

MENINGKATKAN KREATIVITAS MELALUI LOOSE PART PADA ANAK USIA DINI DI TK KETILANG

Nisrina Qurrotul Aini¹, Dahlan Anugrah Harahap², Aulia Zahra³, Fidrayani⁴, Siti Khadijah⁵

Email: nisrinaqurrotul.aini20@mhs.uinjkt.ac.id¹, dahlan.anugrah20@mhs.uinjkt.ac.id², aulia.zahra20@mhs.uinjkt.ac.id³, fidrayani7276@uinjkt.ac.id⁴, siti.khadijah@uinjkt.ac.id⁵

Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta

ABSTRAK

Dalam proses belajar, media loose part diperlukan guna menaikkan tingkat kreativitas seorang anak. Adapun penelitian berikut bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak-anak di kelompok B3 TK Ketilang dengan menggunakan media loose part. Penggunaan penelitian tindakan kelas pada penelitian ini dilakukan melalui penggunaan model Kemmis dan McTaggart. Studi ini melibatkan 16 siswa dari kelompok B3, 11 laki-laki dan 5 perempuan. Adapun wawancara, termasuk dokumentasi dan observasinya merupakan metode pengumpulan data. Menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif dalam analisis data yang didapatkan. Hasil penelitian memberikan penjelasan bahwa pada siklus I, sepuluh siswa dikategorikan baik dengan persentase 62,5%, empat siswa dikategorikan cukup baik dengan persentase 31,25%, enam siswa dikategorikan kurang baik dengan persentase 43,75%, dan satu siswa dikategorikan belum baik dengan persentase 0%.

Kata Kunci : Kreativitas, Media Loose Part, Anak Usia Dini.

ABSTRACT

In the learning process, loose media parts are needed to enhance the creativity of young children. This study is in order to improving children's creativity in group B3 TK Ketilang by using loose part media. This study used classroom action research through the use of the Kemmis and McTaggart model. The study involved 16 students from group B3, 11 boys and 5 girls. Interview, observation, and documentation were the data collection methods. Using quantitative and qualitative methods in data analysis. The results showed that in cycle I, ten students were qualified as good with 62.5% percentage, four students of 31.25% were qualified as quite good, then six students with a percentage of 43.75% were qualified as less good, other than one student with a percentage of 0% exactly no one was categorized as not good.

Keywords: Creativity, Loose part Media, Early Childhood.

PENDAHULUAN

Pendidikan pada anak dalam usia dini bertujuan untuk memastikan bahwa berbagai aspek berkembang pada anak adalah melalui cara yang ideal, aktif, dan kreatif. Salah satu cara untuk meningkatkan kreativitas dan imajinasi adalah dengan memberi orang kebebasan untuk bereksperimen (Mayar et al., 2022). Kreativitas mengacu pada perkembangan kreativitas di usia dini. Jika anak-anak tumbuh dengan kreativitas yang optimal di usia dini, mereka akan menerima perkembangan yang berkelanjutan ketika mereka dewasa (Mayar et al., n.d.). Oleh karena itu, kreativitas anak harus dikembangkan secara optimal sejak usia dini, karena ketika mereka kreatif, mereka akan dapat menuangkan ide-ide mereka ke dalam bentuk produk (Lestari et al., 2020)

Menurut Santrock, kreatifitas merupakan abilitas guna memikirkan masalah dengan cara yang berbeda dan menemukan solusinya. Menurut Meyesty, kreatifitas juga dapat didefinisikan sebagai cara berpikir dan bertindak untuk membuat keunikan dan kemanfaatan sesuatu bagi orang lain dan diri sendiri. Menurut Gallagher, kreativitas adalah kemampuan untuk membuat, dan menemukan sesuatu yang baru dengan menggunakan kemampuan imajinatif. Ini menunjukkan bahwa kreativitas adalah proses yang kompleks untuk mengaktualisasikan dan mengekspresikan identitas seseorang. Carl Rogers, dalam teori humanistik, mengatakan bahwa hubungan pribadi seseorang dengan lingkungannya adalah sumber kreativitas. Terbuka terhadap pengalaman, menilai situasi, dan bereksperimen dengan ide adalah tiga kondisi internal individu kreatif, menurutnya. Jika seseorang memiliki tiga hal ini, mereka akan menghasilkan karya kreatif (Sit, M., Khadijah, K., Nasution, F., & Sitorus, n.d.).

Menurut Rahayu, (2020) dalam (Purwati, 2022) mengatakan bahwa kreativitas memiliki hubungan erat dengan kognitif karena memungkinkan anak-anak untuk menunjukkan ide-ide yang sedang mereka pikirkan. Menurut Muqodas (2015;27) dalam (Hidayat & Megawati, 2023) mengatakan bahwa aspek kognitif berkaitan dengan kreativitas yang mengacu pada karakteristik dalam berpikir. Aspek ini sangat penting untuk dimiliki oleh anak usia dini sebagai kemampuan dalam melakukan sesuatu secara sistematis serta mengembangkan konsep sehingga dapat menghasilkan produk/hasil karya. Akibatnya, pendidikan anak usia dini sangat penting untuk pendidikan. Namun, banyak pendidik yang tidak memahami pentingnya mengoptimalkan setiap aspek perkembangan anak. Jika kreativitas ini tidak berkembang, itu akan berdampak pada komponen perkembangan lainnya (Hasanah et al., 2021).

Untuk dapat mengoptimalkan kreativitas, maka terdapat berbagai strategi yang dapat dilakukan. Seperti halnya menurut Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati dalam (Azky, 2020) mengatakan bahwa terdapat terdapat beberapa strategi untuk meningkatkan kreativitas yaitu dengan menciptakan hasil karya, melalui imajinasi anak, eksplorasi, eksperimen, melakukan kegiatan proyek. Karya yang dibuat oleh anak-anak selama kegiatan ini dapat meningkatkan kreativitas mereka karena memberi mereka kesempatan untuk mengembangkan atau mengubah karya yang sudah mereka buat sebelumnya.

Hasil pengamatan di TK Ketilang UIN Syarif Hidayatullah Jakarta menunjukkan bahwa kreativitas anak dalam penggunaan media pembelajaran masih rendah. Kami menemukan bahwa ada beberapa masalah dengan kreatifitas anak-anak: media pembelajaran yang tidak bervariasi digunakan, banyak anak yang bingung dan meniru gambar temannya saat menggambar bebas. Dari permasalahan tersebut, solusi yang akan kami gunakan untuk menaikkan tingkat kreativitas anak dengan mengoptimalkan pembelajaran serta penggunaan media loose part. Media harus menjadi sarana komunikasi yang memberikan pengetahuan sehingga semua dapat diproses dan dikembangkan (Septian et al., 2021). Media pembelajaran menjadi komponen sumber belajar yang mendorong siswa untuk belajar. Media pembelajaran harus dirancang dengan baik supaya memberikan dampak positif dalam hasil belajar yang dicapainya (Suryadi, n.d.).

Media berbahan loose part ini pertama kali dikemukakan oleh Simon Nicholson Loose.

Beliau percaya bahwa kreativitas anak dapat ditingkatkan dengan memanfaatkan benda di lingkungan (Mujtahidah et al., 2021). Media loose part adalah pembelajaran yang memiliki fungsi untuk dapat digunakan dalam mengembangkan segala aspek perkembangan anak seperti problem solving, motoric kasar, konsentrasi, kreativitas, motorik halus, sains, seni (Art), Engineering, Literasi, Logika berpikir matematika beserta technology (Dama et al., 2023). Menurut Haughey (2017) dalam (Martiningsih & Widiatsih, n.d.) menyebutkan bahan loose part bagian seperti plastik, logam, bambu, kayu, benang, kain, kaca, keramik, dan sebagainya.

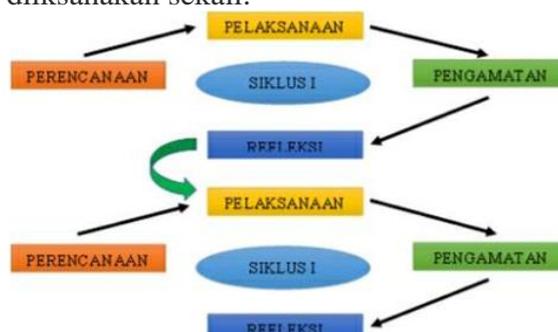
Media loose part ini terkait dengan STEAM untuk anak yang berusia dini dan bisa digunakan yakni melalui penciptaan lingkungan belajar yang aman, menyenangkan dan membahagiakan. Anak-anak melakukan pembelajaran STEAM dengan bahan loose part ini setiap hari dilakukan secara alami saat mereka bermain, mengeksplorasi, dan bereksperimen atas hal-hal baru (Novitasari & Aini Zaida, 2022). Media loose parts ini adalah media yang bisa lepas pasang dan berasal dari alam lingkungan sekitar anak. Selain itu Media bebas bagian ini membuat pembelajaran lebih fleksibel. Mereka cocok untuk semua tema dan pendekatan pembelajaran (Ridwan et al., n.d.).

Adapun hasil penelitian Helda (2016) dalam (Fono & Ita, n.d.) mengatakan bahwa mengamati dunia sekitar kita adalah cara untuk meningkatkan kreativitas. Dengan demikian, salah satu jalan optimal untuk menaikkan daya kreasi anak adalah dengan mengaplikasikan media pembelajaran yang loose part. Akibatnya, menjadi kreatif sejak dini sangat penting untuk perkembangan yang baik. Penelitian ini bertujuan mengetahui apakah penerapan media loose part pada kelompok B yakni anak dengan usia sekitar 5 sampai 6 tahun meningkatkan kreativitas anak-anak tersebut setelah diterapkan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dipilih disini yakni penelitian tindakan kelas. Tujuannya yakni menentukan apakah pengaplikasian media loose part telah mampu menaikkan daya kreasi anak-anak pada Kelompok B3 TK Ketilang UIN Syarif Hidayatullah Jakarta pada tahun akademik 2022/2023. Kelompok ini terdiri dari 16 siswa, meliputi laki-laki berjumlah 11 dan 5 anak perempuan.

Penelitian tindakan kelas dengan model PTK Kemmis dan McTaggart digunakan dalam ini. Model ini adalah pengembangan dari model PTK Lewin dan terkelompokkan ke dalam empat siklus: perencanaan, pelaksanaan atau tindakan, penerlitan atau observasi, dan penilaian atau refleksi. Rencana pembelajaran, persiapan alat dan media ajar, persiapan materi ajar, dan pembuatan alat penelitian adalah semua bagian dari proses perencanaan. Tahap implementasi adalah menerapkan materi sesuai dengan rencana sebelumnya. Dengan kata lain, Selama pembelajaran, tahapan observasi atau penelitian dilakukan melalui lembar observasi yang telah dibuat sebelumnya untuk meningkatkan kreativitas anak. Setelah setiap proses pembelajaran selesai, tahap refleksi dilakukan dengan mencatat dan mengevaluasi hasil pengamatan, menganalisis hasil pembelajaran, dan mencatat kesalahan yang mungkin terjadi saat membuat rencana selanjutnya. Terdapat dua siklus yang dilaksanakan dalam penelitian tindakan kelas, dengan satu siklus yang dilaksanakan sekali.



Gambar 1. Model Penelitian Kemmis dan Tanggart

Untuk mendapatkan data, observasi dan dokumentasi digunakan. Kemampuan kreativitas anak dalam pembelajaran diamati sesuai dengan indikator penilaian. Peneliti mengumpulkan data menggunakan lembar observasi untuk melengkapi dan memperkuat data sebelumnya tentang kemampuan siswa. Proses pengumpulan data selanjutnya diikuti dengan dokumentasi, yang berfungsi sebagai sumber data penting dan akurat. Penelitian ini memakai analisis data secara non statisti (kualitatif) dan penggunaan statistika (kuantitatif). Model Miles dan model Huberman dipilih dalam proses analisis kualitatif, yang menetapkan tiga tahap analisis: pengurangan data, penampilan atau penyajian data dengan singkat, jelas, dan lengkap, dan pengambilan kesimpulan. (Purnama Sigit, Pratiwi Hardiyanti, 2020). Selanjutnya digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini, lalu dianalisis secara deskriptif menggunakan persentase. Kriteria penilaian tersebut guna menilai dampak kreativitas media loose part pada anak-anak berusia dini yakni sebagai berikut (Fidrayani, n.d.) :

Tabel 1: Instrumen Penilaian

No	Indikator	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak memiliki kemampuan berimajinasi dengan bahan <i>loose part</i>				
2	Anak menggunakan bahan-bahan <i>loose part</i> untuk menciptakan sesuatu yang baru				
3	Anak dapat mengubah atau menggabungkan bahan-bahan loose				
4	Anak memiliki kemampuan dalam perubahan ide atau konsep dalam menciptakan hasil karya dengan <i>loose part</i>				
5	Anak memiliki kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang asli atau unik				
6	Anak tidak terlalu terpengaruhi oleh konsep atau desain yang sudah ada				

Hasil dari intervensi tindakan yang diharapkan yaitu dapat meningkatkan kreativitas anak setelah dilakukan tindakan pembelajaran dengan media loose part. Kriteria keberhasilan ditentukan oleh peneliti yaitu 75% dari jumlah subjek yang mengalami peningkatan. Sedangkan kriteria presentase keberhasilan menurut Ngalim Purwonto dalam (Marli & Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Untan, n.d.).

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

Penjelasan :

P= Tabel persen

f= frekuensi persentase dicari

N= Total keseluruhan anak

Table 2. Indikator Keberhasilan

No	Persen (%)	Keterangan
1	76-100	Sangat bagus
2	56-75	Cukup Bagus
3	41-55	Kurang Bagus
4	0-40	Belum Bagus

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan dalam bentuk siklus belajar, dengan Setiap siklus mengadakan satu pertemuan. Sebelum kelas dimulai, peneliti membuat rencana pembelajaran harian dan

menyediakan alat dan bahan. Selain itu, peneliti membuat lembar pengamatan dengan alat penilaian untuk melacak perkembangan kreativitas anak dan mencatat aktivitas. Siklus I menghasilkan hasil berikut setelah melakukan tindakan :

Tabel 3. Hasil Pelaksanaan Siklus I

No	Kategori	Total Murid	Persen
1	Sangat Bagus	4	25 %
2	Cukup Bagus	5	31,25 %
3	Kurang Bagus	6	37,5 %
4	Belum Bagus	1	6,25 %
Total		16	100 %

Hasil Siklus I menunjukkan bahwa meningkatkan kreativitas anak dengan media loose parts menjadi tantangan pada siklus pertama penelitian, terutama untuk kelompok usia TK. Hasil refleksi dari siklus I menunjukkan bahwa evaluasi menyeluruh perlu dilakukan terhadap metode yang digunakan, termasuk jenis loose parts yang diberikan dan bagaimana anak-anak diizinkan untuk menggunakan bahan tersebut. Studi menunjukkan bahwa hasil siklus pertama tidak mencapai tujuan. Ini adalah bagian dari proses penelitian. Untuk menentukan metode mana yang perlu ditingkatkan atau dioptimalkan, siklus pertama dapat membantu. Akan sangat membantu untuk membuat rencana atau metode baru di siklus berikutnya untuk mencapai hasil yang diinginkan.

Setelah siklus 1, tabel 1 menunjukkan bahwa karena hanya ada 25% anak yang termasuk dalam kategori baik, peneliti harus melakukan perbaikan dalam cara mereka mengajar agar dapat mencapai peningkatan yang signifikan dalam pengembangan kreativitas anak. Akibatnya, dalam kategori baik terdapat empat anak dengan persentase 25%, sedangkan kategori cukup baik termasuk lima anak dengan 31,25%, enam anak tergolong kategori kurang baik dengan 43,75%, dan satu anak termasuk dalam kategori tidak baik dengan 0%. Ada perbedaan dalam kegiatan inti yang dilakukan peneliti selama Tindakan Siklus II ini. Peneliti menggunakan berbagai alat dan bahan serta strategi yang berbeda. Ini akan menunjukkan peningkatan kreativitas anak.

Tabel berikut menunjukkan perubahan yang sangat signifikan dalam kreativitas anak selama Tindakan Siklus II.

Tabel Siklus 4. Hasil Pelaksanaan Siklus II

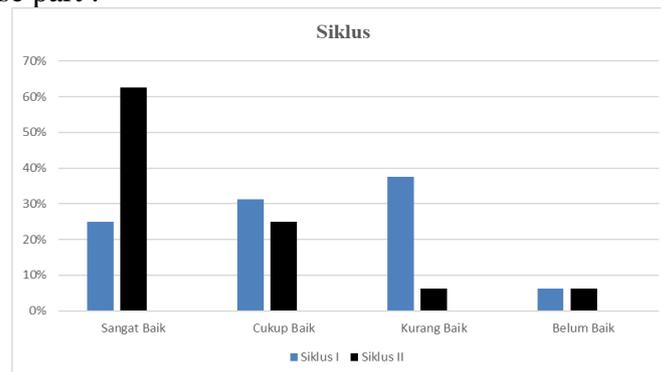
No	Kategori	Jumlah siswa	Persentase
1	Sangat Baik	10	62,5%
2	Cukup Baik	4	25%
3	Kurang Baik	1	6,25%
4	Belum Baik	1	6,25%
Total		16	100%

Tabel di atas menunjukkan hasil dari siklus kedua, yang menunjukkan apa yang telah dilakukan atau berkembang setelah siklus kedua. Ada kemajuan, karena ada sepuluh Siswa dalam kelompok yang sangat baik memiliki persentase 62,5%, empat siswa dalam kelompok yang cukup baik memiliki persentase 25%, satu siswa dalam kelompok yang kurang baik memiliki persentase 6,25%, dan satu siswa dalam kelompok yang belum baik memiliki persentase 6,25%. Refleksi dari pelaksanaan siklus II menunjukkan kemampuan metode untuk menyesuaikan tema dan kegiatan sesuai dengan hasil siklus sebelumnya. Selain meningkatkan pemahaman anak-anak tentang dunia hewan secara menyeluruh, ada upaya untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih beragam dan relevan.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Kreativitas Anak dalam Media Loose part

No	Kategori	Jumlah Anak Siklus I	Persentase Siklus I	Jumlah Anak Siklus II	Persentase siklus II
1	Sangat Baik	4	25%	10	62,5%
2	Cukup Baik	5	31,25%	4	25%
3	Kurang Baik	6	37,5%	1	6,25%
4	Belum Baik	1	6,25%	1	6,25%
	Total	16	100%	16	100%

Tabel di atas menunjukkan bahwa grafik di bawah ini hasil kreativitas anak pada siklus I serta II dengan loose part :



Gambar 2. Grafik Kemampuan Kreativitas dalam Media Loose part Siklus I & II

Penelitian ini memiliki hasil yang menerangkan bahwa penggunaan media loose part di TK Ketilang UIN Syarif Hidayatullah Jakarta kreativitas meningkat pada pembelajaran anak usia dini. Selama siklus I, hanya 4 siswa tergolong kategori sangat baik dimana persentasenya adalah 25%, dan selama siklus II, 10 siswa terklasifikasikan dalam kategori sangat baik yang persentasenya adalah 62,5%.

Penelitian ini dilakukan di TK Ketilang UIN dan mendukung temuan penelitian sebelumnya oleh (Dinichyani et al., n.d.) bahwa dalam studinya yang berjudul "Upaya Meningkatkan Kreativitas dan Keterampilan Berpikir Kritis Anak Usia Dini Melalui Permainan Loose parts", ia menemukan bahwa skor rata-rata pra siklus (37%) meningkat menjadi 64% dan skor tertinggi (86%) pada siklus II. Selain itu, dalam penelitian yang dilaksanakan oleh (Hayati et al., 2021) dalam penelitiannya yang berjudul "Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Pembelajaran STEAM dengan Menggunakan Bahan Loose part Pada Anak Usia 5-6 tahun di TKIT Syekh Abdurrauf". Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan loose part meningkatkan perkembangan kognitif anak, membantu mereka memecahkan masalah, dan meningkatkan rasa ingin tahu mereka. Siklus pertama perkembangan kognitif anak terjadi saat bermain dengan loose part.

Kreativitas memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan anak usia dini, dan penelitian ini menemukan bahwa menggunakan media loose part meningkatkan kreativitas anak usia dini. Berdasarkan penerapan kurikulum 2013, yang diumumkan oleh Dirjen Dikdasmen Kemendikbud, dalam pembelajaran abad ke-21 menurut Mulyana dalam (Fono & Ita, n.d.) bahwa menggambarkan empat ide: pikiran analitik dan kemampuan menyelesaikan masalah, komunikasi, kreatifitas dan inovasi, dan kolaborasi. Karena media loose part ini mudah didapat dari lingkungan sekitar dan mudah dikreasikan, media ini sangat bermanfaat bagi guru dan orangtua untuk membantu anak-anak mengembangkan kreativitas mereka.

KESIMPULAN

Secara keseluruhan, hasil penelitian dan diskusi menunjukkan bahwa anak-anak di

kelompok B3 TK Ketilang UIN Syarif Hidayatullah Jakarta dapat lebih kreatif dengan menggunakan media loose part. Pembuktiannya yakni observasi atas peningkatan daya kreativitas anak-anak dengan media loose part yaitu kemampuan mereka untuk berimajinasi dengan bahan loose part. Setelah pembelajaran dengan media loose part dimulai secara bertahap, kreativitas anak meningkat. Hal ini ditunjukkan oleh fakta bahwa 4 siswa dalam siklus 1 yang memiliki kategori sangat baik dengan presentase 25% dan 10 siswa dalam siklus II yang memiliki kategori sangat baik dengan presentase 62,5%.

DAFTAR PUSTAKA

- Azky, F. (2020). Penggunaan Media Loose Parts untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Al-Musfiroh Gunung Sindur, Jawa Barat.
- Dama, R., Amazihono, Y., Hulu, A., & Siahaan, W. A. (2023). Pengaruh Media Loose Part Terhadap Peningkatan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di TK GKPI Tarutung Kota. *Jurnal Pendidikan Agama Dan Teologi*, 1(4), 181–195. <https://doi.org/10.59581/jpat.widyakarya.v1i4.1423>
- Dinicahyani, N., Afdal Jamil, Z., & Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, U. (n.d.). Upaya Meningkatkan Kreativitas dan Keterampilan Berfikir Kritis Anak Usia Dini Melalui Permainan Loose Parts.
- Fidrayani. (n.d.). Penerapan Expert Model Concept dalam Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Tanggung Jawab Belajar dan Prestasi Akademik Siswa Kelas V SDN Sogetan Madiun. *Sisertasi.UNM*.
- Fono, Y. M., & Ita, E. (n.d.). Pemanfaatan Media Pembelajaran Loose Parts untuk Menstimulus Kreativitas Anak Kelompok B di Kober Peupado Malanua.
- Hasanah, A., Hikmayani, A. S., & Nurjanah, N. (2021). Penerapan Pendekatan STEAM dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 5(02), 275–281.
- Hayati, F., Cut Marlina, dan, & Bina Bangsa Getsempena, U. (2021). Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Pembelajaran Steam Dengan Menggunakan Bahan Loose Part Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TKIT Syekh Abdurrauf. In *Jurnal Ilmiah Mahasiswa* (Vol. 2, Issue 1).
- Hidayat, P., & Megawati, I. (2023). Penanaman kreativitas di ekstrakurikuler science club SD Muhammadiyah Pakel program plus. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 9(2), 116–130. <https://doi.org/10.30738/trihayu.v9i2.13984>
- Lestari, D., Nilai, P., Pada Anak, A., & Dini, U. (2020). Pengembangan Nilai Agama Pada Anak Usia Dini dalam Perspektif Islam. 3, 77–85.
- Marli, S., & Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Untan, R. (n.d.). Peningkatan Aktivitas Siswa Melalui Penerapan Model Kooperatif Make A Match dalam Pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) Kelas V Sdn 05 Pontianak Kota.
- Martiningsih, E., & Widiatsih, A. (n.d.). Implementasi Kegiatan Kolase Dengan Media Loose Part Untuk Mengembangkan Sosial Emosional Anak Implementation Of Collage Activities With Loose Part Media To Develop Social Emotionals For Children.
- Mayar, F., Roza, D., & Delfia, E. (n.d.). Urgensi Profesionalisme Guru Paud Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. 3.
- Mayar, F., Uzlah, U., Nurhamidah, N., Rahmawati, R., & Desmila, D. (2022). Pengaruh Lingkungan Sekitar Untuk Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4794–4802. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2665>
- Mujtahidah, L., Munawar, M., & Chandra, A. (2021). Upaya Meningkatkan Daya Kreativitas Menggunakan Media Loose Part Pada Kelompok B Di RA As-Syuhada Tlogosari Kulon Semarang. 10(2), 348–356. <https://doi.org/10.26877/paudia.v9i1.9620>
- Novitasari, N., & Aini Zaida, N. (2022). PEMBELAJARAN STEAM PADA ANAK USIA DINI (Vol. 6, Issue 1).
- Purnama Sigit, Pratiwi Hardiyanti, R. S. P. (2020). Penelitian Tindakan Kelas untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *PT Remaja Rosdakarya*.
- Purwati, A. T. S. N. (2022). referensii. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, vol 8.
- Ridwan, A., Azian, N., & Faniati, F. (n.d.). Analisis Penggunaan Media Loose Part untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun. <https://doi.org/10.46963/mas>
- Septian, D., Fatman, Y., Nur, S., Islam, U., & Bandung, N. (2021). Implementasi MDLC (Multimedia

- Development Life Cycle) dalam Pembuatan Multimedia Pembelajaran Kitab Safinah Sunda. *Jurnal Computech & Bisnis*, 15(1), 15–24.
- Sit, M., Khadijah, K., Nasution, F., & Sitorus, A. S. (n.d.). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini (Teori dan Praktik).
- Suryadi, A. (n.d.). *Teknologi Dan Media Pembelajaran Jilid II*.