

THE EFFECT OF LEARNING USING LOOSE PARTS MEDIA ON THE CREATIVITY OF 5-6 YEAR OLD CHILDREN AT RA FIISABILILLAH SOPPENG REGENCY.

Asmulia¹, Rusmayadi², Sitti Nurhidayah Ilyas³, Sri Rika Amriani, H⁴
asmuliaalya090702@gmail.com¹, rusmayadi@unm.ac.id², nurhidayah.ilyas@unm.ac.id³,
sri.rika.amriani@unm.ac.id⁴
Universitas Negeri Makassar

ABSTRACT

This researcher aims to determine the effect of learning using loose parts media on the creativity of children aged 5-6 years at RA Fiisabilillah Soppeng Regency before and after being treated and to determine whether or not there is an effect of learning using loose parts media on the creativity of children aged 5-6 years at RA Fiisabilillah Soppeng Regency. The research approach used is a quantitative approach with the type of research Quasi Experiment. The independent variable in this study is Learning Using Loose Parts Media and the dependent variable in this study is Children's Creativity. The population in this study were 30 children, namely all group B students. Sampling in this study using Purposive Sampling. The sample in this study were 16 children, 8 control group children and 8 experimental group children. The data analysis technique used is descriptive statistical analysis and non-parametric statistical analysis. The results of data analysis obtained a significant value of $0.010 < 0.05$ which means H_0 and H_1 are accepted, meaning that children's creativity in the experimental group is better than the control group, this proves that learning using loose parts media has a significant effect on the creativity of children aged 5-6 years at RA Fiisabilillah Soppeng Regency.

Keyword: Learning Using Loose Parts Media, Children's Creativity

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum pendidikan tingkat dasar, yaitu suatu upaya pelatihan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilaksanakan dengan memberikan rangsangan pendidikan. pertumbuhan dan perkembangan mental, bahwa anak siap bersekolah dan melanjutkan pendidikan, yang diselenggarakan melalui jalur formal, nonformal, dan informal. Kegiatan belajar di PAUD tentunya harus selalu diiringi dengan kegiatan menyenangkan yang bebas. Kegiatan bermain memerlukan pengembangan keterampilan, termasuk kreativitas. Semua anak pada dasarnya kreatif dan membutuhkan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan tersebut secara maksimal. Kreativitas anak akan dilatih dengan memberikan kesempatan pada anak untuk bereksplorasi dengan lingkungan sekitar dengan memberikan kebebasan, sehingga dapat lebih berani dalam mengemukakan gagasannya.

Mengembangkan potensi yang dimiliki oleh anak yang sesuai dengan bakat dan kemampuannya itu harus di dukung oleh lingkungan yang kondusif dan menyenangkan bagi anak. Salah satu pendukung untuk berkembangnya potensi yang dimiliki anak ini adalah dengan pendidikan. Maka dengan adanya pendidikan, diharapkan anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal sesuai dengan tahap perkembangannya. Oleh karena itu, sebagai orang tua ataupun pendidik harus bisa memfasilitasi untuk memberikan stimulus-stimulus yang akan meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan anak menjadi optimal

Fenomena yang terjadi saat ini menunjukkan bahwa kreativitas masyarakat Indonesia secara umum masih tergolong rendah. Misalnya, ada beberapa kasus yang menunjukkan masih banyak orang yang tidak mampu menciptakan karya orisinal dan

selalu menjiplak karya orang lain. Salah satu tanda rendahnya kreativitas adalah ketidakmampuan menghasilkan karya. Pembelajaran yang berkelanjutan akan berkurang jika peserta didik diajar oleh pendidik dengan menggunakan media pembelajaran. Anak tidak akan merasa bosan dan suasana belajar akan tercipta jika media digunakan sedemikian rupa sehingga menimbulkan emosi positif pada siswa. Kreativitas anak akan semakin melambung dengan adanya kegiatan menyenangkan ini. Oleh karena itu, tujuan utama pendidikan adalah mendorong anak aktif dan kreatif.

Seorang anak dapat dikatakan kreatif apabila ia memenuhi syarat kelancaran dan keluwesan dalam mencari solusi suatu permasalahan. Tentu saja, anak-anak sering kali berhasil dengan memunculkan banyak ide alternatif. Selain itu, anak akan memikirkan banyak hal berbeda untuk memilih solusi terbaik. Ketika seorang anak menginginkan sesuatu, ia perlu dikontrol untuk mempersiapkan atau berpikir. Anak kemudian membentuk berbagai pemikiran dan pertimbangan bagaimana caranya agar berhasil dalam apa yang ditekuninya. Dia akan memilih salah satu alternatif yang terlintas dalam pikirannya. Jika AUD berhasil menyelesaikan suatu masalah maka hal ini disebut kreativitas.

Kreativitas dibutuhkan oleh setiap manusia termasuk anak usia dini, agar hidup mereka menjadi lebih bervariasi, dinamis, serta menyenangkan titik potensi kreatif telah dibawa oleh setiap manusia melalui blue print atau skema berfikir yang dikaruniakan Tuhan. Saat manusia dilahirkan maka berbagai kehidupan harus dia penuhi dan untuk mewujudkan semua kebutuhan itu manusia harus berkreasi dalam menciptakan sesuatu yang berguna bagi dirinya. Diakui atau tidak, setiap manusia mempunyai potensi kreatif. Hanya saja dalam perjalanan hidupnya ada orang yang mempunyai kesempatan untuk mengembangkan potensi kreatifnya. Ada pula orang yang kehilangan potensi kreatifnya karena tidak mempunyai kesempatan atau tidak menemukan lingkungan yang mendukung untuk mengembangkan potensi kreatifnya. Sangat disayangkan jika potensi kreatifitas ini hilang pada diri manusia.

Seorang anak dapat dikatakan kreatif apabila ia memenuhi syarat kelancaran dan keluwesan dalam mencari solusi suatu permasalahan. Tentu saja, anak-anak sering kali berhasil dengan memunculkan banyak ide alternatif. Selain itu, anak akan memikirkan banyak hal berbeda untuk memilih solusi terbaik. Ketika seorang anak menginginkan sesuatu, ia perlu dikontrol untuk mempersiapkan atau berpikir. Anak kemudian membentuk berbagai pemikiran dan pertimbangan bagaimana caranya agar berhasil dalam apa yang ditekuninya. Dia akan memilih salah satu alternatif yang terlintas dalam pikirannya. Jika AUD berhasil menyelesaikan suatu masalah maka hal ini disebut kreativitas.

Pada dasarnya setiap anak mempunyai potensi kreatif. Hanya saja dalam perjalanan hidupnya ada yang mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan potensi kreatifnya, ada pula yang kehilangan potensi kreatifnya karena tidak mendapat kesempatan ataupun tidak menemukan lingkungan yang memfasilitasi berkembangnya potensi kreatif tersebut. Oleh karena itu kreativitas perlu dirangsang perkembangannya sejak masa kanak-kanak. Setiap anak itu mempunyai bakat dan kemampuan yang berbeda-beda dengan satu sama lainnya, sehingga kebutuhannya pun tentu akan berbeda pula. Berbeda dengan orang dewasa, kreativitas anak didorong oleh ide-ide unik serta berkembangnya imajinasi. Anak kreatif sangat peka terhadap rangsangan. Mereka juga tidak dibatasi oleh kerangka apapun. Artinya mereka mempunyai kebebasan dan kebebasan bertindak. Anak kreatif juga cenderung bersenang-senang saat beraktivitas. Kreativitas AUD juga ditandai dengan kemampuan membentuk gambaran mental dan konsep tentang berbagai hal yang tidak ia miliki di hadapannya. AUD juga mempunyai imajinasi, imajinasi untuk membentuk

konsep-konsep yang mirip dengan dunia nyata.

Anak usia 5 sampai 6 tahun menunjukkan kreativitasnya dan mampu melakukan aktivitas sendiri, menunjukkan semangat saat melakukan aktivitas di sekolah. Anak juga mudah beradaptasi terhadap perubahan situasi, bebas melakukan hal berbeda, terbuka terhadap hal baru, melakukan aktivitas dengan cara berbeda dibandingkan teman sebayanya, memilih beberapa jawaban terhadap suatu pertanyaan, mencoba hal sulit, mengutarakan pendapat terhadap suatu masalah dan memperlihatkan selera humor.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian kuantitatif. Metode kuantitatif diartikan sebagai metode penelitian yang sifatnya objektif, di dalamnya terdapat pengumpulan dan analisis data dengan menggunakan metode uji statistik (Pendidikan et al., 2023).

Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen (penelitian semu eksperimen). Metode penelitian eksperimen semu merupakan metode penelitian yang mendekati penelitian eksperimen, tidak dapat dikatakan benar-benar eksperimental, karena objek penelitiannya adalah manusia, artinya objek tersebut tidak dapat dimanipulasi atau dikendalikan dengan cara yang menggembirakan. Tujuan penelitian eksperimen semu (quasi-eksperimental) adalah mengumpulkan informasi yang merupakan perkiraan informasi yang dapat diperoleh dari eksperimen nyata dalam keadaan yang tidak memungkinkan pengendalian atau manipulasi seluruh variabel yang relevan (Jatmiko, 2015).

Desain penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Nonequivalent control group design. Desain penelitian ini merupakan desain semu eksperimen yang menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dipilih tanpa penempatan acak. Kedua kelompok diberikan pra-uji dan paska-uji dan hanya kelompok eksperimen yang menerima perlakuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Analisis Statistik Deskriptive

Tahapan ini menggunakan analisis deskriptif untuk kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Fiisabilillah Kabupaten Soppeng. Berikut data rata-rata kreativitas anak usia 5 tahun di RA Fiisabilillah Kabupaten Soppeng.

Tabel 1. Data Analisis Pretest Dan Posttest Kreativitas Anak Pada Kelompok Kontrol

Descriptive Statistics					
Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
pre_kontrol	8	9	12	10.38	1.188
post_kontrol	8	16	23	19.50	2.449
Valid N (listwise)	8				

Berdasarkan Tabel 4.1.1 diketahui bahwa terdapat 8 orang anak dikelompok kontrol. Data yang diperoleh nilai rata-rata kelompok kontrol sebelum dilakukan perlakuan yaitu sebesar 10,38, sedangkan setelah diberikan perlakuan nilai rata-ratanya menjadi 16,17. Dengan demikian telah terjadi peningkatan rata-rata pada kelompok kontrol sebesar 19,50. Maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan kolase memberikan pengaruh terhadap kreativitas anak pada kelompok kontrol.

Tabel 2. Data Analisis Pretest Dan Posttest Kreativitas Anak Pada Kelompok Eksperimen

Descriptive Statistics					
Descriptive Statistics					

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
pre_eksperimen	8	12	18	15.00	2.390
post_eksperimen	8	24	32	28.00	3.207
Valid N (listwise)	8				

Berdasarkan Tabel 2. diketahui bahwa terdapat 8 orang anak dikelompok eksperimen. Data yang diperoleh nilai rata-rata kelompok eksperimen sebelum dilakukan perlakuan yaitu sebesar 15,00, sedangkan setelah diberikan perlakuan nilai rata-ratanya menjadi 28,00. Dengan demikian telah terjadi peningkatan rata-rata pada kelompok eksperimen sebesar 8,97. Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media loose parts memberikan pengaruh terhadap kreativitas anak pada kelompok eksperimen.

Berdasarkan kedua tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa kelompok eksperimen mengalami kenaikan rata-rata yang lebih tinggi dibanding nilai rata-rata yang diperoleh pada kelompok kontrol.

Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui sebaran dari skor masing-masing variabel apakah data yang bersangkutan berdistribusi normal atau tidak. Dasar pengambilan keputusan uji normalitas ialah : (1) Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka nilai residual berdistribusi normal (2) jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka nilai residual tidak berdistribusi normal.

Tabel 3. Uji Normalitas Kreativitas Anak Pada Kelompok Kontrol dan Eksperimen (Post-Test)

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
post_kontrol	.105	8	.200*	.975	8	.933
post_eksperimen	.144	8	.200*	.905	8	.319

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa nilai signifikan pada kelompok kontrol dan eksperimen menghasilkan nilai signifikan $> 0,05$, yaitu $0,9933 > 0,05$ pada kelompok kontrol dan $0,319 > 0,05$ pada kelompok eksperimen, dapat diartikan bahwa nilai signifikansinya berdistribusi normal.

Uji Non Parametrik

Uji wilcoxon pada kelompok eksperimen digunakan untuk melihat pengaruh perlakuan yaitu pembelajaran menggunakan media loose parts dengan membandingkan dan melihat perbedaan antara data pretest dan posttest. Adapun kriteria terjadinya perbedaan yaitu apabila nilai sig. (2 -ited) $< 0,05$, dan apabila nilai sig. (2 -ited) $> 0,05$ maka tidak terjadi perbedaan setelah diberikan perlakuan. Berikut ini hasil uji Wilcoxon kreativitas anak pada kelas eksperimen.

Tabel 4. Hasil Uji Wilcoxon Kreativitas Anak Kelas Eksperimen

Test Statistics ^a	
	post_eksperimen - pre_eksperimen
Z	-2.585 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.010
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	

b. Based on negative ranks.

Berdasarkan tabel 4.1.4 hasil uji Wilcoxon kreativitas anak untuk kelompok eksperimen menunjukkan bahwa sebesar -2.585 dan nilai sig. (2 -tailed) sebesar $0,010 < 0,05$, jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kreativitas anak pada kelompok eksperimen sebelum dan setelah diberikan perlakuan.

Pembahasan

1. Gambaran Pembelajaran Menggunakan Media Loose Parts Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Fiisabilillah Kabupaten Soppeng

Pembelajaran menggunakan media loose parts di RA Fiisabilillah Kabupaten Soppeng masih jarang diterapkan karena pendidik di RA Fiisabilillah Kabupaten Soppeng masih dominan menggunakan lembar kerja (LK) dalam proses pembelajaran. Di RA Fiisabilillah itu sendiri masih menggunakan kurikulum 2013 dan masih belajar beradaptasi dengan kurikulum merdeka.

Pembelajaran yang biasa digunakan di RA Fiisabilillah Kabupaten Soppeng ialah menggunakan lembar kerja yang disiapkan oleh pendidik sesuai dengan RPPH yang menjadi acuan mengajar selama 1 semester. Selain lembar kerja (LK) yang selalu digunakan di RA Fiisabilillah Kabupaten Soppeng buku tema juga menjadi salah satu bahan ajar yang rutin dikerjakan anak-anak. Anak-anak di RA Fiisabilillah Kabupaten Soppeng hanya diarahkan untuk mengerjakan sesuai petunjuk yang ada di buku tema, selain itu di RA Fiisabilillah Kabupaten Soppeng kerap menggunakan buku berkotak sebagai cara awal untuk mengajarkan anak-anak untuk berlatih menulis. Hal ini didasari oleh kurikulum 2013 belum berfokus pada pembelajaran menggunakan media loose parts, kurikulum 2013 dirancang berbasis kompetensi dan karakter. Proses pembelajaran kurikulum 2013 PAUD menggunakan pendekatan saintifik dan penilaian otentik. Pendekatan saintifik dalam proses pembelajaran guna dapat membangun kebebasan imajinasi, berpikir kritis, dan kreativitas anak. Lalu penilaian otentik bertujuan untuk mengukur tingkat perkembangan anak dalam proses pembelajaran.

2. Gambaran Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Pada Kelas Eksperimen Sebelum Dan Setelah Penerapan Pembelajaran Menggunakan Media Loose Parts Di RA Fiisabilillah Kabupaten Soppeng

Kreativitas anak usia 5-6 tahun pada kelas eksperimen sebelum diterapkan pembelajaran menggunakan media loose parts memiliki nilai rata-rata 15,00. sedangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun pada kelas eksperimen setelah diberi perlakuan nilai rata-ratanya menjadi 28,00. Dengan demikian telah terjadi peningkatan rata-rata pada kelompok eksperimen sebesar 13,00. Indikator yang telah diujikan yaitu Fluency/Kelancaran, Flexibility/keluwesannya, Originality/Keaslian dan Elaboration/Elaborasi.

Penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian dari (Ilyas, 2022) Salah satu aspek yang perlu dikembangkan sejak kecil adalah aspek kreativitas artistik. Keterampilan berpikir kreatif merupakan kemampuan individu dalam menggunakan pikirannya untuk menghasilkan ide-ide baru, kemungkinan-kemungkinan baru, dan penemuan-penemuan baru berdasarkan keunikan keluarannya. Kreativitas mendorong anak untuk belajar dan bekerja lebih giat sehingga suatu saat bisa menciptakan hal-hal baru yang melebihi ekspektasi kita. Anak berusaha melakukan percobaan dari lingkungan sekitar agar ia dapat belajar memahami akibat atau sebab-sebab yang tidak diketahuinya. Anak kreatif selalu mempunyai rasa ingin tahu dan tertarik pada banyak hal, seperti hobi dan kegiatan kreatif yang berkaitan dengan pendidikan kegiatan, anak menunjukkan kreativitas, sikap yang baik tentang kemandirian dan kepercayaan diri.

3. Gambaran Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Pada Kelas Kontrol Sebelum Dan Setelah Penerapan Kegiatan Kolase Di RA Fiisabilillah Kabupaten Soppeng

Kreativitas anak usia 5-6 tahun pada kelas kontrol sebelum diterapkan kegiatan kolase memiliki nilai rata-rata 10,38. sedangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun pada kelas kontrol setelah diberi perlakuan nilai rata-ratanya menjadi 19,50. Dengan demikian telah terjadi peningkatan rata-rata pada kelompok kontrol sebesar 9,12. Indikator yang telah diujikan yaitu Fluency/Kelancaran, Flexibility/keluwesan, Originality/Keaslian dan Elaboration/Elaborasi.

Penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian dari (Fakhriyani, 2016) Kreativitas adalah hasil interaksi antara individu dan lingkungannya, kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat.

4. Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Loose Parts Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Fiisabilillah Kabupaten Soppeng

Dari hasil penelitian yang dilakukan dapat diketahui bahwa ada pengaruh pembelajaran menggunakan media loose parts terhadap kreativitas anak usai 5-6 tahun di RA Fiisabilillah Kabupaten Soppeng. Pembelajaran menggunakan media loose parts dapat meningkatkan kemampuan anak dalam menemukan cara untuk membuat bentuk, meningkatkan kemampuan anak mencari cara yang berbeda dalam membuat bentuk, meningkatkan kemampuan imajinasi anak dan meningkatkan kemampuan anak dalam menambahkan ornamen pada hasil karyanya.

Berdasarkan hasil uji Wilcoxon Sign Rank Test terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan kreativitas anak yang mengikuti pembelajaran menggunakan media loose parts dan kegiatan kolase. Dalam hal ini, rata-rata skor kemampuan kreativitas anak pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan rata-rata hasil skor kemampuan kreativitas anak pada kelompok kontrol. Dengan adanya perbedaan tersebut, maka dapat dilihat bahwa pembelajaran menggunakan media loose parts memberikan sumbangsih pada peningkatan kreativitas anak. Hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa ada pengaruh pembelajaran menggunakan media loose parts terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Fiisabilillah Kabupaten Soppeng. Pembelajaran menggunakan media loose parts dapat melatih kemampuan imajinasi anak. Oleh karena itu, pembeajaran menggunakan media loose parts menjadi alternatif dan menyenangkan di dalam proses pelaksanaan pembelajaran anak usia dini.

Pernyataan tersebut diperkuat oleh hasil uji hipotesis yang menggunakan perhitungan uji statistik deskriptif dan uji statistik non parametrik yang mana hasilnya menunjukkan bahwa rata-rata hasil skor kreativitas anak pada kelompok eksperimen setelah diberikan treatment kegiatan membuat bentuk menggunakan media loose parts terdapat peningkatan atau perubahan yang signifikan dibandingkan dengan kreativitas anak pada kelompok kontrol. Dengan demikian dapat diketahui bahwa ada pengaruh pembelajaran menggunakan media loose parts terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Fiisabilillah Kabupaten Soppeng.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka terdapat beberapa kesimpulan yang dapat ditarik pada penelitian ini, yakni:

1. Kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Fiisabilillah Kabupaten Soppeng sebelum diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media loose parts angka rata-ratanya

- yaitu 10,38 pada kelompok kontrol dan 15,00 pada kelompok eksperimen.
2. Kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Fiisabilillah Kabupaten Soppeng setelah diberi perlakuan pembelajaran menggunakan media loose parts angka rata-ratanya 19,50 pada kelompok kontrol dan 18,00 pada kelompok eksperimen.
 3. Terdapat pengaruh yang signifikan pada pembelajaran menggunakan media loose parts terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Fiisabilillah Kabupaten Soppeng, dapat dilihat pada hasil uji statistik yang menunjukkan bahwa rata-rata kreativitas anak pada kelompok eksperimen memperoleh nilai asymp Sig (2-tailed) yang diperoleh $0,010 < 0,05$. Adapun hasil perhitungan kreativitas anak pada kelompok kontrol memperoleh nilai asymp Sig (2-tailed) yang diperoleh $0,012 < 0,05$.

DAFTAR PUSTAKA

- Atira, Nurhidayah Ilyas, S., & Rusmayadi, R. (2021). Pengaruh Kegiatan Melukis Menggunakan Bahan Bekas terhadap Peningkatan Kreativitaas Anak. *Jurnal Pelita PAUD*, 5(2), 213–221. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v5i2.1316>
- Fakhriyani, D. V. (2016). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Wacana Didaktika*, 4(2), 193–200. <https://doi.org/10.31102/wacanadidaktika.4.2.193-200>
- Ilyas, S. N. (2022). Metode Percobaan Sains Sederhana dengan Kegiatan Ecoprint Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. 10, 506–512.
- Jatmiko, J. (2015). Eksperimen Model Pembelajaran Think-Pair-Share Dengan Modul(Tps-M) Terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau Dari Minat Belajar. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 3(2), 417–426. <https://doi.org/10.25273/jipm.v3i2.511>
- Muryaningsih, S. (2021). Media Pembelajaran Berbahan Loose Part Dalam Pembelajaran Eksak Di Mi Kedungwuluh Lor. *Khazanah Pendidikan*, 15(1), 84. <https://doi.org/10.30595/jkp.v15i1.10360>
- Nisa, R. M. (2017). Kreativitas Dalam Psikologi Humanistik Dan Implikasinya Dalam Pendidikan. *An-Nidzam : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Studi Islam*, 4(1), 67–85. <https://doi.org/10.33507/an-nidzam.v4i1.30>
- Safitri, D., & Lestarinigrum, A. (2021). Penerapan Media Loose Part untuk Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 40–52. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v2i1.3645>
- Widiastuti, T., Musi, M. A., & Rahmatiah, R. (2021). Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Kelompok A Melalui Kegiatan Mengecap Menggunakan Pelepah Pisang di TK Siwidhono Kab. Ngawi Jawa Timur. *Jurnal Pemikiran Dan ...*, 3(4), 66–76. <http://ejournal-jp3.com/index.php/Pendidikan/article/view/185>
- Qomariyah, D. N., & Subekti, H. (2021). Pensa E-Jurnal : Pendidikan Sains Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif: Studi Eksplorasi Siswa Di Smpn 62 Surabaya. *PENSA E-JURNAL: Pendidikan Sains*, 9(2), 242–246. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/index>
- Qomariyah, N., & Qalbi, Z. (2021). Pemahaman Guru PAUD Tentang Pembelajaran Berbasis STEAM dengan Penggunaan Media Loose Parts di Desa Bukit Harapan. *JECED : Journal of Early Childhood Education and Development*, 3(1), 47–52. <https://doi.org/10.15642/jeced.v3i1.995>