

## PENGARUH MEDIA *LOOSE PART* TERHADAP KREATIVITAS ANAK DAN INTERAKSI SOSIAL ANAK DI BA AISYIYAH KETRO II

**\*Eny Widyastutik, Dian Tias Aorta**

Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Institut Studi Islam Muhammadiyah Pacitan

\*enywidyastutik57@gmail.com, kilisuci.wicaksono@gmail.com

<https://jurnal.staim-probolinggo.ac.id/Al-Athfal/article/view/960>

### Abstract

*This study aims to determine the effect of Loose Part media in developing creativity and social interaction at BA Aisyiyah Ketoro II. The method used is a quantitative approach with experimental research type. The research design applied was Intact-Group Comparison. The sample in this study was taken randomly using random sampling technique, which is the selection of samples from the population randomly. Data collection techniques were carried out through observation, tests, interviews, and documentation. The instruments used include observation sheets, questionnaires, and learning outcome assessment sheets. The results showed that the learning activities of group A students using Loose Part a were better than those of group B students. The group that used Loose Part media made students more creative and enthusiastic in learning activities and trained students to cooperate with their friends so that their creativity and social interaction increased. Meanwhile, groups that do not use Loose Part media in their learning activities are more monotonous and tend to be passive.*

**Keywords:** *Loose Part Media, Creativity, Social Interaction Of Early Childhood*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *Loose Part* dalam mengembangkan kreativitas dan interaksi sosial di BA Aisyiyah Ketoro II. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Desain penelitian yang diterapkan adalah *Intact-Group Comparison*. Sampel dalam penelitian ini diambil secara acak menggunakan teknik *random sampling*, yaitu pemilihan sampel dari populasi secara acak. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi, daftar pertanyaan, serta lembar penilaian hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa kelompok A menggunakan media *Loose Part* lebih baik dibandingkan kelompok B. Kelompok yang menggunakan media *Loose Part* menjadikan siswa lebih kreatif dan antusias dalam kegiatan belajar serta melatih siswa untuk bekerjasama dengan temannya sehingga,

### ARTICLE HISTORY

**Received 20 Apr 2025**

**Revised 23 Apr 2025**

**Accepted 25 Apr 2025**

kreativitas dan interaksinya meningkat. Sedangkan kelompok yang tidak menggunakan media *Loose Part* dalam kegiatan belajarnya lebih monoton dan cenderung pasif.

**Kata kunci:** Media Loose Part, Kreativitas, Interaksi Sosial Anak Usia Dini

## **INTRODUCTION**

Pendidikan anak usia dini merupakan tahap perkembangan yang paling membutuhkan stimulasi dari sekitar. Pada usia 5 hingga 6 tahun, perkembangan bahasa, fisik, dan motorik anak merupakan perkembangan penting yang membutuhkan stimulasi. Anak-anak akan lebih banyak berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Bermain sebagai kegiatan anak usia dini, memungkinkan anak untuk mengembangkan kreativitas, menjelajahi dunia, dan menghasilkan ide-ide baru yang khas (Nurhayati & Langlang Handayani, 2020).

Keberhasilan pendidikan anak usia dini sering diukur dari kemampuan calistung (membaca, menulis, dan berhitung) (Nurfadilah et al., 2020). Dalam kegiatan belajar mengajar guru dituntut kreatif dan inovatif dalam menyampaikan pembelajaran. Hal ini menjadi salah satu faktor kunci dalam keberhasilan pendidikan, khususnya pada tahap usia dini, di mana anak-anak membutuhkan media pembelajaran yang bersifat konkret untuk mendukung proses belajarnya.

Pendidikan anak usia dini umumnya masih terbatas dalam mendorong kreativitas, yang sering kali hanya difokuskan pada aktivitas menggambar dan melukis. Padahal, kegiatan menggambar memiliki kontribusi yang relatif terbatas dalam mengembangkan potensi kreativitas anak secara menyeluruh. Karena kreativitas bukan hanya tentang warna, anak-anak diharapkan untuk mengembangkan keterampilan hidup yang mencakup keterampilan motorik serta kemampuan emosional dan dorongan untuk mengatasi tantangan hidup.

Kreativitas tidak hanya terbatas pada karya seni, tetapi juga mencakup kemampuan dalam memecahkan masalah serta mengambil keputusan. Aspek-aspek ini sering kali kurang mendapat perhatian sehingga tidak berkembang secara optimal. Untuk menumbuhkan kreativitas secara menyeluruh, diperlukan beragam media dan strategi pembelajaran yang melampaui aktivitas menggambar dan melukis. Lingkungan bermain anak yang kaya akan ragam material stimulatif mampu mendorong berbagai aspek perkembangan, khususnya dalam mengoptimalkan kreativitas pada masa awal pertumbuhan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di BA Aisyiyah Ketro II dalam kegiatan pembelajaran kreativitas anak masih kurang. Selain itu anak kurang

mampu untuk menyampaikan hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan belajar mengajar di sekolah. Salah satu pemecahan masalah adalah dengan menggunakan media *Loose Part*. Menurut Siskawati dan Herawati (2021) *Loose Part* merupakan benda yang mudah dijumpai di lingkungan, seperti kerang, ranting pohon, botol plastik bekas, kardus, dan lain-lain. Bahan-bahan tersebut diperoleh secara gratis. Media *Loose Part* juga bersifat fleksibel, mudah disambung, dirangkai dan didesain dengan berbagai macam cara (Nurfadilah et al., 2020).

Media *Loose Part* dapat dipahami sebagai alat pembelajaran yang memanfaatkan berbagai benda sederhana dan mudah dijumpai di lingkungan sekitar, yang berperan dalam mendukung perkembangan kreativitas serta kemampuan interaksi sosial anak usia dini. Pernyataan ini sejalan dengan hasil temuan dari penelitian yang dilakukan oleh Nurhayati & Langlang Handayani, (2020) dengan judul “Pemanfaatan Media *Loose Part* dalam Pengembangan Kreativitas Motorik Halus Anak Usia Dini di TK AL Al Azhar 6 Jakarta Timur”. Hasil Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Loose Part* memiliki pengaruh positif terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini. Supriani & Rahardjo, (2024) dengan judul “Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Media Berbasis *Loose Part*”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa kreativitas anak semakin meningkat dengan menggunakan media *Loose Part* karena anak dapat menciptakan karya yang sesuai dengan ide dan imajinasinya. Lestari & Halim, (2022) dengan judul “Penggunaan Media *Loose Part* Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Loose Part* cukup efektif dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. Maka media *Loose Part* dapat dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat diterapkan di sekolah untuk mengembangkan kreativitas dan interaksi sosial anak, diharapkan bahwa pemanfaatan media *Loose Part* dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kreativitas serta interaksi sosial anak usia dini.

Berkaitan dengan penjelasan sebelumnya, peneliti merasa terdorong untuk melakukan penelitian untuk mengetahui besarnya pengaruh penggunaan media *Loose Part* terhadap kreativitas dan interaksi sosial anak. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media *Loose Part* dalam Meningkatkan Kreativitas dan Interaksi Sosial di BA Aisyiyah Ketro II”. Permasalahan yang diajukan adalah “Apakah media *Loose Part* berpengaruh terhadap kreativitas dan interaksi sosial di BA Aisyiyah Ketro II?”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media *Loose Part* dalam

mengembangkan kreativitas dan interaksi sosial di BA Aisyiyah Ketro II.

## **RESEARCH METHODS**

Penelitian ini dilaksanakan dengan pendekatan kuantitatif menggunakan metode eksperimen, dan menggunakan desain *Posttest-only control group design*. Untuk mengukur efek perlakuan setelah intervensi tanpa pengujian awal. Metode penelitian eksperimen adalah metode yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2013). Dalam desain ini terdapat dua kelompok dipilih secara random, di mana satu kelompok yang diberi perlakuan diberi nama kelas eksperimen dan kelompok yang tidak diberi perlakuan diberi nama kelas kontrol (Sugiyono, 2016). Penelitian ini dilaksanakan di BA Aisyiyah Ketro II, yang dilakukan selama 6 bulan, yaitu mulai bulan September 2024 sampai bulan Februari 2025. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa BA Aisyiyah Ketro II dengan sampel siswa BA Aisyiyah Ketro II dengan jumlah total 16 siswa.

Penelitian ini menerapkan teknik *random sampling*, di mana individu dalam sampel dipilih secara acak dari populasi. Untuk memperoleh data, menggunakan beberapa metode, seperti observasi, tes, wawancara, serta studi dokumentasi. Instrumen yang digunakan mencakup lembar observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan mencakup lembar observasi, daftar pertanyaan, serta lembar penilaian hasil belajar.

## **RESULTS AND DISCUSSION**

### **1. Media Loose Part**

*Loose Part* merujuk pada material, baik alami maupun buatan, yang dapat dikombinasikan dengan berbagai jenis bahan lainnya (Leonia et al., 2022). Material ini umumnya mudah ditemukan di lingkungan sekitar, seperti batu, ranting, kancing, botol bekas, kardus, daun-daunan, dan sebagainya (Siskawati & Herawati, 2021).

Perangkat dan bahan ajar yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini terdiri dari elemen-elemen yang mudah dijumpai dari lingkungan sekitar. Media pembelajaran ini bersifat fleksibel dan dapat dimanfaatkan di dalam maupun di luar ruangan, sejalan dengan pendekatan pembelajaran anak usia dini yang menekankan pada prinsip belajar sambil bermain. Menurut Puspita, (2019) dalam Pratiwi, (2023), *Loose Part* sebagai sarana pembelajaran memiliki beberapa karakteristik tertentu.

- a. Menarik  
Anak-anak akan tertantang untuk menciptakan apa yang mereka inginkan sesuai imajinasinya, menggunakan batu, botol bekas, ranting, dan lain-lain.
- b. Terbuka  
*Loose Part* memungkinkan berbagai jenis permainan untuk dimainkan, tergantung kreativitas, ide, dan imajinasi anak.
- c. Mudah dipindahkan  
*Loose Part* memungkinkan anak untuk dengan leluasa memindahkannya dari satu lokasi ke lokasi lain. Contohnya, anak-anak dapat membawa potongan kayu ke area untuk digunakan sebagai bahan membangun jembatan.

Menurut Luaili et al, (2022) *Loose Part* memiliki beberapa kelebihan, antara lain: (1) Bersifat portabel, menarik minat anak, dan memberikan kesempatan bagi mereka untuk merasa memiliki kendali atas pengalaman bermainnya; (2) Bersifat terbuka dan dapat digunakan tanpa batasan cara; (3) memiliki nilai sensorik, membantu anak mengenal tekstur, bobot, pola, dan bentuk; (4) Merangsang imajinasi dan kreativitas; (5) Sesuai dengan tahap perkembangan anak; (6) Meningkatkan variasi dan pengalaman bermain; (7) Hemat biaya dan mudah diperoleh; (8) Mendukung pengembangan keterampilan anak. Manfaat dari penggunaan media *Loose Part* (Damayanti et al., 2020) diantaranya: (a) meningkatkan kualitas permainan yang kreatif dan imajinatif (b) mendorong kerja sama dan interaksi sosial anak; (c) mendorong anak untuk lebih bergerak dan beraktivitas secara fisik; (d) mendorong kemampuan kemampuan anak dalam berkomunikasi secara efektif.

## **2. Kreativitas**

Kreativitas merupakan aspek penting yang harus diperhatikan dalam tumbuh kembang anak dan sebaiknya mulai mulai diasah sejak usia dini. Kemampuan ini biasanya terlihat secara nyata ketika anak terlibat dalam aktivitas bermain, di mana mereka secara spontan menciptakan sesuatu yang baru berdasarkan imajinasinya (Fakhirayani, 2016).

Menurut Yulianti (2014) anak-anak dapat menjadi kreatif dan inovatif jika terlibat dalam kegiatan menyenangkan, yang merangsang rasa ingin tahu, mendorong pemikiran kritis, dan menemukan hal-hal baru. Menurut Munandar (2009) anak yang kreatif memiliki empat ciri: Originalitas, kemampuan berpikir dengan cara baru; Fleksibilitas, kemampuan untuk

mengembangkan beragam gagasan untuk menyelesaikan berbagai macam masalah; Kelancaran, kemampuan untuk bert[9]pikir dengan lancar; Elaborasi, kemampuan untuk mengembangkan ide-ide yang ada. Kreativitas tidak hanya terbatas pada anak berbakat, setiap anak memiliki kemampuan untuk berpikir kreatif jika diberi pengetahuan yang benar. Iksan et al, (2020) menyatakan bahwa indikator kreativitas anak usia 5-6 tahun meliputi: (1) Anak menunjukkan rasa penasarannya dengan bertanya; (2) Anak memiliki imajinasi yang berkembang; (3) Anak berani mencoba hal-hal baru; (4) Anak aktif menjelajahi lingkungan sekitar; (5) Anak melakukan aktivitas dengan cara yang unik; (6) memiliki sikap yang kuat; (7) melihat masalah dari berbagai perspektif; (8) Anak menunjukkan rasa seni. (9) Anak mampu berpendapat.

### **3. Interaksi Sosial Anak Usia Dini**

Interaksi sosial menjadi dasar utama dalam mengembangkan kemampuan sosial anak usia dini. Pada usia dini, anak-anak secara aktif belajar mengenai lingkungan sekitar mereka, serta cara berinteraksi dengan orang lain. Interaksi itu sendiri adalah hubungan sosial antar individu yang saling mempengaruhi (Chaplin, 2011).

Interaksi sosial memegang peranan penting pada tahap usia dini, karena melalui proses ini anak mulai belajar membangun hubungan sosial dan beradaptasi dengan kehidupan bermasyarakat di lingkungannya. Kemudian anak diarahkan pada peran yang berbeda-beda untuk mengidentifikasi dirinya. Kemampuan sosial seorang anak bergantung pada interaksi. Ketika seseorang berinteraksi dengan orang-orang disekitarnya seperti, orang tua mereka memperoleh kemampuan sosial. Anak-anak sering berinteraksi dengan temannya saat belajar di kelas, bekerjasama untuk mengerjakan tugas, dan saat bermain bersama. Maka dapat dinyatakan bahwa interaksi sosial merupakan kemampuan dasar pada anak-anak untuk bersosialisasi dengan orang lain disekitar mereka.

Menurut Siantajani (2020), *Loose Part* adalah salah satu media pembelajaran konkret yang banyak digunakan saat ini, karena terdiri dari bahan-bahan yang mudah kita jumpai dan mudah dibawa kemana-mana. Oleh karena itu, dapat digunakan dalam berbagai kegiatan pembelajaran untuk mendukung perkembangan anak. Pemilihan material *Loose Part* sebagai media pembelajaran perlu memperhatikan beberapa hal, yaitu bahan, bentuk, ukuran dan jumlah, sehingga bahan yang digunakan sesuai dengan tujuan

pembelajaran. Tujuan penggunaan media *Loose Part* yaitu untuk meningkatkan kreativitas dan interaksi sosial anak, dengan memanfaatkan berbagai benda yang terdapat di sekitarnya.

Sebelum guru menerapkan media *Loose Part*, kegiatan pembelajaran hanya fokus terhadap kemampuan akademis seperti berhitung, membaca, dan menulis. Hal inilah yang mendasari peneliti untuk mencoba menerapkan *Loose Part* untuk meningkatkan kreativitas dan interaksi sosial anak melalui pendidikan luar ruang, sehingga penggunaan *Loose Part* lebih beragam dan efektif.

Sebelum menggunakan media *Loose Part* guru membagi kelas menjadi 2 kelompok. Kelompok A terdiri dari 8 siswa, sementara kelompok B terdiri dari 8 siswa. Kelompok A akan menerima perlakuan dengan penerapan penggunaan media *Loose Part*, sedangkan kelompok B tidak menggunakan media. Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan dalam menerapkan media *Loose Part*, yaitu :

1. Tahap Edukasi

Langkah pertama guru melakukan apersepsi, pengenalan strategi bermain, dan strategi beres-beres pada kelompok A yang berjumlah 8 siswa. Pada tahap edukasi anak berada pada tahap eksplorasi. Disini guru membiarkan siswa mengeksplorasi media yang akan dipakai seluas-luasnya. Media yang digunakan berupa pasir, batu, tutup botol dan stik es krim.

2. Tahap Ekspansi

Pada langkah kedua guru mendorong ide siswa, menata *Loose Part*, dan memberikan kebebasan pada siswa untuk berkreasi. Namun pada tahap guru masih belum mengatur media secara optimal. Di sini, guru melakukan undangan (invitasi) dan provokasi. Invitasi bertujuan untuk menarik perhatian siswa dengan cara menyusun materi sebaik mungkin. Selain itu guru akan memberikan provokasi, untuk membangkitkan semangat siswa supaya mengajukan pertanyaan-pertanyaan. Pada tahap ini, siswa berada dalam fase eksperimen, di mana mereka mulai melakukan percobaan untuk menciptakan karya sesuai dengan imajinasi mereka. Ketika guru menyiapkan media *Loose Part* berupa batu, pasir, stik es krim, dan tutup botol siswa sangat antusias ingin mengetahui media tersebut akan dipakai untuk apa. Kemudian siswa mulai mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada guru dan ada yang bertanya kepada teman sebayanya, karena rasa penasaran mereka, dan disinilah muncul interaksi

sosial antara guru dan siswa maupun siswa dengan temannya. Selanjutnya siswa mulai melakukan kegiatan membentuk dan membuat kreasi sesuai imajinasinya. Media pasir digunakan untuk menggambar dan menulis, stik es krim untuk membuat rumah-rumahan dan membentuk angka, tutup botol digunakan untuk membuat bunga, dan daun kering digunakan untuk membuat hewan dan sebagai uang mainan.

### 3. Tahap Perkembangan

Pada langkah terakhir ini guru akan menilai perkembangan siswa. Penilaian yang digunakan berupa skala rating yang diperoleh berdasarkan hasil pengamatan. Dengan cara melihat kemampuan siswa saat berinteraksi dengan guru atau temannya serta tingkat pemahaman siswa dalam penerapan media *Loose Part*.

Kegiatan pembelajaran kelompok A dengan jumlah 8 siswa yang menerapkan media *Loose Part* siswa lebih aktif, kreatif, dan interaksinya baik, terbukti ketika guru menata media *Loose Part* siswa sangat antusias dan rasa keingintahuannya tinggi. Guru menyiapkan *Loose Part* berupa stik es krim, pasir, tutup botol, dan daun kering. Mereka berkali-kali mengajukan pertanyaan kepada guru dan temannya mengenai media tersebut. Setelah siswa mengeksplorasi media seluas-luasnya. Kemudian siswa melakukan tahap eksperimen, dimana mereka akan menyalurkan ide-idenya dengan berkreasi menggunakan media yang mereka pilih. Beberapa dari mereka ada yang memilih pasir digunakan untuk menulis dan menggambar, stik es krim digunakan untuk membuat rumah, membuat mobi, dan membentuk angka, daun kering digunakan sebagai uang mainan dan membentuk karakter hewan, tutup botol dibentuk menjadi bunga. Ketika melakukan tahap eksperimen kreativitas anak otomatis muncul, mereka akan langsung membuat kreasi sesuai idenya. Selain kreativitas pembelajar dengan media *Loose Part* juga melatih anak untuk melakukan interaksi dengan temannya.

Sedangkan kegiatan pembelajaran di kelompok B yang berjumlah 8 siswa tidak menerapkan media *Loose Part* sangat berbeda dengan Kelompok A yang menggunakan media. Dalam kegiatan pembelajaran siswa hanya duduk dibangku berlatih membaca, menulis, dan berhitung. Siswa cenderung pasif karena kegiatan belajarnya monoton. Guru tidak menyediakan media yang kreatif, hanya menggunakan media gambar yang kurang menarik, membuat siswa gampang merasa bosan. Sehingga kreativitas siswa tidak meningkat dan interaksinya kurang baik.

Pemanfaatan media *Loose Part* dapat meningkatkan kreativitas dan

interaksi sosial anak, karena ketika menerapkan media ini siswa menjadi antusias, semangat belajar yang nantinya ide-ide siswa dan imajinasinya akan tersalurkan melalui media yang sudah disiapkan guru. Selain itu siswa akan sering mengajukan pertanyaan yang dapat melatih interaksi sosial anak. Sedangkan kelompok yang tidak menerapkan media Loose Part kreativitas anak sulit muncul, karena kegiatan belajarnya monoton dan interaksinya sosialnya kurang.

Tabel 1. Nilai Rata-rata *Post Test*

Nilai rata-rata <i>post test</i>	
Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
63,1	79

Ketika guru menerapkan media *Loose Part* terdapat beberapa manfaat yang diperoleh siswa yaitu kreativitas anak meningkat karena mereka dapat mengekspresikan imajinasinya tanpa batas, terbentuk interaksi antara guru dengan siswa maupun siswa dengan temannya, siswa dapat mengenal lingkungannya. Selain memiliki manfaat, adapun hambatan ketika menerapkan media *Loose Part* yaitu, memakan banyak waktu, dan ketika siswa mulai bosan dengan medianya akan dihambur-hamburkan dilantai seperti media pasir. *Loose Part* memberi kesempatan bagi anak untuk meningkatkan kreativitas, tingkah laku kooperatif, dan fungsi kognitifnya (Natalie dalam Azizah et al, 2020). *Loose Part* membantu anak bereksperimen dan berpikir terbuka saat berinteraksi dengan lingkungannya. Berbagai strategi pengembangan, seperti imajinasi, eksplorasi, proyek, eksperimen, dan bahasa, dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini dengan menggunakan media *Loose Part*. Anak-anak dapat meningkatkan kreativitas mereka dengan bermain dan mencoba ide-ide yang baru (Komara & Rohmalina, 2023).

## CONCLUSION

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran kelompok A dengan media *Loose Part* lebih efektif dibandingkan kelompok B. Media ini meningkatkan kreativitas, antusiasme, dan kemampuan keja sama siswa, sehingga berdampak positif pada perkembangan kreativitas dan interaksi sosial. Sementara itu, kelompok tanpa penggunaan media *Loose Part* menunjukkan respons yang lebih pasif dan pembelajaran yang kurang variatif. Dengan demikian, media *Loose Part* terbukti mendukung pengembangan kreativitas dan interaksi sosial anak di BA Aisyiyah Ketro II.

## REFERENCES

- Damayanti, A., Rachmatunnisa, S., & Rahmawati, L. (2020). Peningkatan Kreativitas Berkarya Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Steam Dengan Media Loose Parts. *Jurnal Buah Hati*, 7(2), 74. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v7i2.1124>
- Fakhriyani, D. V. (2016). Kata Kunci: Pengembangan Kreativitas, Anak Usia Dini. *Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains*, 4, 193–200. <https://doi.org/10.31102/wacanadidaktika.4.2.193-200>
- Heerawati, & Siskawati. (2021). Efektivitas Media Loose Part di PAUD Kelompok A Pada Masa Belajar Dari Rumah. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 15(1)(1), 41–47. <https://doi.org/10.32832/jpls.v14i2.4629>
- Komara, H. W., & Rohmalina. (2023). Media Pembelajaran Loose Parts Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 6(5), 2614–6347. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria/article/view/17684>
- Lestari, M. O., & halim, A. K. (2022). Penggunaan Media Loose Part Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jendela PLS*, 7(2), 145-153. <https://doi.org/10.37058/jpls.v7i2.5352>
- Ningsih, E. P. (2024). Peran Interaksi Sosial dalam Pengembangan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini: Studi Kasus di Taman Kanak-Kanak. *Journal of Gemilang*, 1(1), 1–7. <https://doi.org/10.62872/tpvbw823>
- Nurfadilah, N., Nurmalina, N., & Amalia, R. (2020). Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Kolase Dengan Bahan Loose Part Pada Anak Usia 4-6 Tahun di Bangkinang Kota. *Journal on Teacher Education*, 2(1), 224–230. <https://doi.org/10.31004/jote.v2i1.1193>
- Nurhayati, H., & , Langlang Handayani, N. W. (2020). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Pratiwi, A. N. (2023). *PENGUNAAN MEDIA LOOSE PARTS DALAM MENGEMBANGKAN ASPEK KOGNITIF MENGENAL LAMBANG BILANGAN PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK PGRI PANDEYAN, NGEMPLAK, BOYOLALI TAHUN PELAJARAN 2022/2023*. UNIVERSITAS ISLAM NEGRI RADEN MAS SAID SURAKARTA.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bant[9]dung: Alfabeta
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, dan R&D dan Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Supriani, R., & Rahardjo, M. M. (2024). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Media Berbasis Loose Part. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(8), 8640-8645. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i8.5072>
- Yulianti, T. R. (2014). PERANAN ORANG TUA DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI (Studi Kasus Pada Pos PAUD Melati 13 Kelurahan Padasuka Kecamatan Cimahi Tengah). *Jurnal EMPOWERMENT*, 4, 11–24. <https://doi.org/10.22460/empowerment.v3i1p11-24.569>