

PENGUNAAN MEDIA *LOOSE PARTS* UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI

Maratul Atiqah

TK Negeri Pembina Kecamatan Kuala Mandor B

Email: atiqahmaratul@gmail.com

Abstrak

Dalam pendidikan anak usia dini memerlukan beberapa faktor pendukung untuk tercapainya tujuan pendidikan tersebut. Diantaranya yaitu media dan metode pembelajaran. Metode pembelajaran merupakan suatu cara atau strategi pendekatan yang digunakan pendidik kepada peserta didik dalam menyampaikan suatu pembelajaran yang efektif untuk mencapai sebuah tujuan pendidikan. Sedangkan media pembelajaran merupakan suatu perantara yang banyak digunakan pendidik kepada peserta didik dengan tujuan mempermudah pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan pendidikan. Penggunaan *Loose Parts* ini menjadi sumber belajar yang diperlukan anak untuk bermain dan dapat menciptakan lingkungan yang lebih kaya bagi anak untuk bermain, sehingga apapun bisa digunakan anak untuk bermain, karena *Loose Parts* tidak memiliki ramuan khusus sehingga memberikan kemungkinan-kemungkinan yang tak terbatas. Melalui penggunaan *Loose Parts* ini si anak dibimbing dan difasilitasi untuk terus mengeluarkan imajinasi-imajinasi kreatifnya serta mengkonkretkannya atau membuatnya menjadi sebuah karya nyata sehingga anak merasa memiliki kebebasan untuk berekspresi dan berkreasi sesuai kemampuannya. *Loose Parts* bahkan mampu meningkatkan konsentrasi, kreativitas, hingga keterampilan memecahkan persoalan yang dialami dalam kehidupan sehari-hari oleh anak, meningkatkan aspek motorik anak melalui berbagai rangkaian aktivitas yang dilakukannya, membantu penguasaan bahasa dan kosakata serta sosial emosional melalui komunikasi yang dibangun dengan lingkungan di sekitarnya, hingga penguasaan pemikiran matematika dan pemikiran ilmiah.

Keywords: Loose Parts, Kreativitas, Anak Usia Dini

Abstract

The use of Loose Parts serves as a necessary learning resource for children to play and can create a richer environment for them to engage in play. Thus, anything can be used by children to play, as Loose Parts do not have specific ingredients, thus providing endless possibilities. Young children have unique thoughts that can produce various works based on what they have seen and heard. Various works tailored to children's imaginations can be created. Through the use of Loose Part s, children are guided and facilitated to continue expressing their creative imaginations and concretizing them or making them into tangible works, so that they feel free to express themselves and create according to their abilities.

Keywords: Loose Parts, Creativity, Early Childhood

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan sebuah upaya yang dilakukan untuk mengembangkan tumbuh kembang anak yang mencakup berbagai aspek perkembangan. Perkembangan anak berkembang begitu pesat pada masa ini untuk bekal dikemudian hari, karena dimasa ini disebut dengan golden age (masa keemasan). Jadi pendidikan anak usia dini sangatlah penting karena dapat menentukan atau berpengaruh pada pendidikan yang selanjutnya (Mursid, 2005). Ini sesuai berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan pendidikan anak usia dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi “ pendidikan anak usia dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar”. Selanjutnya pada bab 1 pasal 1 ayat 14 ditegaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk memantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Dalam pendidikan anak usia dini memerlukan beberapa faktor pendukung untuk tercapainya tujuan pendidikan tersebut. Diantaranya yaitu media dan metode pembelajaran. Metode pembelajaran merupakan suatu cara atau strategi pendekatan yang digunakan pendidik kepada peserta didik dalam menyampaikan suatu pembelajaran yang efektif untuk mencapai sebuah tujuan pendidikan. Sedangkan media pembelajaran merupakan suatu perantara yang banyak digunakan pendidik kepada peserta didik dengan tujuan mempermudah pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan pendidikan. Media pembelajaran berperan penting dalam proses belajar mengajar. Begitu halnya metode pembelajaran atau pendekatan yang tepat untuk mempermudah proses pembelajaran. Media pembelajaran yang tepat dan edukatif dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini.

Pendidikan anak usia dini pada prakteknya hanya mengembangkan kreativitas melalui kegiatan menggambar dan mewarnai. Menggambar dan mewarnai memang berperan dalam mengembangkan sebagian kecil kreativitas anak usia dini. kreativitas tidak hanya berkutat dengan warna. Siswa atau anak juga diharapkan dapat mengembangkan dan memperoleh kecakapan atau keterampilan hidup, yang mana tidak hanya mencakup keterampilan motorik semata, namun juga meliputi afektif dan motivasi untuk terampil menangani berbagai persoalan kehidupan (Suryono, 2017; Wahidah Fauziah, N., 2022; Dinicahyani, N., Sukarno, & Afdal Jamil, Z., 2023; Siti Nur'asiah., 2023). Kreativitas dirasa cukup dikembangkan melalui kegiatan menggambar dan mewarnai, karena kreativitas hanya seputar warna dan kreasi. Padahal kreativitas mencakup hal yang lebih luas dari itu. Kreatif dalam membuat karya, kreatif dalam memecahkan masalah, kreatif dalam membuat keputusan dan lain sebagainya. Hal-hal tersebut yang terkadang diabaikan dan akhirnya tidak berkembang. Septianingsih Nila mengungkapkan bahwa kreativitas anak usia 5-6 tahun adalah anak yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dalam mengungkapkan gagasan atau ide, keaslian anak dalam berpikir dan anak juga dapat menjelaskan dengan terperinci hasil pemikiran anak (Septianingsih Nila, 2017; Adawiyah, R., Fitriani, R., & Najamuddin, N., 2023; Pristikasari, E., Mustaji, M., & Jannah, M., 2022; Fidiani, A., & Khabibah, U., 2023). Untuk mengembangkan berbagai cakupan kreativitas, dibutuhkan media dan strategi yang berbeda di luar menggambar serta mewarnai. Lingkungan bermain anak sebenarnya kaya dengan berbagai material-material yang dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, terlebih lagi untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini. Baik material alam maupun material buatan. Namun, banyak lembaga pendidikan yang tidak menyadari hal tersebut. Sehingga anak hanya diajarkan bagaimana menghasilkan karya sesuai dengan apa yang sudah dibuat oleh gurunya. Padahal anak dapat menghasilkan berbagai karya sendiri yang merupakan bentuk visualisasi dari imajinasi yang dimiliki dengan berbagai material atau media yang ada di lingkungan sekelilingnya. Kegiatan-kegiatan pembelajaran harus memberikan kesempatan ini kepada anak-anak. Penggunaan *Loose Parts* ini menjadi sumber belajar yang diperlukan anak untuk bermain dan dapat menciptakan lingkungan yang lebih kaya bagi anak untuk bermain, sehingga apapun bisa digunakan anak untuk bermain, karena *Loose Parts* tidak memiliki ramuan khusus sehingga memberikan kemungkinan-kemungkinan yang tak terbatas. 4 Anak usia dini memiliki pemikiran

unik yang dapat menghasilkan berbagai karya sesuai dengan apa yang pernah mereka lihat, dan dengar. Berbagai karya yang disesuaikan dengan imajinasi anak dapat dibuat. Melalui penggunaan *Loose Parts* ini si anak dibimbing dan difasilitasi untuk terus sebuah karya nyata sehingga anak merasa memiliki kebebasan untuk berekspresi dan berkreasi sesuai kemampuannya (Nurliana, N., Bachtiar, M. Y., & Ichsan, I. R., 2022; Lismayani, A., Pratama, M. I., Amriani, S. R., & Dzulfadhilah, F., 2023). *Loose Parts* tidak digunakan begitu saja. Diperlukan adanya pendampingan dari guru dengan strategi tertentu agar *Loose Parts* bisa digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini. Penggunaan media *Loose Parts* perlu didukung dengan manajemen kelas yang baik. Mulai dari penataan alat main hingga pengelolaan pengajaran. Strategi serta pengelolaan manajemen kelas yang baik mulai dari kegiatan pembukaan, kegiatan inti hingga kegiatan penutup. Pendidik perlu melakukan pengarahan yang mendukung anak usia dini untuk dapat membuat imajinasi anak menjadi sebuah karya, sehingga proses pembelajaran memberikan banyak pengalaman bermain yang bermakna pada anak dan anak dapat memaknai dunia di sekelilingnya melalui kegiatan bermain. Namun masih terdapat beberapa sekolah yang memang masih belum bisa mengarahkan penggunaan *Loose Parts* sebagai media pembelajaran yang baik. *Loose Parts* adalah material yang mencerdaskan, karena mendorong anak untuk memikirkan hendak dijadikan apa material-material tersebut. Material-material yang memiliki nilai dan berpotensi untuk ditransformasi dengan berbagai cara menjadi kreasi-kreasi dan temuan-temuan baru sehingga mendorong kreativitas dan imajinasi. (Tunas, R., & Sigit Purnama., 2023; Andria Ningsih, D. ., & Maini Sitepu, J., 2023; Febriel, A. D., Muslihin, H. Y., & Rahman, T., 2023).

Anak dapat menemukan berbagai halhal baru yang kemudian menjadi referensi bagi anak untuk memperoleh pengetahuan baru dan kemudian difasilitasi dengan berbagai material yang dapat digunakan untuk menghasilkan berbagai karya dari imajinasi anak. Smith-Gilman, S. (2018) dari McGill University mengatakan *Loose Parts* sebagai mindset, dengan pendekatan yang berorientasi pada sebuah proses dimana pada saat anak bermain tiba-tiba muncul percakapan dari anak dan menjadikan pembelajaran menjadi bermakna.

METODE PENELITIAN

Metode pembelajaran *Loose Part* merupakan media pembelajaran yang bahannya mudah di dapat, mudah dipindahkan, digabungkan, dirancang ulang, dan digabungkan kembali. Pembelajaran dengan menggunakan metode *Loose Part* sangat bermanfaat untuk anak agar kreatif dan imajinasinya semakin berkembang. Bahan untuk pembelajaran dengan metode *Loose Part* dibedakan menjadi 7 jenis, diantaranya: 1) Bahan alam: batu, ranting, daun kering, pasir, biji, bunga. 2) Plastik: sedotan, botol plastik, gelas plastik, tutup botol. 3) Logam: Mur, baut, paku, sendok, kaleng bekas. Dan perkakas dapur. 4) Kayu: kepingan puzzle, balok, potongan kayu, serbuk kayu. 5) Benang dan kain: pita, tali sepatu, kain perca, dan karet. 6) Kaca: gelas kaca, manik-manik, dan kelereng. 7) Kertas kemasan: bekas kemasan makanan, bekas kemasan rinso, molto, kertas gulungan tisu, gulungan benang. Langkah-langkah pembelajaran dengan metode *Loose Part* adalah sebagai berikut: 1) Guru mempersiapkan rencana kegiatan harian sesuai capaian perkembangan. 2) Guru menjelaskan pada lembar kegiatan anak (Luring) untuk bahan yang harus digunakan diantara 7 jenis bahan di atas. 3) Materi disesuaikan tema yang sedang berjalan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dengan lingkungan yang terbuka maka interaksi anak dengan lingkungan akan memberikan kemungkinan-kemungkinan yang membuat anak sebagai penemu. *Loose Parts* adalah variabel yang menyediakan contoh-contoh seperti berbagai material dan bentuk, bau- bau dan fenomena fisik lainnya seperti listrik, magnet dan gravitasi; media seperti gas dan cairan; suara, musik, gerakan; reaksi kimia, masakan dan api; orang, tanaman, kata, konsep, dan ide. *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. Dari definisi tersebut, maka ketika anak bermain dengan *Loose Part s*, anak dapat memainkan *Loose Parts* sesuai keinginan anak.

Dengan bermain *Loose Parts* maka anak akan menjadi pencipta/perancang dari pada sekadar menjadi pemakai. *Loose Parts* merupakan material bebas dari apa saja yang dapat dimainkan anak; dapat berupa benda-benda alam, bendabenda daur ulang, dan benda-benda buatan pabrik. Yang dimaksud benda-benda alam adalah benda-benda yang ditemukan di alam apa adanya, misalnya pasir, daun, ranting, bunga, batu, tanah, kerang, dsb. Jadi dapat disimpulkan bahwa *Loose Parts* adalah semua bahan atau benda terbuka yang dapat dipindahkan, dijajar, dirancang ulang, dibawa, dipisahkan, digabungkan, dan disatukan dengan berbagai cara baik satu benda maupun dengan benda yang lainnya yang membuat anak senang dalam bermain dan membuat mereka semakin kreatif. Tujuan media *Loose Parts* adalah media pembelajaran yang menjadi perantara dan menghubungkan antar guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran, maka bisa dipahami bahwa pembelajaran bagi media pembelajaran sangatlah penting dalam hal-hal berikut: tujuan pembelajaran menentukan alat atau media pembelajaran yang akan digunakan, teknik penilaian terhadap media pembelajaran dan arah yang hendak dicapai oleh media pembelajaran. Dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran dengan *Loose Part* , terdapat beberapa alasan mengapa *Loose Part* sangat penting yaitu: *Loose Parts* kaya dengan nutrisi sensorial, *Loose Parts* dapat digunakan dengan cara-cara yang berbeda sesuai ide anak. Komponen Media *Loose Parts* Sebagaimana yang telah dipaparkan sebelumnya bahwa *Loose Parts* merupakan material di sekitar anak dengan berbagai komponen, baik berupa benda alami (batu, daun, pasir, dan lain-lain), sintetis (lego, puzzle, dan lain-lain) maupun bahan yang dapat di daur ulang (kardus, botol plastik, dan lain-lain).

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Dengan lingkungan yang terbuka maka interaksi anak dengan lingkungan akan memberikan kemungkinan-kemungkinan yang membuat anak sebagai penemu. *Loose Parts* adalah variabel yang menyediakan contoh-contoh seperti berbagai material dan bentuk, bau- bau dan fenomena fisik lainnya seperti listrik, magnet dan gravitasi; media seperti gas dan cairan; suara, musik, gerakan; reaksi kimia, masakan dan api; orang, tanaman, kata, konsep, dan ide. *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. Dari definisi tersebut, maka ketika anak bermain dengan *Loose Part s*, anak dapat memainkan *Loose Parts* sesuai keinginan anak.

Dengan bermain *Loose Parts* maka anak akan menjadi pencipta/perancang dari pada sekadar menjadi pemakai. *Loose Parts* merupakan material bebas dari apa saja yang dapat dimainkan anak; dapat berupa benda-benda alam, bendabenda daur ulang, dan benda-benda buatan pabrik.⁵ Yang dimaksud benda-benda alam adalah benda-benda yang ditemukan di alam apa adanya, misalnya pasir, daun, ranting, bunga, batu, tanah, kerang, dsb. Jadi dapat disimpulkan bahwa *Loose Parts* adalah semua bahan atau benda terbuka yang dapat dipindahkan, dijajar, dirancang ulang, dibawa, dipisahkan, digabungkan, dan disatukan dengan berbagai cara baik satu benda maupun dengan benda yang lainnya yang membuat anak senang dalam bermain dan membuat mereka semakin kreatif. Tujuan Media *Loose Parts* adalah media pembelajaran yang menjadi perantara dan menghubungkan antar guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran, maka bisa dipahami bahwa pembelajaran bagi media pembelajaran sangatlah penting dalam hal-hal berikut: tujuan pembelajaran menentukan alat atau media pembelajaran yang akan digunakan, teknik penilaian terhadap media pembelajaran dan arah yang hendak dicapai oleh media pembelajaran. Dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran dengan *Loose Part* , terdapat beberapa alasan mengapa *Loose Part* sangat penting yaitu: *Loose Parts* kaya dengan nutrisi sensorial, *Loose Parts* dapat digunakan dengan cara-cara yang berbeda sesuai ide anak. Komponen Media *Loose Parts* Sebagaimana yang telah dipaparkan sebelumnya bahwa *Loose Parts* merupakan material di sekitar anak dengan berbagai komponen, baik berupa benda alami (batu, daun, pasir, dan lain-lain), sintetis (lego, puzzle, dan lain-lain) maupun bahan yang dapat di daur ulang (kardus, botol plastik, dan lain-lain).

Loose Parts memberikan kesempatan untuk anak menggunakan material yang alami, sintetis dan dapat di daur ulang. Barang-barang tersebut pada umumnya terdiri dari 7 komponen yang bervariasi, yang dapat diraba dan dirasakan oleh anak dengan tekstur yang berbeda-beda, juga bentuk dan warna yang berbeda-beda pula. Manfaat Media *Loose Parts* Penggunaan *Loose Parts* dapat memberikan berbagai macam manfaat bagi anak, yang secara garis besar membuka kesempatan untuk bereksplorasi, berkreasi dan belajar dengan cara yang diperoleh sendiri dan menemukan pengetahuan yang tidak terbatas. Namun, jika diperhatikan lebih dalam, manfaat dari penggunaan *Loose Parts* diantaranya yaitu membantu eksplorasi anak selain membantu eksplorasi anak, *Loose Parts* juga dapat memberikan anak rasa memiliki dan mendorong kemauan mereka sendiri. Selain itu, karena kegiatan dan sumber dayanya yang beragam dan fleksibel, anak memiliki kesempatan untuk membuat pilihan dan memutuskan bagaimana akan menggunakan bahan-bahan tersebut (*Loose Parts materials supported children's explorations, offered them a sense of belonging and encouraged their own willingness to take risks*). *Loose Parts* merupakan media bahan ajar yang kegunaannya dalam pembelajaran peserta didik tidak pernah ada habisnya, media *Loose Parts* dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi berbagai aspek. Manfaat dari media *Loose Parts* adalah: 1) meningkatkan tingkat permainan kreatif dan imajinatif anak, 2) meningkatkan sikap kooperatif dan sosialisasi anak, 3) anak menjadi lebih aktif secara fisik, 4) mendorong kemampuan komunikasi dan negosiasi terutama ketika dilakukan di ruang *Loose Parts* adalah material yang sangat magic. *Loose Parts* sangat lentur mengikuti ide anak, bisa menjadi apa saja yang diinginkan anak. Kemampuan sosial emosional anak terstimulus secara aktif saat anak berinteraksi dan bekerjasama, munculnya perasaan tertantang ketika diprovokasi oleh guru dan bangga setelah mendapatkan hasil yang dicapainya. Ketika anak bermain dalam suasana yang terbuka maka anak akan mengikuti imajinasi dan minat sehingga permainan akan mengalir ke segala arah sesuai dengan kreativitas yang muncul secara spontan. *Loose Parts* bahkan mampu meningkatkan konsentrasi, kreativitas, hingga keterampilan memecahkan persoalan yang dialami dalam kehidupan sehari-hari oleh anak, meningkatkan aspek motorik anak melalui berbagai rangkaian aktivitas yang dilakukannya, membantu penguasaan bahasa dan kosakata serta sosial emosional melalui komunikasi yang dibangun dengan lingkungan di sekitarnya, hingga penguasaan pemikiran matematika dan pemikiran ilmiah.

Saran

Media *Loose Parts* adalah media lepasan yang dapat dengan baik menunjang pembelajaran pada anak usia dini dapat meningkatkan stimulus yang guru berikan agar anak dapat berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya. Anak akan menjadi pembelajar aktif jika guru memberikan fasilitas pada anak. Seorang guru harus belajar bagaimana memberikan pembelajaran yang bermakna sehingga anak akan menjadi pembelajar aktif .

DAFTAR RUJUKAN

- Adawiyah, R., Fitriani, R., & Najamuddin, N. (2023). Metode Steam *Loose Part* dengan Bahan Alam untuk Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 10359–10368. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4166>
- Andria Ningsih, D. ., & Maini Sitepu, J. . (2023). Penggunaan Pendekatan Steam Berbahan *Loose Parts* Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelas B Di RA Al-Akbar Tanjung MorawaP. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kearifan Lokal*, 3(5), 300–307. Retrieved from <https://www.jipkl.com/index.php/JIPKL/article/view/66>
- Dinicahyani, N., Sukarno, & Afdal Jamil, Z. (2023). Upaya Meningkatkan Kreativitas dan Keterampilan Berfikir Kritis Anak Usia Dini Melalui Permainan *Loose Parts*. *DZURRIYAT : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 14–22. <https://doi.org/10.61104/jd.v1i1.16>
- Fidiani, A., & Khabibah, U. (2023). Pemanfaatan Bahan Ajar *Loose Part* Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning untuk Menstimulasi Kreativitas Anak Usia Dini di TK Baitul Ilmi. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4(3), 2080–2086.

<https://doi.org/10.54373/imeij.v4i3.486>

- Febriel, A. D., Muslihin, H. Y., & Rahman, T. (2023). Analisis Penggunaan Media *Loose Parts* untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 453–466. <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i3.2098>
- Lismayani, A., Pratama, M. I., Amriani, S. R., & Dzulfadhilah, F. (2023). Pengaruh Media *Loose Parts* terhadap Kreativitas Anak Usia Dini. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 6(2), 154-163. <https://doi.org/10.30605/cjpe.622023.3024>
- Mursid. (2015). *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya. Siantajani, Yuliati, (2020) *Loose Part s: Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*, Semarang: Sarang Seratus Aksara, 2020
- Nurliana, N., Bachtiar, M. Y., & Ichsan, I. R. (2022). Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Bahan *Loose Part* pada Kelompok B TK Aba Kalosi Kab. Enrekang Sulawesi Selatan. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(1), 451-460. Retrieved from <http://ejournal-jp3.com/index.php/Pendidikan/article/view/246>
- Pristikasari, E., Mustaji, M., & Jannah, M. (2022). Implementasi Pembelajaran Berbasis Alam dengan *Loose Parts* untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Bahasa pada Anak TK. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9213–9222. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3985>
- Septianingsih Nila., Luluk Asmawati., & Tri Sayekti. (2017). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Bahan Bekas. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan PAUD Vol. 4* (2), 137-146
- Siti Nur'asiah. (2023). Meningkatkan Kreatifitas Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Berdiferensiasi dan Media *Loose Parts*. *Al Ittihadu*, 2(2), 195–204. Retrieved from <https://jurnal.asrypersadaquality.com/index.php/alittihadu/article/view/85>
- Smith-Gilman, S. (2018). The Arts, *Loose Parts* and Conversations. *Journal of the Canadian Association for Curriculum Studies*, 16(1), 90–103. <https://doi.org/10.25071/1916-4467.40356>
- Tunas, R., & Sigit Purnama. (2023). Implementation of Children's Naturalistic *Loose-parts* in Developing Creativity. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 6(1), 155–160. <https://doi.org/10.23887/jp2.v6i1.54973>
- Wahidah Fauziah, N. (2022). Penerapan Metode Belajar STEAM dengan Bahan *Loose Parts* untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 1(1), 26–31. <https://doi.org/10.57251/tem.v1i1.254>