

**PENGEMBANGAN MEDIA *LOOSE PARTS BOX* UNTUK MENstimulasi
KREATIFITAS ANAK USIA DINI DI TK AL MADINAH KOTA DUMAI**

Siti Aminah, Desita Merry Cristiyanti
Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Institut Agama Islam Diniyyah Pekanbaru
siti@diniyah.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas dan praktikalitas dari media belajar *loose parts box* berbasis bahan alam. Lingkungan kaya akan material yang dapat dijadikan media pembelajaran untuk anak usia dini. Kurangnya media pembelajaran berimplikasi pada kegiatan belajar sehingga hanya fokus dan dominan terhadap aspek calistung anak oleh karena itu dibutuhkan media yang memiliki daya tarik untuk menstimulasi kreativitas anak. Penelitian pengembangan ini mengacu pada pendekatan ADDIE yang dikembangkan Robert Maribe Brach. Objek penelitian ini ialah media *loose parts box* materi bahan alam. Instrumen yang digunakan yakni lembar angket uji validitas dan praktikalitas. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif. Hasil dari dua uji validitas ahli serta pengujian efektivitas diperoleh rata-rata persentasenya sebesar 86% yang berarti bahwa media *loose parts box* sangat efektif dalam mengembangkan kreativitas anak.

Kata kunci: Media *Loosepart Box*, Anak Usia Dini

***LOOSE PARTS BOX MEDIA DEVELOPMENT TO STIMULATE EARLY
CHILDHOOD CREATIVITY IN AL MADINAH KINDERGARTEN DUMAI CITY***

Siti Aminah, Desita Merry Cristiyanti
Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Institut Agama Islam Diniyyah Pekanbaru
siti@diniyah.ac.id

Abstract

The objective of this study is to ascertain the validity and practicality of loose parts box learning media derived from natural materials. The environment is characterized by a wealth of materials that can be utilized as learning media for early childhood education. The dearth of learning media has ramifications for learning activities, which are thus confined to the realms of reading, writing, and arithmetic for children. Consequently, media that fosters creativity in children is imperative. This development research is predicated on the ADDIE approach, which was developed by Robert Maribe Brach. The objective of this study is to examine loose parts box media that are fabricated from natural materials. The instrument employed for this study is a questionnaire sheet intended for the purpose of assessing the validity and practicality of the test. The data analysis technique employed is descriptive analysis. The findings from two expert validity tests and an effectiveness test yielded an average percentage of 87%, indicating that loosepart box media is highly effective in fostering creativity in children.

Keywords: *loose partss Box Media, Early Chilldhood*

Pendahuluan

Pendidikan dan keterampilan adalah kebutuhan paling penting bagi setiap manusia dalam menjalani kehidupan. Di Indonesia, proses pendidikan dimulai sejak anak berada diusia dini. Masa usia dini yang sering disebut sebagai usia emas merupakan periode yang sangat tepat untuk memulai stimulasi, karena pada tahap ini proses perkembangan anak berjalan secara optimal. Saat ini perkembangan diberbagai aspek kehidupan sangat cepat dan sulit diprediksi. Anak usia dini sebagai penerus generasi selanjutnya haruslah dapat dipersiapkan untuk berkembang sebagai pribadi-pribadi yang inovatif dan kreatif, memiliki pemecahan masalah yang baik serta memiliki perkembangan aspek dasar yang optimal. Sumarseh and Delfi Eliza dalam jurnalnya mengemukakan bahwa bermain sesuai kreativitas anak merupakan ciri keberhasilan dari pendidikan.

Anak mempunyai hak mendasar yang harus dipenuhi, salah satunya yaitu hak untuk bermain. Kegiatan bermain memiliki urgensi tinggi karena berperan penting dalam memberikan kebahagiaan pada anak didik. Melalui kegiatan bermain, anak bisa mengembangkan kreativitas, imajinasi, kepercayaan diri, kemandirian, keterampilan fisik motorik, sosial, kognitif, dan emosional. Dengan demikian, seluruh potensi yang dimiliki anak dapat berkembang secara optimal. Oleh sebab itu, implementasi media pembelajaran berbasis loose partss menjadi dasar yang fundamental dalam membangun konsep merdeka belajar pada anak usia dini. (Eliza 2022).

Fenomena yang banyak terjadi dilapangan, sekolah hanya fokus pada aspek perkembangan kognitif saja seperti halnya pembelajaran calistung menggunakan pena dan buku yang seharusnya hanya sebatas diperkenalkan bagi AUD, sehingga membuat murid mudah jemu dan kurang tertarik pada pembelajaran yang berlangsung. Dengan kata lain, pendidikan di Indonesia saat ini belum cukup memberikan peserta didik

kesempatan untuk menjadi lebih bebas berkreativitas.

Saat anak mengamati lingkungan secara langsung, kreativitas dan rasa ingin tahu akan berkembang melalui kegiatan belajar melalui pengalaman dengan menggunakan pancaindra. Dengan strategi tahapan yang meliputi pribadi, pendorong, proses dan produk yang diamati oleh guru, kreativitas anak berpotensi dapat berkembang lebih optimal.

Masih banyak lembaga PAUD di beberapa daerah yang belum dapat menghasilkan media yang tepat untuk menumbuhkan keterampilan anak, apalagi banyak orang tua murid yang memiliki pengetahuan minim mengenai pendidikan anak, sehingga perkembangan anak berfokus pada calistung saja. Hal ini ditambah dengan tuntutan dijenjang SD yang kurikulumnya menghendaki anak untuk dapat calistung sebagai syarat memasukinya, sehingga "keterampilan" dianggap sebagai hal yang tidak penting. Padahal keterampilan anak dapat meningkatkan hasil belajar akademik anak. Keterampilan anak usia dini dapat terstimulasi dengan baik apabila guru mampu mendesain proses pembelajaran yang memancing kreatifitas anak. Definisi kreatifitas yang dimaksud yaitu sesuai yang dikemukakan oleh Retno Tri wahyuning Lestari dan Nita Priyanti dalam penelitiannya *The the capacity to create new ideas that are unique, have value, and can be adapted to the situation.* kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru yang khas, bernilai, dan dapat disesuaikan dengan situasi (Lestari and Priyanti 2024).

Lingkungan bermain anak mempunyai beragam bahan yang bisa dimanfaatkan untuk menunjang kegiatan proses belajar untuk dijadikan media pembelajaran yang mendorong stimulasi berbagai aspek perkembangan AUD, baik itu dari material alam maupun material buatan, dimana anak dapat menghasilkan karyanya sendiri sesuai imajinasi dan kemampuannya, kegiatan seperti inilah

yang harus banyak diterapkan di ruang pendidikan, bahan ini yang biasa kita sebut dengan *loose parts*. Fono mengemukakan dalam penelitiannya pemanfaatan bahan *loose partss* berperan sebagai sumber belajar yang dibutuhkan anak dalam kegiatan bermain sambil belajar serta mampu menciptakan lingkungan bermain yang lebih bervariatif. Melalui bahan-bahan *loose partss*, anak bisa memanfaatkan berbagai benda di sekitarnya untuk kegiatan bermain karena media ini tidak memiliki bentuk atau fungsi yang baku, sehingga membuka kesempatan yang tidak terbatas (Fono dan Ita, 2021). Anak usia dini memiliki cara berpikir yang khas, yang memungkinkan mereka dapat menghasilkan beragam karya berdasarkan pengalaman yang pernah dilihat dan didengar. Oleh sebab itu, anak dapat menciptakan berbagai hasil karya yang sesuai dengan imajinasi mereka.

Media belajar berbahan *loose partss* merupakan salah satu media pembelajaran yang mudah ditemukan dalam proses pembelajaran anak usia dini. Selain mudah diperoleh, pemanfaatan bahan *loose partss* sebagai media dalam pembelajaran juga dapat membantu efisiensi biaya yang diperlukan (Febrianti et al., 2021). Namun demikian, pemanfaatan media belajar *loose partss* perlu didukung oleh manajemen kelas yang baik, mulai dari penataan alat bermain hingga pengelolaan kegiatan pembelajaran. menejemen kelas yang efektif mencakup tahapan kegiatan pembukaan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pendidik mempunyai berperan penting dalam memberikan arahan yang tepat agar anak usia dini mampu mengimplementasikan imajinasinya ke dalam sebuah karya, sehingga proses pembelajaran bisa memberikan pengalaman bermain yang bermakna pada anak. Melalui kegiatan bermain tersebut, anak dapat memahami dan memaknai lingkungan disekitarnya. Meskipun demikian, masih ada beberapa lembaga pendidikan yang belum maksimal dalam mengarahkan

penggunaan *loose parts* sebagai media pembelajaran.

Pembelajaran menggunakan bahan *loose partss* merupakan salah satu cara untuk melatih kemandirian anak secara kreatif dan imajinatif karena tidak ada kebenaran mutlak dalam penggunaannya. Perkakas tersebut juga dapat dilepas dan dipasang kembali sesuai kebutuhan anak. Sesuai dengan pendapat Muarofakh dalam penelitiannya bahwa *loose partss* media, *commonly referred to as loose materials, are learning resources that can be moved, modified, and recombined in various ways to support children's imagination and creativity* yaitu Media *loose parts* merupakan media belajar yang bisa dipindah-pindahkan, diubah atau dikombinasi ulang dengan cara lain yang disesuaikan dengan daya imajinasi dan kreatifitas anak (Muarofakh et al. 2022). Sejalan dengan pendapat sebelumnya Mardiyah dan Hambali dalam penelitiannya juga mengemukakan bahwa Imajinasi anak bisa diekspresikan secara bebas melalui pembelajaran yang memanfaatkan media *loose partss*. Hal ini terjadi karena pendidik memberikan kesempatan yang luas kepada setiap anak untuk mengungkapkan imajinasinya dan mengekspresikannya melalui berbagai karya yang mereka hasilkan (Mardiyah and Hambali 2022).

Media *loose parts* banyak memiliki kelebihan diantara media pembelajaran lainnya, media ini memiliki nilai ekonomis yang tinggi, praktis, mudah didapat karna berasal dari lingkungan sekitar kita, mampu mendorong perkembangan dan pertumbuhan aspek dasar anak secara optimal karna berisi material yang mencerdaskan dan sifat dasar *loose parts* yang terbuka, membuat anak bebas mengeksplorasi ide serta mengembangkan kreativitas tanpa batasan. Selain itu *looseparts* dapat menjadi alternatif yang tepat ketika guru disuatu lembaga pendidikan memiliki keterbatasan media dan bahan permainan. Sebagai contoh *loose partss* berbahan alam bisa ditemukan

di lingkungan sekitar, seperti bebatuan, ranting pohon, dedaunan, dan berbagai bahan lainnya. (Auliyalloh et al. 2020)

Berdasarkan pra observasi dan wawancara pada guru di beberapa TK peneliti mendapati fakta bahwa kurangnya media bermain dan pembelajaran yang tersedia. Adapun material *loose parts* yang tersedia tidak optimal penggunaannya dan terlihat tidak terawat karna penyimpanan yang kurang baik, bahan *loose parts* hanya dimasukkan toples bekas serta plastik hitam yang terlihat tidak menarik dan masih terbatas. Sehingga anak hanya monoton pada tugas yang telah di sediakan oleh guru seperti menebalkan huruf, menggambar atau mewarnai saja, yang akhirnya membuat peserta didik mudah bosan saat pembelajaran berlangsung. Sering terjadi peserta didik yang bosan hanya berlarian dan membuat keributan mengganggu teman-temannya. Oleh karna itu dibutuhkan media yang berisi material yang tepat dan memiliki daya tarik untuk menarik minat anak melakukan kegiatan yang menarik serta dapat menstimulasi anak, agar tujuan pokok meningkatkan perkembangan dan pertumbuhan peserta didik terutama meningkatkan kreativitas anak semaksimal mungkin dapat tercapai.

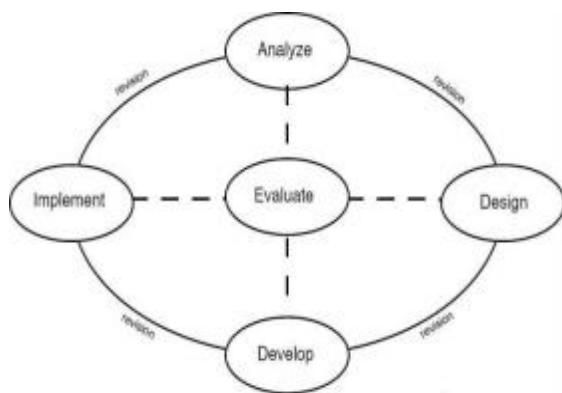
Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti ingin menggunakan pemanfaatan media sebagai salah satu alternatif yang dapat digunakan di kelas dengan mencoba melakukan inovasi berupa pengembangan media pembelajaran berbasis permainan visual yaitu media *loose parts box* berbasis bahan alam. Dalam pengembangan media *loose parts box* peneliti juga mangacu pada konsep media pembelajaran yang dikemukakan oleh Hamzah Pagarra, dkk. bahwasannya media pembelajaran terdiri dari dua unsur utama, yaitu *software* dan *hardware*. *Software* merupakan pesan yang terdapat dalam sebuah media pembelajaran tersebut sedangkan *hardware* yaitu alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan tersebut. (Pagarra et al. 2022).

Media belajar *loose parts box* berupa kotak dengan ukuran 25cmx50cmx10cm yang bersekat dan berisi material lepas pasang otentik atau loosepart, dimana isi di sesuaikan dengan tema dan kurikulum yang berlaku di sekolah tempatan. Selain itu *loose parts box* juga berisi lambang angka yang berfungsi sebagai pengenalan awal angka kepada AUD dengan dasar warna-warna yang menarik. *loose parts box* dapat digunakan dengan berbagai cara tergantung kreativitas guru serta tema yang sedang digunakan di kelas. Karna berbentuk kotak jadi material *loose parts* lebih praktis untuk dipakai, disimpan dan dibawa, material loosepart yang tersimpan di *dalam loose parts box* jadi lebih terawat dan tidak berantakan. Hal ini sesuai dengan prinsip pengembangan media pembelajaran. Menurut Andi Kristanto bahwa alat peraga yang baik hendaknya memiliki bentuk yang sederhana, mudah digunakan dan disimpan, bisa membantu kelancaran pembelajaran, dapat dimanfaatkan untuk beberapa materi, tahan lama, serta dilengkapi dengan petunjuk penggunaan (Kristanto 2016). Selain itu, Hal ini sesuai dengan pendapat Hamzah Pagarra, dkk. bahwa faktor-faktor yang perlu diperhatikan dalam memilih, mengembangkan, dan memanfaatkan media pembelajaran meliputi tujuan pembelajaran, keefektifan media, ketersediaan, biaya pengadaan, dan kualitas teknis media tersebut. Selanjutnya peneliti membatasi pengembangan media pembelajaran berbasis bahan alam. Basis bahan alam di pilih karna peneliti menganggap materi ini menarik untuk di kembangkan. selain mengasah kreativitas AUD juga akan lebih mendekatkan anak dalam mengenal serta mencintai lingkungannya. Diharapkan dengan penggunaan media ini permasalahan yang penulis jabarkan akan dapat berkurang dan upaya peningkatan pertumbuhan dan perkembangan peserta didik dapat terlaksana secara valid dan praktis.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*research and development*) dengan pendekatan ADDIE yang dikembangkan oleh Maribe Brach (Robert Maribe Branch 2009) karena peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berupa *loose parts box* berbasis bahan alam. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan serta menguji keefektifan produk agar dapat berfungsi dengan baik. Oleh sebab itu, diperlukan penelitian yang secara khusus menguji produk tersebut. Pengembangan media belajar ini dirancang menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Aadapun secara umum, rancangan penelitian pengembangan dengan model ADDIE mencakup beberapa tahapan yang dapat dilihat pada bagan berikut ini.

Gambar Langkah-Langkah Penggunaan Metode Pembelajaran *Research and Development (R & D)*



Langkah-langkah pengembangan produk yang dibuat akan dijelaskan sebagai berikut: (1) Analisis: Teknik yang dilakukan peneliti adalah dengan melakukan analisis kebutuhan media pembelajaran disekolah. Setelah mendapatkan informasi dan melakukan analisis peneliti mengumpulkan informasi yang di perlukan dalam pengembangan media dari sumber maupun pedoman pengembangan media pembelajaran. (2) Desain produk: Setelah dilakukan analisis, maka peneliti membuat rancangan media pembelajaran yaitu berupa media *loose parts box* berbasis bahan alam. Rancangan

ini didasarkan pada tingkat kebutuhan pengguna produk. (3) Produksi: Setelah dibuat desain produk yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, maka dilakukan kegiatan pembuatan atau produksi, kemudian dilakukan pengujian terhadap produk yang telah jadi. (4) Validasi Produk: Validasi produk adalah kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk yang dikembangkan peneliti telah efektif dan sesuai untuk anak. Proses validasi ini dilakukan oleh tenaga ahli atau pakar yang berpengalaman dalam menilai produk yang telah dirancang. Pada tahap evaluasi ahli media, dipilih minimal dua orang ahli media untuk menghindari subjektivitas penilaian. Proses validasi ini bertujuan untuk memperoleh masukan dan saran terkait kualitas produk prototipe terutama dari aspek desain media seperti format, keterbacaan dan kemasan media. Masukan dari ahli media diperoleh melalui wawancara atau angket. Selanjutnya, masukan tersebut dianalisis dan digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi guna meminimalkan kelemahan atau kekurangan media yang dikembangkan (Kristanto 2016) (5) Revisi Produk: Setelah produk divalidasi oleh tim ahli, maka akan diperoleh berbagai saran, kelemahan, dan perbaikan yang perlu dilakukan. Kekurangan tersebut kemudian direvisi atau disempurnakan pada tahap desain produk. Hasil revisi selanjutnya ditunjukkan kembali kepada tim ahli sehingga menghasilkan produk yang valid dan teruji secara internal. (6) Implementasi: Setelah produk jadi sesuai dengan desain dan diproduksi dengan baik, maka dilakukan penggunaan produk. Baik tidaknya produk akan terlihat saat produk digunakan. produk akan di uji cobakan dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Validasi Media *Loose parts Box*

Validasi ini dilakukan oleh dua validator yaitu ahli media yang di lakukan oleh Ibu Riowati, S.Pd dan Ibu Rizki Surya Amanda, M.Pd. Validasi dari ahli media ini

terdapat 12 indikator penilaian yang menjadi parameternya dengan rentang nilai tertinggi yaitu 5 dan nilai terendah yaitu 1 di masing-masing indikatornya. Adapun hasil ahli atau pakar terhadap media pembelajaran *loosepart box* yaitu sebagai berikut :

1. Validasi Awal

Pada tahap ini merupakan proses validasi pertama yang dilakukan oleh peneliti dan validator. Proses validasi oleh validator pertama yaitu Ibu Riowati dilakukan pada tanggal 7 Juni 2023 bertempat di desa Sumberjaya, Kabupaten Kuantan Singingi. Hasil validasi dari validator yang pertama yaitu Ibu Riowati, S.Pd memperoleh skor total penilaian yang diperoleh yaitu sebanyak 36 dari 12 indikator dengan 4 kriteria. Berdasarkan total skor penilaian tersebut maka akan diperoleh nilai jumlah persentase hasil validasi media pembelajaran *loosepart box* yang dilakukan oleh validator pertama yaitu sebesar 60%. Selanjutnya, validasi yang kedua dilakukan oleh Ibu Rizki Surya Amanda, M.Pd. Pelaksanaan validasi ini dilakukan pada tanggal 7 Juni 2024 bertempat di desa Sumberjaya, Kabupaten Kuantan Singingi. Penulis melakukan validasi terhadap media *loosepart box* kepada validator yang kedua yaitu Ibu Rizki Surya Amanda, M.Pd dan memperoleh hasil dengan total jumlah skor yang diperoleh dari keseluruhan indikator yaitu sebesar 42 dan mendapatkan hasil persentase nilai validasi media pembelajaran *loose parts box* yang dilakukan oleh validator kedua yaitu sebesar 70%.

2. Validasi Kedua

Tahap ini merupakan proses validasi kedua sesudah dilakukan revisi atas hasil validasi dari validator yang telah dilakukan oleh peneliti. Validasi yang dilakukan oleh validator pertama yaitu Ibu Riowati, S.Pd. dilakukan pada tanggal 13 Juni 2024 bertempat di desa Sumberjaya, Kabupaten Kuantan Singingi. Hasil dari validasi ke dua ini memperoleh skor total penilaian yaitu sebanyak 49 dan diperoleh jumlah

persentase nilai validasi media pembelajaran *loose parts box* yang dilakukan oleh validator pertama yaitu sebesar 81%. Saran umum dan saran perbaikan yang berikan oleh validator pertama dengan komentar berupa media *loose parts* sebaiknya didapat dari lingkungan yang mudah didapat.

Validasi selanjutnya yang dilakukan oleh validator kedua yaitu Ibu Rizki Surya Amanda, M.Pd yang dilakukan pada tanggal 13 Juni 2024 bertempat di desa Sumberjaya, Kabupaten Kuantan Singingi memperoleh total jumlah skor dari keseluruhan indikator yaitu sebesar 55 dengan persentase nilai validasi media pembelajaran *loosepart box* yang dilakukan oleh validator kedua yaitu sebesar 91%. Hasil ini tentunya lebih besar dibandingkan dengan nilai yang diberikan oleh validator pertama.

Dilihat dari hasil keseluruhan validasi yang telah dilakukan antara sebelum revisi dan sesudah revisi maka dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan hasil validasi dari validasi awal ke validasi sesudah revisi dengan hasil pengembangan jauh lebih baik. Pada tahap validasi ini, terdapat saran umum dan saran perbaikan yang berikan oleh validator kedua dengan komentar yaitu media layak digunakan.

3. Rata-rata Persentase Validasi

Rata-rata persentase validasi merupakan tahap perhitungan rata-rata nilai yang didapatkan dari kedua validator, nilai tersebut akan dikaji dalam bentuk persentase sehingga dapat diketahui untuk validasi media dapat dikatakan sudah valid atau belum. Rata-rata persentase ini dihitung berdasarkan setiap pertemuan yang dilakukan selama validasi.

Perhitungan yang dilakukan, pada validasi awal total skor sebesar 36 dengan persentase nilai 60% oleh validator pertama dan jumlah skor sebesar 42 dengan persentase 70% oleh validator kedua maka rata-rata dari perolehan persentase kedua validator tersebut adalah sebesar 65% atau Cukup Valid.

Pada hasil validasi setelah direvisi diperoleh total skor sebesar 49 dengan persentase nilai sebesar 81% oleh validator pertama dan total skor sebesar 55 dengan persentase 91% oleh validator kedua maka rata-rata dari perolehan persentase kedua validator tersebut ialah sebesar 86% atau sangat valid. Jika disesuaikan dengan kriteria tingkat validitas maka hasil ini menentukan bahwa media *loose parts box* yang digunakan terhadap penelitian ini adalah sangat valid.

Simpulan dan Saran

Berdasarkan temuan penelitian mulai dari pembuatan desain media hingga penerapan dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan media *loose parts box* dalam pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman siswa hasil dari dua uji validitas ahli dengan perolehan persentase pada validator pertama yaitu 81% dan validator kedua yaitu 91% serta pengujian efektivitas yang dilakukan berdasarkan penilaian anak secara ekspresif dengan persentasanya yaitu 91%. Keseluruhan penyesuaian data yang telah direkapitulasi diperoleh rata-rata persentasanya sebesar 87% dimana berdasarkan hasil nilai tersebut dapat dinyatakan bahwa media *loose parts box* yang diterapkan pada TK Al Madinah sangat efektif sehingga para siswa mampu memahami pembelajaran dengan baik dan menyenangkan.

Saran dalam penelitian ini adalah agar media belajar *loose parts box* dapat digunakan dan dikembangkan lebih lanjut dalam proses pembelajaran anak usia dini. Pendidik juga diharapkan dapat memanfaatkan media ini secara optimal dengan menyesuaikannya pada tema pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Bagi lembaga pendidikan dapat mendukung penyediaan media pembelajaran *loose parts box* karena terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman, kecerdasan dan kreativitas anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulyalloh, Annisa Qonita, and Anita Rakhman. "Media Pembelajaran STEAM Untuk Meningkatkan Kreativitas Berbahan loose partss Di Kelompok B TK Kasih Ibu." *Jurnal Ceria* 3, no. 6 (2020): 553–58. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria/article/view/4894/pdf>.
- Dwi Febrianti, Elluza, Muhammad Ridwan, and Ratno Abidin. "Metode Pembelajaran Melalui Media loose parts Dalam Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Anak Usia Dini." *J-SES : Journal of Science, Education and Studies* 2, no. 3 (2023): 47–57. <https://doi.org/10.30651/jses.v2i3.21016>.
- Fono, Yasinta Maria, and Efrida Ita. "Pemanfaatan Media Pembelajaran loose partss Untuk Menstimulus Kreativitas Anak Kelompok B Di Kober Peupado Malanuza." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5 (2021): 9291. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/2465>.
- Kristanto, Andi. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Sutabaya, 2016.
- Lestari, Retno Tri wahyuning, and Nita Priyanti. "Implementation of Loosepart Media in Developing Children's Creativity." *Journal of Scientific Research, Education, and Technology (JSRET)* 3, no. 2 (2024): 543–51. <https://doi.org/10.58526/jsret.v3i2.382>.
- Mardiyah, Lailatul, and Habib Hambali. "Penggunaan Media loose partss Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Din." *JOTE : Journal on Teacher Education* 4, no. 1 (2022).
- Muarofakh, Wiwik Lestari, Nuraini, Nasratun Naijha, and Suyadi. "The Influence of Loosepart Media in Enhancing Early Childhood Creativity." *JOYCED: Journal of Early Childhood Education* 2, no. 1 (2022): 60–71.

- [https://doi.org/10.14421/joyced.2022.21-06.](https://doi.org/10.14421/joyced.2022.21-06)
- Pagarra, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, and Sayidiman. *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022.
- Robert Maribe Branch. Instructional Design: The ADDIE Approach. New York: Spinger Science & Business Media, LLC.2009.
- Sumarseh, Sumarseh, and Delfi Eliza. “Penerapan Pembelajaran Berbahan loose parts in Door Untuk Membangun Merdeka Belajar Anak Usia Dini.” *Generasi Emas 5*, no. 1 (2022): 65–74. [https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2022.vol5\(1\).9229](https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2022.vol5(1).9229).