

**Peningkatan Kreativitas Anak melalui Media *Loose Parts* pada
Kelompok A TK Rahman Nuri Kota Kediri**
*Improving Children's Creativity Through Loose Parts Media in Group A at Rahman
Nuri Kindergarten, Kediri City*

Alif Muarofah¹, Anik Lestarinigrum², Isfauzi Hadi Nugroho³

^{1,2,3} Universitas Nusantara PGRI Kediri

Corresponding author: alifmuarofah03@gmail.com; anikl@unpkediri.ac.id;
isfauzi@unpkediri.ac.id.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak melalui penerapan media *loose parts* pada kelompok A TK Rahman Nuri Kota Kediri. Media *loose parts* dipilih karena memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, berimajinasi, dan menghasilkan karya sesuai dengan gagasan serta kreativitas masing-masing. Subjek penelitian ini berjumlah 10 anak kelompok A TK Rahman Nuri Kota Kediri. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam tiga siklus melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Pembelajaran dilaksanakan menggunakan berbagai jenis media *loose parts*, meliputi bahan alam, plastik, logam, kayu dan bambu, benang dan kain, kaca dan keramik, serta bahan bekas kemasan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kreativitas anak dari pra tindakan sebesar 20%, siklus I sebesar 40%, siklus II sebesar 70%, dan siklus III sebesar 90%. Dengan demikian, penerapan media *loose parts* dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak kelompok A TK Rahman Nuri Kota Kediri. Anak menjadi lebih percaya diri, berani bereksplorasi, dan mampu menghasilkan karya secara mandiri sesuai dengan imajinasinya.

Kata Kunci: anak usia dini, kreativitas anak, media *loose parts*

Abstract

This study aimed to improve children's creativity through the use of loose parts in Group A at Rahman Nuri Kindergarten, Kediri City. Loose parts were selected because they provide children with opportunities to explore, use their imagination, and create works based on their own ideas and creativity. The subjects of this study were 10 children in Group A at Rahman Nuri Kindergarten, Kediri City. This study employed Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and McTaggart model, which was conducted in three cycles consisting of planning, action, observation, and reflection stages. Data were collected through observation and documentation. The learning activities utilized various types of loose parts, including natural materials, plastic, metal, wood and bamboo, thread and fabric, glass and ceramics, and used packaging materials. The results showed an increase in children's creativity from 20% in the pre-action stage to 40% in Cycle I, 70% in Cycle II, and 90% in Cycle III. Therefore, the use of loose parts can improve the creativity of children in Group A at Rahman Nuri Kindergarten, Kediri City. The children became more confident, more willing to explore, and able to independently produce creative works based on their imagination.

Keywords: early childhood, children's creativity, loose parts

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang diberikan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia delapan tahun melalui pemberian stimulasi pendidikan untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan

anak secara optimal. Pendidikan pada masa ini memiliki peran penting karena menjadi dasar bagi perkembangan berbagai aspek anak, termasuk kognitif, bahasa, fisik motorik, nilai agama dan moral, sosial emosional, serta kreativitas. Anak usia dini berada pada tahap perkembangan yang ditandai dengan rasa ingin tahu yang tinggi, aktif bereksplorasi, imajinatif, dan antusias terhadap berbagai pengalaman baru. Karakteristik tersebut menjadi potensi penting yang perlu dikembangkan melalui proses pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan tahap perkembangan anak (Lismayani et al., 2023).

Salah satu aspek perkembangan yang perlu dikembangkan sejak usia dini adalah kreativitas. Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide atau karya yang baru melalui proses berpikir imajinatif dan eksploratif. Kreativitas membantu anak mengekspresikan ide, mengeksplorasi lingkungan, memecahkan masalah sederhana, serta menghasilkan karya sesuai dengan pengalaman dan imajinasinya. Pengembangan kreativitas memerlukan stimulasi yang tepat dan berkelanjutan melalui kegiatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, mencoba berbagai kemungkinan, dan mengemukakan idenya secara bebas (Harminanti et al., 2025).

Dalam pelaksanaannya, pengembangan kreativitas anak masih menghadapi berbagai kendala. Berdasarkan hasil observasi awal pada kelompok A TK Rahman Nuri Kota Kediri, kemampuan kreativitas anak belum berkembang secara optimal. Anak cenderung mengikuti contoh karya yang diberikan guru dan belum banyak memperoleh kesempatan untuk meningkatkan ide serta imajinasinya sendiri. Media pembelajaran yang digunakan juga masih kurang variatif dan pembelajaran lebih banyak diarahkan pada kemampuan akademik, seperti membaca, menulis, dan berhitung. Kondisi tersebut menyebabkan anak kurang aktif bereksplorasi dan kurang termotivasi untuk menghasilkan karya secara mandiri. Dari 10 anak yang diamati, sebanyak 8 anak belum mampu menciptakan karya berdasarkan ide sendiri, sedangkan hanya 2 anak yang mampu menghasilkan karya tanpa bantuan guru. Kondisi ini menunjukkan perlunya penggunaan media pembelajaran yang dapat memberikan ruang bagi anak untuk bereksplorasi dan berkreasi secara lebih bebas.

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk membantu menyampaikan informasi dan mendukung proses pembelajaran. Dalam pendidikan anak usia dini, media pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik anak yang senang bermain, bereksplorasi, dan menggunakan benda-benda konkret. Lingkungan sekitar menyediakan berbagai material yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk menstimulasi kreativitas anak. Namun, pemanfaatan material tersebut belum selalu dilakukan secara optimal. Anak masih sering diarahkan untuk menghasilkan karya yang seragam dan mengikuti contoh yang telah ditentukan oleh guru, padahal anak perlu diberikan kesempatan untuk

mengeksplorasi berbagai material dan menciptakan karya berdasarkan gagasan serta imajinasinya sendiri (Trianingsih, 2022).

Salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak adalah media *loose parts*. Media *loose parts* adalah bahan lepasan yang dapat disusun, dipindahkan, digabungkan, dan digunakan kembali sesuai imajinasi anak (Safitri & Lestarinigrum, 2021). Penggunaan media *loose parts* memberikan kebebasan pada anak untuk memilih material, menentukan cara penggunaannya, serta menciptakan berbagai bentuk karya sesuai dengan ide dan kreativitasnya. Material *loose parts* dapat berasal dari bahan alam maupun bahan buatan, seperti plastik, kayu, logam, kain, kaca, dan bahan bekas yang tersedia di lingkungan sekitar. Karakteristik material yang terbuka dan fleksibel memungkinkan anak melakukan eksplorasi secara lebih luas serta meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah (Maarang et al., 2023).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan *loose parts* dapat mendukung peningkatan kreativitas anak usia dini. Penelitian menunjukkan bahwa media *loose parts* memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi dan meningkatkan imajinasi melalui kegiatan bermain (Prameswari & Lestarinigrum, 2020). Meskipun demikian, penelitian mengenai penerapan *loose parts* untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak pada kelompok A TK Rahman Nuri Kota Kediri belum pernah dilakukan. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan pada penerapan tujuh jenis komponen material *loose parts* secara komprehensif, yaitu bahan alam, plastik, logam, kayu dan bambu, benang dan kain, kaca dan keramik, serta bahan bekas kemasan. Penggunaan berbagai jenis material tersebut diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih beragam, kontekstual, dan eksploratif bagi anak.

Permasalahan rendahnya kreativitas anak dalam penelitian ini diatasi melalui penerapan media *loose parts* dalam kegiatan pembelajaran. Anak diberikan kesempatan untuk memilih, menggabungkan, menyusun, dan memanfaatkan berbagai material sesuai dengan ide serta imajinasinya. Melalui kegiatan tersebut, anak diharapkan dapat lebih aktif bereksplorasi, berani mencoba berbagai kemungkinan, menghasilkan karya secara mandiri, dan mengapresiasi karya teman. Penerapan media *loose parts* juga diharapkan dapat menjadi alternatif bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif, aktif, menyenangkan, dan memanfaatkan bahan-bahan sederhana yang tersedia di lingkungan sekitar.

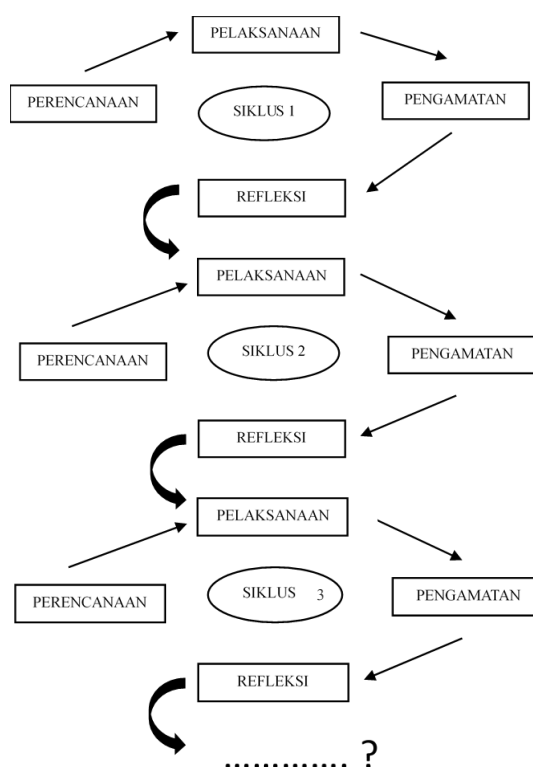
Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak melalui penerapan media *loose parts* pada kelompok A TK Rahman Nuri Kota Kediri.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart. Penelitian dilaksanakan pada

kelompok A TK Rahman Nuri Kota Kediri pada Tahun Ajaran 2025/2026 dengan subjek penelitian sebanyak 10 anak. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus, yang setiap siklusnya terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Tahapan tersebut dilakukan secara berulang sebagai dasar perbaikan proses pembelajaran pada siklus berikutnya.

Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran, media *loose parts*, serta instrumen penelitian. Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan melalui kegiatan pembelajaran dengan menggunakan berbagai jenis media *loose parts*. Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti dan guru melakukan observasi terhadap aktivitas dan peningkatan kreativitas anak. Selanjutnya, hasil observasi dianalisis dan digunakan sebagai bahan refleksi untuk mengetahui kekurangan pada setiap siklus serta menentukan perbaikan pada siklus berikutnya. Desain prosedur penelitian dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Model Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan McTaggart

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati peningkatan kemampuan kreativitas anak selama proses pembelajaran menggunakan media *loose parts*. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan pembelajaran dan hasil karya anak.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar observasi kemampuan kreativitas anak. Instrumen tersebut disusun berdasarkan tiga indikator, yaitu: (1) anak mampu menggunakan lebih dari satu bahan dalam membuat karya; (2) anak mampu membuat karya sederhana secara mandiri menggunakan media *loose parts*; dan (3) anak mampu memberikan tanggapan sederhana terhadap karya teman. Setiap indikator diberi skor 1 apabila kemampuan muncul dan skor 0 apabila kemampuan belum muncul.

Data hasil observasi dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan persentase ketercapaian. Persentase ketercapaian dihitung berdasarkan perbandingan antara jumlah anak yang mencapai kriteria ketuntasan dengan jumlah seluruh anak, kemudian dikalikan 100%. Penelitian dinyatakan berhasil apabila minimal 75% dari jumlah anak mencapai kriteria ketuntasan kemampuan kreativitas. Hasil analisis pada setiap siklus digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan kreativitas anak setelah diterapkan media *loose parts*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk memperoleh perspektif baru dan menghasilkan sesuatu yang baru. Pengembangan kreativitas pada anak usia dini memiliki peranan penting karena dapat membantu anak memecahkan masalah, mengekspresikan diri, serta meningkatkan kemampuan berpikir kreatif sejak dini (Nugroho, n.d.). Pada masa kanak-kanak awal, anak mulai mampu meningkatkan ide dan imajinasi melalui kegiatan bermain dan belajar. Anak usia dini memiliki kemampuan untuk mengemukakan ide dengan cara yang menarik serta menjadikan imajinasi sebagai bagian penting dalam proses bermain dan belajar (Hadi Nugroho et al., n.d.).

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung peningkatan kreativitas anak adalah *loose parts*. Konsep *loose parts* pertama kali diperkenalkan oleh Simon Nicholson (1971) melalui *Theory of Loose Parts*. Nicholson menjelaskan bahwa kreativitas anak akan berkembang apabila lingkungan menyediakan berbagai material yang dapat dibongkar, dikombinasikan, dipindahkan, dan disusun kembali sesuai dengan imajinasi anak. Semakin beragam material yang tersedia, semakin besar pula kesempatan anak untuk bereksplorasi, memecahkan masalah, dan menghasilkan karya yang kreatif Nicholson dalam (Haryanto & Twiningsih, 2024). Media *loose parts* juga bisa diartikan sebagai benda yang bersifat terbuka sehingga memungkinkan anak bermain tanpa batasan bentuk maupun fungsi. Melalui penggunaan *loose parts*, anak memperoleh kebebasan untuk bereksplorasi, bereksperimen, serta mengekspresikan ide secara kreatif sesuai dengan pengalaman dan imajinasinya. Oleh karena itu, penggunaan media *loose parts* dapat mendukung peningkatan kreativitas anak (Safitri & Lestaringrum, 2021)

Berdasarkan hasil observasi awal pada kelompok A TK Rahman Nuri Kota Kediri, kemampuan kreativitas anak belum berkembang secara optimal. Anak cenderung mengikuti contoh yang diberikan guru dan belum mampu menghasilkan karya secara mandiri. Dari 10 anak yang diamati, hanya 2 anak yang mampu membuat karya berdasarkan ide sendiri, sedangkan 8 anak lainnya masih memerlukan bantuan guru dalam menyusun dan menggunakan bahan pembelajaran. Hasil pra tindakan dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Kondisi Awal Ketuntasan Kemampuan Kreativitas Anak

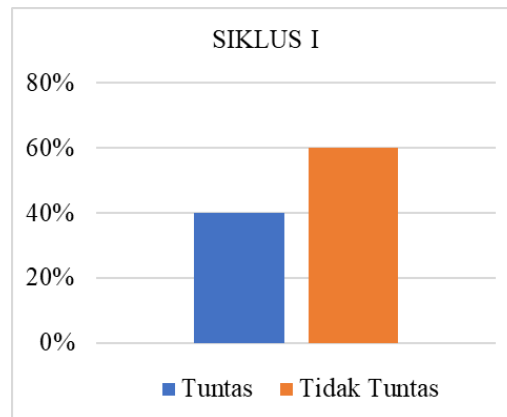
No	Hasil Penelitian Perkembangan Anak	Jumlah	Persentase
1.	Tidak Tuntas	8	80%
2.	Tuntas	2	20%
	Jumlah	10 anak	100%

Berdasarkan hasil observasi pra tindakan pada Tabel 1, kemampuan kreativitas anak masih tergolong rendah. Sebanyak 80% anak belum mencapai ketuntasan, sedangkan hanya 20% anak yang telah mencapai ketuntasan. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya tindakan perbaikan melalui penggunaan media pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi dan meningkatkan kreativitasnya.

Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus dengan memanfaatkan media *loose parts* yang terdiri atas bahan plastik, alam, logam, benang dan kain, kayu dan bambu, kaca dan keramik, serta bahan bekas kemasan. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan melalui aktivitas eksplorasi dan pembuatan karya menggunakan berbagai jenis bahan *loose parts*.

Pada siklus I, sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam menggunakan media *loose parts* secara mandiri. Anak masih bergantung pada arahan guru dan belum berani mengombinasikan berbagai bahan sesuai dengan imajinasinya. Selain itu, beberapa anak juga masih mengalami kesulitan dalam memberikan tanggapan terhadap karya teman. Meskipun demikian, anak mulai menunjukkan minat dan ketertarikan terhadap kegiatan pembelajaran menggunakan media *loose parts*. Hasil observasi pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kreativitas anak dibandingkan dengan kondisi awal, meskipun belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

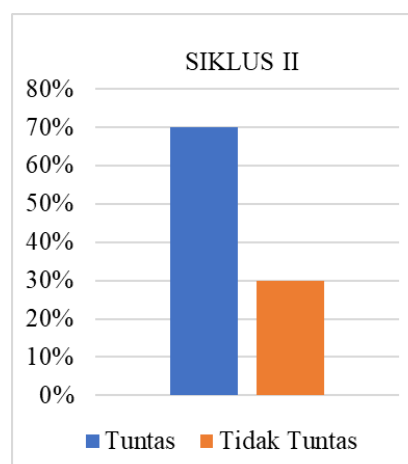
Hasil observasi pada siklus I dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram Hasil Observasi Siklus I

Berdasarkan Gambar 1, terdapat peningkatan kemampuan kreativitas anak kelompok A TK Rahman Nuri Kota Kediri. Persentase anak yang mencapai kategori tuntas pada siklus I sebesar 40%, sedangkan 60% anak belum mencapai ketuntasan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tindakan pada siklus I telah memberikan peningkatan terhadap kemampuan kreativitas anak, tetapi belum mencapai kriteria keberhasilan penelitian, yaitu minimal 75% anak mencapai ketuntasan.

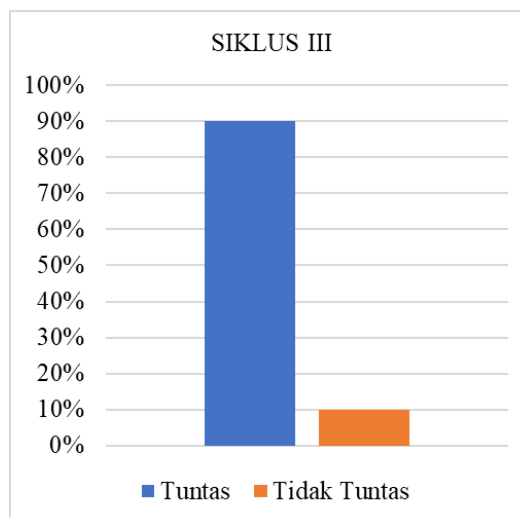
Pada siklus II, proses pembelajaran diperbaiki dengan memberikan stimulasi dan motivasi yang lebih menarik kepada anak. Guru memberikan kesempatan yang lebih luas kepada anak untuk memilih bahan, menyusun karya, dan meningkatkan ide secara mandiri. Anak mulai mampu menggunakan lebih dari satu jenis bahan dalam membuat karya serta menunjukkan rasa percaya diri dalam bereksplorasi. Selain itu, anak juga mulai mampu memberikan tanggapan sederhana terhadap karya teman. Hasil observasi menunjukkan bahwa kemampuan kreativitas anak mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Hasil observasi pada siklus II dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Diagram Hasil Observasi Siklus II

Berdasarkan Gambar 2, kemampuan kreativitas anak kelompok A TK Rahman Nuri Kota Kediri mengalami peningkatan. Sebanyak 70% anak telah mencapai kategori tuntas, sedangkan 30% anak belum mencapai ketuntasan. Meskipun mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I, hasil tersebut masih belum mencapai kriteria keberhasilan penelitian sebesar 75%. Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan ke siklus III dengan melakukan perbaikan terhadap proses pembelajaran.

Pada siklus III, kemampuan kreativitas anak berkembang lebih optimal. Anak terlihat lebih aktif dan berani mencoba berbagai kombinasi bahan *loose parts*. Anak juga mampu menghasilkan karya sederhana sesuai dengan ide dan imajinasinya masing-masing. Selain itu, anak mulai terbiasa memberikan tanggapan terhadap karya teman menggunakan bahasa sederhana. Pembelajaran menggunakan media *loose parts* memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga anak lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil observasi pada siklus III dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Diagram Hasil Observasi Siklus III

Berdasarkan Gambar 3, kemampuan kreativitas anak kelompok A TK Rahman Nuri Kota Kediri mengalami peningkatan secara optimal. Sebanyak 90% anak telah mencapai kategori tuntas, sedangkan 10% anak belum mencapai ketuntasan. Hasil tersebut telah melampaui kriteria keberhasilan penelitian yang ditetapkan, yaitu minimal 75% anak mencapai ketuntasan. Dengan demikian, tindakan penelitian dinyatakan berhasil pada siklus III.

Peningkatan kemampuan kreativitas anak pada setiap siklus menunjukkan bahwa penggunaan media *loose parts* dapat memberikan stimulasi yang efektif dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. Media *loose parts* memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui pengalaman langsung, mengeksplorasi berbagai material, serta meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Peningkatan tersebut terjadi

karena anak memperoleh kesempatan yang lebih luas untuk memilih bahan, mencoba berbagai kombinasi, dan menghasilkan karya berdasarkan ide serta imajinasinya sendiri.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Prameswari dan Lestarinigrum (2020) yang menunjukkan bahwa media *loose parts* dapat meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan eksplorasi dan imajinasi. Penggunaan berbagai jenis material dalam penelitian ini juga memberikan pengalaman belajar yang lebih beragam dan memungkinkan anak untuk meningkatkan kreativitasnya secara lebih bebas. Hasil observasi kemampuan kreativitas anak yang diperoleh selama pelaksanaan penelitian, mulai dari pra tindakan, siklus I, siklus II, hingga siklus III, dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Observasi Kemampuan Kreativitas Anak pada Setiap Siklus

No	Kategori	Hasil			
		Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Tuntas	20%	40%	70%	90%
2.	Tidak Tuntas	80%	60%	30%	10%

Hasil pada tahap pra tindakan, siklus I, siklus II, dan siklus III menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kreativitas anak setelah diterapkan media *loose parts*. Persentase ketuntasan meningkat secara bertahap dari 20% pada pra tindakan menjadi 40% pada siklus I, 70% pada siklus II, dan 90% pada siklus III. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan media *loose parts* dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak kelompok A TK Rahman Nuri Kota Kediri. Anak menjadi lebih aktif, percaya diri, berani bereksplorasi, serta mampu menghasilkan karya secara mandiri sesuai dengan imajinasinya.

PENUTUP

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan media *loose parts* dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak kelompok A TK Rahman Nuri Kota Kediri. Peningkatan kemampuan kreativitas anak terlihat dari persentase ketuntasan yang meningkat dari 20% pada tahap pra tindakan menjadi 40% pada siklus I, 70% pada siklus II, dan 90% pada siklus III. Peningkatan tersebut ditunjukkan melalui kemampuan anak dalam menggunakan berbagai material, membuat karya sederhana secara mandiri, serta memberikan tanggapan sederhana terhadap karya teman. Dengan demikian, penerapan media *loose parts* menjadi salah satu alternatif proses pembelajaran yang inovatif dan bermakna untuk mendukung pengembangan kreativitas anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Hadi Nugroho, I. A., Wayan Risna Dewi, N., Luh Ika Windayani, N., Prastihastari Wijaya, I., Iswantiningtyas, V., Novita, D., Kurnia Wati, E., Ningsih, R., Dwiyantri, L., Lestarinigrum, A., Ratnawati, V., & Mary, E. (n.d.). *Pengantar Pendidikan Anak*. Retrieved www.freepik.com
- Harminanti, A. T., Muhtarom, & Sumarno. (2025). *Penerapan Media Loose Part dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Pelangi Kasih*. 6(3), 28–38.
- Haryanto, F. T., & Twiningsih, A. (2024). Implementasi Media Loose Parts pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 9(2), 54–64. <https://doi.org/10.32585/edudikara.v9i2.362>
- Lismayani, A., Pratama, M. I., Amriani, S. R., & Dzulfadillah, F. (2023). *CJPE : Cokroaminoto Juornal of Primary Education Pengaruh Media Loose Part terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Pendahuluan*. 6.
- Maarang, M., Khotimah, N., & Maria Lily, N. (2023). Analisis Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Pembelajaran STEAM Berbasis Loose Parts. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 309–320. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.215>
- Nugroho, H. (n.d.). *Belajar dan Problematikanya*. Retrieved www.penerbitlitnus.co.id
- Prameswari, T. W., & Lestarinigrum, A. (2020). Steam Based Learning Strategies By Playing Loose Partsfor Achievment for4C Skils in Children 4-5 Year. *Education*, 7(1), 24–34.
- 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>
- Trianingsih, D. (2022). Meningkatkan Kreativitas anak Usia 5-6 Tahun melalui Media Loose Part di Taman Kanak-Kaak Harniatun Arrazzaq. *Braz Dent J.*, 33(1), 1–12.