

Peningkatan Kemampuan Kreatifitas Anak Mengaplikasikan Alat Peraga Edukatif Menggunakan *Metode Loose Parts*

Retnowati

KB Al Farisi Ngemplak Boyolali, Indonesia
retnowati615@yahoo.com

ABSTRACT

This research is motivated by the low creativity ability of children in learning while playing so far. The purpose of this study was to improve children's creativity using the loose parts method. This type of research is a classroom action research with a qualitative descriptive approach. This classroom action research consisted of 2 cycles, each cycle consisting of planning, implementing, observing, and reflecting. This research was conducted at KB Al Farisi Ngemplak Boyolali group B which consisted of 20 students in the odd semester of the 2020/2021 academic year. Data collection techniques using observation, documentation and interviews. The results showed that the percentage of learning completeness at the pre-cycle stage was 9%. After implementing playing with the loose parts method, the percentage of learning completeness in the first cycle was 27%, then there was a significant increase in the second cycle of 93%. Based on these results, it can be concluded that the application of the playing method using used items around (loose parts) can increase the creativity abilities of Al Farisi family planning children in Group B.

Keywords: *ability; creativity; loose parts method*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi rendahnya kemampuan kreatifitas anak dalam belajar sambil bermain selama ini. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan kreatifitas anak bermain dengan menggunakan metode loose parts. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 2 siklus, setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di KB Al Farisi Ngemplak Boyolali kelompok B yang terdiri dari 20 siswa pada semester ganjil Tahun Pelajaran 2020/2021. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa presentase ketuntasan belajar pada tahap pra siklus sebesar 9%. Setelah menerapkan bermain dengan metode loose parts, maka didapatkan hasil persentase ketuntasan belajar pada siklus I sebesar 27%, selanjutnya terjadi peningkatan yang signifikan pada siklus II sebesar 93%. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain dengan menggunakan barang-barang bekas yang ada di sekitar (loose parts) dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak KB Al farisi Kelompok B.

Kata Kunci: kemampuan; kreatifitas; metode loose parts

Submitted May 12, 2021 | Revised May 31, 2021 | Accepted Jun 04, 2021

Pendahuluan

Dunia anak adalah dunia bermain, sebagian besar waktunya digunakan untuk aktivitas bermain. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir (Hawadi, 2001; Pratiwi, 2017). Menurut Hurlock (2009) ada beberapa pendapat mengenai bermain yaitu : (a) bermain berarti bergerak sambil bersenang-senang (b) bermain berarti melakukan hal yang diinginkan ,yang melibatkan perasaan senang maupun tegang, namun dilakukan hanya pada waktu dan tempat tertentu, sambil menyadari bahwa tindakan tersebut berbeda dengan kehidupan biasa (c) bermain berarti belajar menyuaikan diri dengan lingkungan , menggunakan dengan benda – benda disekitarnya, dan dilakukan bersama dengan orang - orang di sekelilingnya. Menurut Rachmawati & Kurniati (2011) Bermain adalah suatu aktivitas yang menyenangkan serta dapat menjadi sarana belajar bagi anak yang sekaligus menjadi suatu proses yang terjadi secara terus menerus dalam kehidupan dan mempunyai manfaat untuk merangsang perkembangan anak secara umum, membantu anak dalam bersosialisasi dengan teman sebayanya. Sedangkan menurut Nurjanah

(2020), Bermain adalah salah satu stimulasi yang tepat bagi anak untuk merangsang daya pikir anak untuk mendayagunakan aspek emosional, sosial, dan fisiknya.

Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku akibat dari pengalaman (Darmuki, 2020; Hidayati dkk, 2020). Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku yang membutuhkan dorongan atau motivasi untuk menggerakkan ke arah lebih baik, dari tidak bisa menjadi bisa, dari tidak tahu menjadi tahu (Darmuki dkk., 2017: 45; Hidayati, 2020). Perubahan tingkah laku tersebut bisa berupa dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik (Darmuki dkk., 2017: 76). Belajar juga dapat didefinisikan sebuah proses dimana tingkah laku ditimbulkan/berubah melalui latihan dan pengalaman (Hariyadi & Darmuki, 2019: 282). Mengajar adalah menanamkan pengetahuan pada peserta didik untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Darmuki & Hidayati, 2019: 122). Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) adalah suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Darmuki dkk., 2017; Darmuki dkk., 2018; Darmuki dkk., 2019). KBM merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik sehingga peserta didik tumbuh dan berkembang dengan baik (Darmuki & Hidayati, 2019; Darmuki & Hariyadi, 2019). Hal ini sesuai dengan pernyataan Hidayati & Darmuki (2021) yang mengemukakan bahwa KBM adalah suatu proses persiapan yang dipersiapkan oleh guru guna menarik dan memberi informasi kepada siswa, sehingga dengan persiapan yang dirancang oleh guru dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan maksimal.

Kreatif adalah suatu kemampuan seseorang dalam menciptakan hal-hal baru dengan cara-cara baru yang tidak biasa atau berbeda dari yang telah dilakukan orang lain sebelumnya. Di dalam kreativitas dibutuhkan pendekatan-pendekatan atau terobosan tertentu dalam memecahkan masalah. Kreatif merupakan salah satu profil dari Pelajar Pancasila. Yakni: Salah satu kecenderungan global saat ini adalah semakin tegasnya fenomena abad kreatif. Hal ini menempatkan informasi, kreativitas, pengetahuan, inovasi, dan jejaring sebagai sumber daya strategis bagi individu, masyarakat, korporasi, dan negara. Kreativitas membantu anak-anak menjadi lebih percaya diri, mengembangkan keterampilan sosial, dan belajar lebih baik. Kreativitas juga salah satu keterampilan penting untuk bisa bertahan di abad 21. Nurjanah (2020) menyatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan dalam berfikir merumuskan ide-ide baru dan menggabungkannya dengan ide-ide lama kemudian mengkombinasikannya sehingga terbentuknya sebuah pemahaman. Dalam hal ini kemampuan berfikir tersebut digunakan dalam menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang dihadapi seseorang di lingkungan sekitarnya.

Tanpa alat bermain seperti yang saat ini mudah diperoleh dari warung hingga toko mainan, anak – anak di lingkungan pedesaan sangat bahagia karena anak-anak dapat bermain bebas mengenal alam sekitar yang sangat bermanfaat untuk memperkaya pengetahuan anak , seperti; anak–anak dapat menggunakan pelepah pisang atau dari pelepah jagung dan rambut-rambut padatanaman jagung untuk membuat boneka. Sementara anak laki – laki bisa membuat mobil – mobil dari kulit jeruk bali, atau perahu dari kertas ataupun kulit kelapa. Direktorat PAUD, Depdiknas (2003) mendefinisikan alat permainan edukatif sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak. Menurut Daly & Beloglovsky (2014) pengertian alat peraga pendidikan adalah suatu alat yang dapat diserap oleh mata dan telinga dengan tujuan membantu guru agar proses belajar mengajar siswa lebih efektif dan efisien. Haughey (2017) mendefinisikan alat peraga pendidikan sebagai instrumen audio maupun visual yang digunakan untuk membantuproses pembelajaran menjadi lebih menarik dan membangkitkan minat siswa dalam mendalami suatu materi. Pada masa dahulu anak – anak menggunakan alam sekitar saat bermain. Terlebih anak – anak yang hidup di lingkungan pedesaan jarang sekali anak yang memiliki boneka, mobil – mobilan ataupun mainan lainnya. Namun, mereka tetap saja bisa bermain boneka dan mobil - mobilan serta permainan tradisional yang melibatkan fisik

dengan memanfaatkan benda-benda yang berada di sekitarnya. Baik anak laki-laki maupun perempuan pada umumnya memiliki mainan favorit masing-masing. Berbagai mainan dapat menjadi pilihan favorit anak, seperti bermain gundu, pasaran dengan daun-daunan, bermain air, pasir, lumpur, dan tanah liat menjadi mainan masa kecil yang sangat menyenangkan. Apapun bisa dimainkan, dari perkakas yang ada di rumah, barang-barang limbah, ataupun bahan-bahan alam yang ada di sekitar. Daripada anak hanya berada di depan televisi atau laptop maka anak lebih baik bermain langsung dengan benda-benda konkrit. Benda-benda yang bisa dilihat langsung oleh anak, dipegang dan diraba, digoyang-goyang, digelindingkan, diputar-putar, dibunyikan dan sebagainya. Benda-benda itu bisa disebut dengan nama loose part. istilah loose part dapat di terjemahkan dalam bahasa indonesia sebagai lepasan.

Beberapa hasil penelitian terdahulu menunjukkan media Loose Parts efektif digunakan dalam pembelajaran anak usia dini. Nurjanah (2020) menerapkan pembelajaran STEM berbasis *Loose Parts* untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. Lestari & Sriyanto (2020) kegiatan bermain kreasi Loose Part berhasil meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini. Imamah & Muqowim (2020) berhasil mengembangkan kreativitas dan berpikir kritis pada anak usia dini melalui metode pembelajaran berbasis STEAM and *Loose Part*. Pada penelitian ini, media *Loose Parts* digunakan meningkatkan kemampuan kreativitas anak.

Loose parts sangat mudah di jumpai di lingkungan sehari-hari. Bagi guru, loose parts juga menyelesaikan masalah ketiadaan APE (Alat Permainan Edukatif) karena APE sering dianggap sebagai barang yang mahal, sementara loose parts dapat diperoleh di lingkungan rumah dan sekitar. Loose Parts adalah bahan yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang ulang, dipisahkan dan disatukan kembali dengan berbagai cara. Loose Parts menciptakan kemungkinan kreasi tanpa batas dalam aktifitas pembelajaran dan mengundang kreativitas anak (Mastuinda, et al, 2020; Nurfadilah, et al, 2020). loose part mulai digunakan pada tahun 1971 setelah arsitek yang bernama Simon Nicholson menerbitkan karya tentang "*How Not to Cheat Children – The Theory of Loose Part*". Nicholson menyatakan bahwa lingkungan adalah tempat berinteraktif anak, dimana anak terlahir sebagai pribadi yang kreatif. Dengan lingkungan yang mampu memfasilitasi anak untuk berinteraktif secara bebas dengan aman dan nyaman akan memberikan kemungkinan-kemungkinan yang membuat anak bisa menjadi penemu. Haughey (2017) setelah selesai digunakan, maka loose parts dapat berfungsi sebagai karakter asalnya, dikembalikan ke tempat semula, dan begitu ia dibutuhkan maka dapat digunakan kembali. Loose part adalah barang-barang yang mudah digunakan, murah harganya, mujarab manfaatnya. Dengan bermain loose part maka anak akan jadi pencipta/ perancang daripada sekedar menjadi pemakai. Kashin mengatakan bahwa *loose part* merupakan material bebas dari apa saja yang dapat dimainkan anak, dapat berupa benda-benda alam, benda-benda daur ulang dan benda-benda buatan pabrik.

Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif adalah jenis penelitian yang menggunakan data-data kualitatif. Dalam penelitian ini yang termasuk data kualitatif adalah kalimat, kata, skema, pernyataan, gambar, dan indeks tertentu. Asalkan bukan angka, maka termasuk data kualitatif. Umumnya data kualitatif juga berkaitan dengan pendapat responden, seperti setuju atau tidak setuju terhadap suatu kebijakan, puas atau tidak puas terhadap suatu layanan, atau penilaian terhadap layanan tertentu, apakah baik atau buruk. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan 2 siklus, setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini ditujukan untuk anak usia 4- 5 tahun di KB Al Farisi tahun pelajaran 2020/2021 semester ganjil yang berjumlah 20 anak dengan rincian terdiri dari 11 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Lama penelitian 6 bulan pada semester ganjil tahun 2020/2021. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi, dokumentasi dan wawancara. Kegiatan – kegiatan dalam rentang waktu tersebut mencakup persiapan, pelaksanaan tindakan, hingga penyelesaian. Setelah hasil yang diperoleh, data tersebut ditampilkan dengan rentang nilai dan diklasifikasikan ke dalam

kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), Mulai Berkembang (MB), Belum Berkembang (BB).

Hasil dan Pembahasan

Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada pra siklus memperoleh data kemampuan kreativitas melalui kegiatan bermain dengan media loose parts mendapatkan persentase 9% dengan kriteria keberhasilan belajar sangat rendah.

Berdasarkan hasil rekapitulasi pada penelitian siklus I didapatkan persentase sebesar 27% pada kategori Mulai Berkembang (MB), jadi kenaikan rata-rata pra siklus dan siklus I adalah sebesar 27%. Termasuk dalam kriteria tingkat keberhasilan 0 - 40%. Hal ini masih dikategorikan kurang yang berarti belum berkembang. Setelah melakukan tindakan pada siklus I ada peningkatan kreatifitas anak yang diukur maka dapat dilihat perbandingannya dari hasil pengamatan awal atau pra tindakan. Namun demikian belum bisa dijadikan ukuran meningkat karena ada beberapa anak-anak yang belum memperlihatkan hasil sesuai harapan. Hasil yang diharapkan belum sesuai tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan kreatifitas. Walaupun dalam penelitian ini tetap mengembangkan kemampuan lainya seperti nilai agama dan moral, sosial emosi, kognitif dan bahasanya. Hasil diskusi dengan teman sejawat pada tahap refleksi dapat dikemukakan bahwa sesuai dengan temuan kelemahan tindakan siklus I maka perlu dilanjutkan pada siklus II. Penyebab rendahnya kreativitas anak tersebut pada pra tindakan kegiatan bermain sangat monoton banyak aktivitas yang didominasi oleh tutor atau peneliti. Hal-hal itu yang mendorong peneliti untuk melakukan perbaikan pembelajaran untuk melakukan tindakan siklus I dengan menggunakan APE yang dapat meningkatkan kreatifitas anak. Perbaikan yang dilakukan sesuai dengan usulan atau hasil diskusi dengan teman sejawat, terbukti dapat meningkatkan kreativitas anak.

Berdasarkan hasil rekapitulasi pada penelitian siklus II yang dilakukan dalam dua kali tindakan didapatkan skor sebesar 93% pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), jadi kenaikan persentase siklus II sebesar 93%. Dengan peningkatannya cukup signifikan pada siklusII sehingga penelitian ini dikategorikan Berkembang Sangat Baik (BSB).

Hasil penelitian dan pengolahan data yang telah dilakukan oleh peneliti pada siklus I, siklusII dengan subyek penelitian berjumlah 20 orang anak di kelompok B KB Al Farisi maka peneliti menyatakan bahwa melalui kegiatan bermain dengan memanfaatkan barang-barang bekas atau mengaplikasikan alat peraga edukatif dengan metode *loose parts* dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak.

Hasil rekapitulasi presentase kenaikan rata-rata yang telah dilakukan oleh peneliti pada pra siklus diperoleh data kemampuan kreativitas anak melalui kegiatan bermain dengan metode loose part adalah 9 % atau kategori Belum Berkembang (BB), pada siklus I sebesar 27 % atau dengan kriteria kemampuan kreativitas melalui metode bermain dengan metode loose parts kurang. Selanjutnya peneliti menemukan beberapa faktor yang menyebabkan rendah atau tidak berkembangnya kemampuan kreativitas anak pada siklus I ini diantaranya adalah masih ada beberapa anak tidak fokus saat peneliti menjelaskan kegiatan, anak terlihat bosan saat mengerjakan karena dia merasa bahwa itu sulit, banyak anak yang mendatangi gurunya memintabantuan kepada guru.

Pada siklus II peneliti mengupayakan untuk mencapai target yang diharapkan dalam peningkatan kemampuan kreativitas anak melalui kegiatan bermain plastisin tanah liat ini dengan cara memberikan motivasi, reward dan mengatur tempat duduk anak. Melalui pengolahan data pada siklus II ini peneliti memperoleh data keterampilan kognitif anak melalui kegiatan bermain dengan metode loose part sebesar 93% dengan kriteria kemampuan kreativitas melalui bermain dengan metode loose part sudah baik. secara keseluruhan guru telah melaksanakan pembelajaran seperti yang telah disusun, membuat bentuk-bentuk yang variatif dan melakukan evaluasi pembelajaran dengan baik serta pemberian motivasi dan reward yang membuat anak senang dalam kegiatan mengelompokkan barang- barang bekas, sehingga penelitian yang dilakukan berkembang sangat baik dengan persentase penilaian 93% yang dikategorikan kemampuan kreativitas melalui bermain menggunakan metode *loose parts* sangat

baik. Temuan penelitian ini sesuai dengan pendapat Nurjanah (2020) bahwa dengan bermain loose part maka anak akan jadi pencipta/ perancang daripada sekedar menjadi pemakai, anak akan lebih kreatif dan aktif bermain sambil belajar. Senada dengan pendapat Darmuki dkk.(2017) bahwa pemilihan metode pembelajaran yang tepat dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan selain itu Darmuki dkk. (2018) pemilihan metode pembelajaran yang tepat akan menjadikan pembelajaran di kelas lebih kreatif dan aktif.

Kesimpulan

Hasil kemampuan kreativitas anak sebelum penerapan pengaplikasian alat peraga edukatif dengan menggunakan metode loose part masih kurang. Hal ini dapat dilihat dari presentase ketuntasan belajar pada tahap pra siklus sebesar 9%. Setelah menerapkan bermain dengan metode loose parts, maka didapatkan hasil persentase ketuntasan belajar pada siklus I sebesar 27%, siklus II sebesar 93%. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain dengan menggunakan barang- barang bekas yang da di sekitar (loose parts) dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak KB Al farisi Kelompok B.

Daftar Pustaka

- Daly, L., & Beloglovsky, M. (2014). *Loose parts: Inspiring play in young children*. Redleaf Press.
- Darmuki, Agus. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Mahasiswa Menggunakan Media Aplikasi Google Meet Berbasis Unggah Tugas Video Di Youtube Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, Vol 6(2),655-661.
- Darmuki, A. & Ahmad Hariyadi. (2019). Eksperimentasi Model Pembelajaran Jucama Ditinjau Dari Gaya Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Berbicara Di Prodi PBSI IKIP PGRI Bojonegoro. *Kredo*. 3(1), 62-72.
- Darmuki, A. & Hidayati N.A. (2019). An Investigation of The Cooperative Learning Using Audio Visual Media in Speaking Skill Subject. *ICSTI*. 121-126.
- Darmuki, A. & Hidayati, N.A. (2019). Peningkatan Kemampuan Berbicara Menggunakan Metode Kooperatif Tipe NHT pada Mahasiswa Tingkat I-A Prodi PBSI IKIP PGRI Bojonegoro Tahun Akademik 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Edutama*. Vol. 6(2), hlm 9-18.
- Darmuki, A., Andayani, Joko Nurkamto, Kundharu Saddhono. (2017). Cooperative, Synectics, and CTL Learning Models Toward Speaking Ability Viewd from Students Motivation. *Proceeding International Conference on Intellectuals'Global Responsibility (ASSEHR)*. Vol. 125, 75-79.
- Darmuki, A., Andayani, Joko Nurkamto, Kundharu Saddhono. (2017). Evaluating Information-Processing-Based Learning Cooperative Model on Speaking Skill Course. *Journal of Language Teaching and Reasearib*. 8(1) pp. 44-51.
- Darmuki, A., Andayani, Joko Nurkamto, Kundharu Saddhono. (2018). The Development and Evaluation of Speaking Learning Model by Cooperative Approach. *International Journal of Instruction*. 11(2), 115-128.
- Darmuki, A., Ahmad Hariyadi, Nur Alfin Hidayati. (2020). Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode *Mind Map* pada Mahasiswa Kelas IA PBSI IKIP PGRI Bojonegoro Tahun Akademik 2019/2020. *Kredo*.
- Haughey, S. (2017). *Loose Parts: A Start-Up Guide*. Fairy Dust Teaching.
- Hawadi, Reni Akbar. (2001). *Psikologi Perkembangan Anak: Mengenal Sikap Bakat dan Kemampuan Anak*. Jakarta: Grasindo.
- Hidayati, N. A., & Darmuki, A. (2021). Penerapan Model Auditory Intellectually Repetition (AIR) untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Mahasiswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(1), 252-259.

- Hidayati, N. A. (2020). Penerapan Metode Mind Map Berbasis Drill Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Mahasiswa di Prodi PBSI IKIP PGRI Bojonegoro . *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 462-468.
- Hidayati, N. A., Waluyo, H. J., Winarni, R., & Suyitno. (2020). Exploring the Implementation of Local Wisdom-Based Character Education among Indonesian Higher Education Students. *International Journal of Instruction*, 13(2), 179-198. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13213a>
- Hurlock, Elizabeth. (2009). *Perkembangan Anak Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Imamah, Z., & Muqowim, M. (2020). Pengembangan kreativitas dan berpikir kritis pada anak usia dini melalui metode pembelajaran berbasis STEAM and loose part. *Yinyang: Jurnal Studi Islam Gender Dan Anak*, 263-278.
- Lestari, P., & Sriyanto, A. (2020). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B Melalui Kegiatan Bermain Kreasi Loose Part. *Al-Lubab: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Keagamaan Islam*, 6(2), 86-111.
- Mastuinda, M., Zulkifli, Z., & Febrialismanto, F. (2020). Persepsi Guru Tentang Penggunaan Loose Parts Dalam Pembelajaran Di Paud Se-Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 3(1), 90-96.
- 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.
- Nurjanah, N. E. (2020). Pembelajaran STEM berbasis Loose Parts untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *JURNAL AUDI: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PAUD*, 5(1).
- Pratiwi, W. (2017). Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), 106-117.
- Rachmawati, Y dan Kurniati E. (2011). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Kencana.
- Siantajani, Y.(2020). *Loose Part Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*.Semarang :Sarang Seratus aksara