulus kemampuan kognitif anak usia dini.

Tabel 3. Hasil Pengolahan Angket Terhadap Guru

Guru	Jumlah	Persentase	Kategori
TK Attahiriyah	74	93	Sangat Layak
TK YKK 2	62	78	Layak
TK Dharma wanita 5	70	88 %	Sangat Layak
Keseluruhan		86 %	Sangat Layak

Pengamatan indikator dimulai dari uji coba kecil, uji coba sedang, dan uji coba besar, dimana pada setiap sekolah dilakukan 4 kali uji coba dan pengamatan. Indikator yang diamati yaitu variabel berfikir logis yang terdiri dari (1) Mengurutkan kerang dari terkecil-terbesar, (2) Menyusun simbol angka menggunakan Kulit Kerang, (3) Menyusun kulit kerang membentuk simbol huruf, (4) menghitung kerang, (5) mengingat bentuk, warna, dan jenis kerang. Berdasarkan data rata-rata ketercapaian anak Kelompok A pada setiap indikator yang diamati, terjadi peningkatan kemampuan anak dari pertemuan 1 hingga pertemuan 4. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media loose parts cakra efektif dan layak untuk menstimulus kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun.



Gambar 1. Grafik Ketercapaian Indikator Kognitif

Kajian Produk Akhir

Setelah melakukan serangkaian proses pengembangan, yang diawali dengan validasi ahli materi, ahli media, dan validasi observasi respon anak serta uji coba kecil, uji coba sedang, dan uji coba besar dan ditambah respon dari 3 guru Kelompok A, proses media loose parts cakera telah selesai. Hasil akhir dari proses pengembangan adalah produk media loose parts cakera yang berukuran lebih besar dari sebelumnya.



Gambar 2. Media Loose Parts CAKRA

Media yang dihasilkan dalam penelitian ini memiliki beberapa keunggulan, yaitu daya tarik, cocok untuk TK di wilayah pesisir, interaktif, aman, dan mudah penggunaannya. Daya tarik media loose parts cakera bagi anak

dapat membuat anak antusias ingin segera memainkan media dan pada saat anak asik bermain media tersebut bersama dengan teman hal ini senada dengan pendapat (Salma et al., 2023) bahwa loose Part sangat direkomendasi pada jenjang PAUD karena dapat menjadi sebuah alternatif untuk guru dalam menyelesaikan masalah ketiadaan APE (Alat Permainan Edukatif) yang sering dianggap sebagai barang yang mahal. Aspek daya tarik lebih disebabkan dari bentuk media dari aspek tampilan dan bentuk yang baru pertama kalinya dilihat oleh anak, serta warna-warna natural cangkang kerang yang digunakan pada media. Interaktif antara anak dengan media tersebut dibangun dari adanya kompetisi antara anak dengan temannya saat mereka berupaya menggunakan media loose parts cakera dengan tepat. Hal ini senada dengan pendapat yang dikemukakan oleh Siantajani dalam (Mubarokah, 2021) bahwa melalui kegiatan bermain dengan media loose parts kemampuan kognitif yang mengandung konsep matematika dan sains dapat dimunculkan dengan difasilitasi pendidik. Aspek cocok digunakan sebagai media pembelajaran di satuan pendidikan anak usia dini yang berlokasi di wilayah pesisir, hal ini mengingat bahan utama yang digunakan sangat mudah ditemukan di pesisir pantai. Aspek keamanan media dapat dilihat dari bahan-bahan media yang digunakan, contohnya cangkang kerang yang digunakan dibersihkan terlebih dahulu dan di gosok bagian tepinya agar tidak tumpul. Sedangkan kemudahan penggunaan media loose parts cakera tampak saat anak hanya membutuhkan sekali saja contoh cara penggunaan media, serta saat anak tidak mengalami kesulitan yang berarti ketika menggunakan media tersebut baik saat anak menggunakan media secara mandiri maupun saat menggunakan media bersama teman. Media loose parts cakera efektif untuk menstimulasi kemampuan kognitif pada variable berpikir logis, hal ini sesuai dengan hasil penelitian (Pristikasari et al., 2022) pembelajaran berbasis alam dengan menggunakan bagian lepas terbukti sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan kognitif anak usia dini pendapat tersebut didukung oleh (Furi & Harmawati, 2019) Dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak, salah satu aspek penting yaitu

kemampuan untuk mengenal suatu objek termasuk dalam mengenal media loose parts. Selain itu juga hasil penelitian (Valentina Dewi et al., 2023) menunjukkan bahwa setelah anak diberikan perlakuan dengan memanfaatkan media loose parts pada proses pembelajaran, maka diperoleh adanya pengaruh media tersebut terhadap kemampuan kognitif anak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan ini, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa melimpahnya cangkang kerang di wilayah pesisir Madura dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran bermuatan lokal, salah satunya menjadi loose parts Cakra. Loose parts cakra sangat layak untuk menstimulus kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun, karena media ini cukup memenuhi kriteria kemenarikan, kesesuaian, kemudahan, dan keamanan bagi anak usia dini. Media loose parts cakra efektif untuk menstimulasi kemampuan kognitif pada variable berpikir logis.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, K., Raya, U. P., Pendidikan, F. I., & Yogyakarta, U. N. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA MANIK-MANIK HITUNG UNTUK. *Jurnal Pelita PAUD*, 5(2), 154–161.
- Fono, Y. M., & Ita, E. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Loose Parts untuk Menstimulus Kreativitas Anak Kelompok B di Kober Peupado Malanua. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 9290–9299.
- Furi, A. Z., & Harmawati. (2019). Meningkatkan Kemampuan Kognitif melalui Penerapan Metode Eksperimen Menggunakan Media Loose Parts pada Anak Kelompok B. *Emphaty Cons: Journal of Guidance and Counseling*, 1(2), 7–19. <http://e-journal.ivet.ac.id/index.php/emp>
- Haryanti, D., Assa, I., & Yana, P. (2022). Loose Parts Sebagai Alternatif Sumber Belajar dalam Pengembangan Sains Anak Usia Dini. *Eduagama: Jurnal Kependidikan Dan Sosial Keagamaan*, 8(2), 21–38. <https://doi.org/10.32923/edugama.v8i1.2463>
- Hendriana, B., Wahyuningsih, & Supriadi, E. (2019). *Pengaruh penggunaan media pembelajaran cangkang kerang terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar di Kab. Sikka*. 5(2), 1–11.
- Imamah, Z., & Muqowim. (2020). Pengembangan kreativitas dan berpikir kritis pada anak usia dini melalui metode pembelajaran berbasis STEAM and loose part. *Jurnal Studi Islam, Gender Dan Anak*, 15(2), 1–181.
- Kulsum, U. (2022). Upaya Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Loose Parts. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 4(1), 60–66. <https://doi.org/10.33387/cp.v4i1.4046>
- Leonia, R. A., Handayani, T., & Putri, Y. F. (2022). Pengaruh Media Loose Part Terhadap Kemampuan Pra Menulis Anak Pada Kelompok B. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 9(2), 9–17. <https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v9i2.14058>
- Maimanah, S., Musayyadah, & Prasetyo, D. (2022). Pengembangan Media Labirin Berbasis Loose Part untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 tahun. *Journal Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 25–35. <https://doi.org/10.33367/piaud.v2i2.2935>
- Mubarokah, M. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Loose Parts pada Anak kelompok B TK. *Jurnal Educatio*, 7(2), 535–540. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i2.1124>
- Najamuddin, N., Fitriani, R., & Puspanidini, M. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics (STEAM) Berbasis Loose Part untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 954–964. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2097>
- Nurjanah, N. E. (2020). Pembelajaran Stem Berbasis Loose Parts Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PUD*, 1(1), 19–31.
- Pristikasari, E., Mustaji, & Jannah, M. (2022). Implementasi Pembelajaran Berbasis Alam dengan Loose Parts untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Bahasa pada Anak TK. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 5877–5889. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3985>
- Rahmawati, R. L., Yuandana, T., & Fitriyono, A. (2023). *Efektivitas Cangkang Kerang Untuk*

- Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini*. 6(April), 63–73.
<https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v>
- Safitri, D., & Lestaringrum, A. (2021). Penerapan Media Loose Part untuk Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 40–52.
<https://doi.org/10.19105/kiddo.v2i1.3645>
- Salma, S., Putri, suci utami, & Nikawanti, G. (2023). PENERAPAN PEMBELAJARAN STEAM MENGGUNAKAN MEDIA. *Pelita Paud*, 8(1), 1–13.
- Susilo, D. A., Ferdiani, R. D., & Murniasih, T. R. (2018). Peningkatan Berpikir Kreatif Mahasiswa Melalui Model Project Based Learning pada Mata Kuliah Media Manipulatif. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 62.
<https://doi.org/10.18592/jpm.v5i2.1550>
- Syafitri, O., Rohita, R., & Fitria, N. (2018). Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Lambang Bilangan 1 – 10 Melalui Permainan Pohon Hitung pada Anak Usia 4 – 5 Tahun di BKB PAUD Harapan Bangsa. *JURNAL AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, 4(3), 193.
<https://doi.org/10.36722/sh.v4i3.277>
- Valentina Dewi, E. R., Hibana, & Ali, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Loose Parts terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 267–282.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3451>
- Yuandana, T. (2022). *Metodologi Pengembangan Kognitif anak Usia Dini*. PERKASA SATU GROUP.
- Yuandana, T., Rahmawati, R. L., & Ramadhani, F. (2021). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Sains Di Masa New Normal Abstrak. *JMECE: Journal of Modern Early Childhood Education*, 01(1), 1–10. *JMECE: Journal of Modern Early Childhood Education*, 01(1), 1–10.