

Stimulasi Kreativitas Anak Melalui Media *Loose Part* di KB ONSIF Kota Gunungsitoli

Rismawati Munthe

Psikologi, Psikologi, Universitas Potensi Utama, Indonesia

rismawati.munthe@gmail.com

Alamat Kampus: JL.KL.Yos Sudarso Km.6,5 No.3-A, Tanjung Mulia, Kec.Medan Deli, Kota Medan,
Sumatera Utara 20241

Korespondensi email: rismawati.munthe@gmail.com

Abstract. :The first stimulation of creativity in early childhood is so that children can express themselves creatively. Second, they can think creatively as an ability to resolve conflicts or solve problems. Third, independent creative practices give someone pleasure to produce useful goods. Fourth, creativity to improve the standard of living and norms of life. KB ONSIF which is still located in the village office of hamlet I, Onozitoli Sifafo village is a supporting factor for the large number of loose parts materials available, educators change the environmental conditions that are full of drinking bottles, paper and cardboard scattered around the building into educational play media for children. This conversion power can not only be used as a learning medium, but can also create cleanliness in the environment around the school. Loose parts are objects that are easily found in our environment, such as twigs, shells, used plastic packaging, plastic bottles, cardboard, metal, cloth, etc. These materials can be obtained by teachers and parents anywhere without spending money. The purpose of this study was to see the use of loose parts media in stimulating children. The research method used was descriptive qualitative by obtaining data from the results of observations, interviews and documentation. The research results obtained through loose parts media learning activities are able to stimulate children's creativity, as evidenced by the results of children's work based on children's imagination without the help of teachers.

Keywords: Creativity, Early Childhood, Media, Loose Parts.

Abstrak: Stimulasi kreativitas pada anak usia dini yang pertama adalah agar anak dapat mewujudkan dirinya secara kreatif. Kedua, dapat berfikir kreatif sebagai kemampuan untuk menyelesaikan konflik atau memecahkan masalah. Ketiga, praktik kreatif mandiri memberikan kesenangan kepada seseorang untuk menghasilkan barang yang bermanfaat. Keempat, kreativitas untuk memperbaiki taraf hidup dan norma kehidupan. KB ONSIF yang masih berada pada kantor desa dusun I desa Onozitoli Sifafo menjadi faktor pendukung banyaknya tersedia bahan-bahan loose Parts, para pendidik mengubah kondisi lingkungan yang penuh dengan botol-botol minum, kertas dan kerdus yang berserakan dilingkungan sekitar gedung menjadi media bermain yang edukatif untuk anak-anak. Daya alih fungsi ini selain dapat dipakai sebagai media pembelajaran, juga dapat menciptakan kebersihan dilingkungan sekitar sekolah. Loose part adalah benda yang mudah ditemukan dilingkungan sekitar kita, seperti ranting, kerang, plastik bekas kemasan, botol plastik, kardus, logam, kain dll. Bahan tersebut dapat diperoleh guru dan orang tua dimanapun tanpa mengeluarkan biaya. Tujuan penelitian ini untuk melihat penggunaan media loose parts dalam menstimulasi anak. Metode penelitian yang digunakan deskriptif kualitatif dengan memperoleh data dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian yang diperoleh melalui kegiatan pembelajaran media loose parts mampu menstimulasi kreativitas anak dibuktikan dengan hasil karya anak berdasarkan imajinasi anak tanpa bantuan guru.

Kata kunci: Kreativitas, Anak Usia Dini, Media, Loose Parts.

1. LATAR BELAKANG

Gedung sekolah KB ONSIF yang masih berada pada kantor desa dusun I desa Onozitoli Sifafo menjadi faktor pendukung banyaknya tersedia bahan-bahan *loose Parts*, para pendidik mengubah kondisi lingkungan yang penuh dengan botol-botol minuman, kertas dan kerdus yang berserakan dilingkungan sekitar gedung menjadi media bermain yang edukatif untuk anak-anak. Daya alih fungsi ini selain dapat dipakai sebagai media pembelajaran, juga dapat

menciptakan kebersihan dilingkungan sekitar sekolah. Anak usia dini merupakan masa emas dalam perkembangan manusia, di mana otak berkembang sangat pesat dan sebagai masa fondasi untuk pembelajaran, perilaku, dan kesehatan sepanjang hidup dibentuk. Pada tahap ini anak-anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, proses belajar melalui permainan, dan menunjukkan perkembangan emosi serta sosial yang signifikan. Anak usia dini akan mulai mengenali dunia sekitar dengan memulai berinteraksi dengan lingkungan, dan mengembangkan keterampilan dasar seperti berbicara, bergerak, membangun hubungan sosial dan mulai mengembangkan ide-ide dalam alam pikir anak. Masa usia dini merupakan masa yang paling penting bagi seorang anak untuk mendapat rangsangan yang tepat agar kematangan perkembangan anak usia dini diperoleh dengan tepat (M, 2020).

Pentingnya menstimulasi kreativitas pada anak usia dini menurut (Diana,2020) pertama adalah agar anak dapat mewujudkan dirinya secara kreatif (Herak & Lamanepa,2019). Kedua, dapat berfikir kreatif sebagai kemampuan untuk menyelesaikan konflik atau memecahkan masalah. Ketiga, praktik kreatif mandiri memberikan kesenangan kepada seseorang untuk menghasilkan barang yang bermanfaat. Keempat, kreativitas untuk memperbaiki taraf hidup dan norma kehidupan. Melalui kreativitas, seseorang menciptakan kemudahan, penemuan dan berbagai cara untuk memberikan barang yang diminta untuk kelangsungan dan kenyamanan (Mayar et al.,2019).

Memberikan stimulus pada kreativitas anak usia dini tidak dapat dipungkiri sebagai usaha yang harus ditingkatkan dan dilaksanakan dengan optimal. Banyak penelitian telah menunjukkan bahwa kreativitas bukan hanya bakat bawaan, tetapi juga keterampilan yang dapat diasah dan dikembangkan. Andriani, 2023 “Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Menggunakan Media Berbasis Alam” mengungkapkan bahawa pengembangan kreativitas pada anak usia dini sangat penting terutama dengan kepekaan pendidik untuk mengimbangi kemajuan teknologi, kemajuan global yang tinggi, hingga kreativitas anak sedari dini harus dikembangkan sesuai dengan tugas tahapan perkembangan anak. Kreativitas merupakan proses mental dimana seseorang menciptakan ide atau produk baru baginya (Kurniati, 2005).

Ketika anak-anak belajar untuk berpikir kreatif, mereka akan lebih mudah beradaptasi dengan perubahan, mengembangkan keterampilan komunikasi yang baik, dan membangun hubungan sosial yang positif. Selain itu, kreativitas juga dapat meningkatkan motivasi belajar dan membantu anak-anak mencapai potensi penuh mereka. Dalam era yang semakin kompleks dan kompetitif saat ini, kemampuan berpikir kreatif menjadi aset yang sangat berharga bagi anak. Pengalaman yang diperoleh anak selama mengembangkan kreativitas merupakan pondasi yang baik untuk anak mampu beradaptasi dengan lingkungan dan menjalankan tugas

pertumbuhan perkembangan dalam setiap fase. Pengembangan kreativitas dapat dibangun dengan menciptakan pendidikan yang berorientasi pada Kreativitas, Kurikulum Multidisiplin, Pembelajaran Berbasis Masalah, Pemikiran Desain serta Kebebasan Berekspresi (H.Hasanah, 2023).

Sekolah adalah merupakan rumah kedua bagi anak usia dini. Sekolah merupakan salah satu wadah bagi anak untuk mengembangkan berbagai keterampilan, termasuk kreativitas. Sekolah berperan sebagai lahan bagus bagi tumbuh kembangnya kreativitas anak. Dengan menyediakan lingkungan yang kondusif, guru yang inspiratif, dan beragam kegiatan yang merangsang imajinasi, sekolah dapat membekali anak-anak dengan bekal yang kuat untuk menghadapi masa depan. Sekolah menyediakan berbagai aktivitas yang merangsang beberapa aspek perkembangan anak, seperti pemecahan masalah, pengenalan pola, dan pengembangan logika dasar. Dengan bermain dan belajar melalui kegiatan yang dirancang secara kreatif, anak-anak dapat mengasah kemampuan berpikir kritis dan terbiasa mengoptimalkan daya imajinasi anak-anak melalui kegiatan bermain.

Prose pembelajaran di KB ONSIF tidak hanya mengajarkan pengetahuan, tetapi juga menanamkan nilai-nilai penting seperti keingintahuan, keberanian untuk mencoba hal-hal baru, dan kemampuan berpikir kritis. Melalui berbagai program dan kegiatan yang diselenggarakan oleh sekolah memberikan ruang dan kesempatan bagi anak-anak untuk mengeksplorasi minat dan bakat mereka secara bebas. KB ONSIF mengutamakan kebutuhan dan karakteristik yang dibutuhkan anak-anak dalam mengelola proses pembelajaran. Tema kegiatan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) yang dipilih KB ONSIF yaitu “Aku Sayang Bumi: Pemanfaatan Sampah Non Organik”. Kegiatan P5 (Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila) bukan sekadar kegiatan tambahan dalam kurikulum, melainkan merupakan pondasi penting dalam membentuk karakter dan kompetensi anak sejak dini. Melalui P5, anak-anak diajak untuk belajar secara aktif, kreatif, dan kolaboratif. Kegiatan ini memberikan kesempatan bagi anak untuk menerapkan pengetahuan dalam konteks kehidupan nyata.

Loose part adalah benda yang mudah ditemukan dilingkungan sekitar kita, seperti ranting, kerang, plastik bekas kemasan, botol plastik, kardus, logam, kain dll. Bahan tersebut dapat diperoleh guru dan orang tua dimanapun tanpa mengeluarkan biaya. Menurut (Siti Maryam Handayani,2021) loose part yaitu bahan yang mudah dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang ulang, dipisahkan dan disatukan lagi dengan berbagai cara. Loose part juga akan menciptakan kemungkinan kreasi yang baru tanpa ada batasnya dalam pembelajaran dan membuat anak menjadi kreatif (Siti Maryam Handayani, 2021). Melalui kegiatan yang menggunakan media Loose Part sangat efektif untuk merangsang perkembangan anak secara

holistik. Dengan memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk bermain dengan loose parts, pendidik dapat membantu anak tumbuh menjadi individu yang kreatif, mandiri, dan percaya diri. Menggunakan media loose part akan meningkatkan berbagai keterampilan yang dimiliki anak seperti kreativitas, koordinasi tangan, perkembangan motorik halus dan kasar, penguasaan bahasa atau kosa kata, pemikiran matematika, ilmiah, emosional, serta perkembangan sosial anak (Siti Maryam Handayani, 2021).

Mempersiapkan suatu proses pembelajaran menjadi kewajiban guru, sehingga sangat diharapkan seorang guru memiliki kemampuan dalam membuat konsep yang tepat, dimana konsep tersebut harus fokus pada kemampuan siswa (D, 2020). Tahapan penggunaan media terbuka dilakukan dalam beberapa tahapan yaitu tahap pelatihan, tahap perluasan dan tahap pengembangan, setelah itu tahap tertinggi bermain dengan media terbuka adalah konstruksi makna dan tujuan bermain (Mastuinda, 2020). Steamfli berpendapat bahwa loose part memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain secara bebas dan tidak didominasi oleh peran orang dewasa. Sehingga menggunakan loose part untuk anak usia dini maka kemampuan bermain akan meningkat dan anak akan menjadi lebih nyaman sesuai imajinasinya, karena loose part tidak mengenal benar atau salah dan perangkatnya dapat dibongkar pasang lagi sesuai kebutuhan masing-masing anak. Hal ini yang mendasari KB ONSIF memakai media loose part sebagai pengembangan kreativitas peserta didik.

2. KAJIAN TEORITIS

Menurut Undang-undang tentang perlindungan terhadap anak (UU RI Nomor 32 Tahun 2002) Bab 1 Pasal 1 dinyatakan bahwa anak adalah seseorang yang belum berusia 18 tahun dan termasuk anak yang masih dalam kandungan. Sedangkan menurut UU Sisdiknas No. 20 tahun 2003 Pasal 28 ayat 1, rentangan anak usia dini adalah 0-6 tahun yang tergambar dalam pernyataan yang menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan. Pendapat lain menyebutkan bahwa anak usia dini ialah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Sementara itu, menurut direktorat pendidikan anak usia dini (PAUD), anak usia dini ialah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun, baik yang terlayani maupun yang tidak terlayani di lembaga PAUD (M.Fadlillah, 2012).

National Association for the Education of Young Children (NAEYC) asosiasi pendidik anak yang berpusat di Amerika, mendefinisikan rentang usia dini berdasarkan perkembangan hasil penelitian di bidang psikologi perkembangan anak yang mengindikasikan bahwa terdapat

pola umum yang dapat diprediksi mengenai perkembangan yang terjadi selama 8 tahun pertama kehidupan anak. Menurut definisi ini anak usia dini merupakan kelompok manusia yang berada pada proses pertumbuhan dan perkembangan. Hal ini menjelaskan bahwa anak usia dini merupakan individu yang unik karena memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut (Sri Tatminingsih,) Pada fase ini, anak-anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, baik dari segi fisik, kognitif, sosial-emosional, maupun bahasa. Periode ini sering disebut sebagai masa keemasan atau *golden age* karena otak anak berkembang dengan sangat cepat dan sensitif terhadap stimulasi dari lingkungan sekitarnya. Pada masa ini, anak-anak mulai mengenal dunia melalui eksplorasi, bermain, dan interaksi sosial dengan orang lain. Anak usia dini mulai belajar mengenal diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar mereka. Pengalaman yang diperoleh pada usia ini akan membentuk dasar bagi perkembangan kepribadian, keterampilan, dan pengetahuan mereka di masa depan (Sunanih, 2021).

Anak usia dini sering disebut juga dengan anak usia pra-sekolah yang hidup pada masa anak-anak awal atau masa peka. Masa ini merupakan masa yang paling tepat untuk meletakkan dasar pertama dan utama dalam mengembangkan berbagai potensi serta kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional serta agama dan moral. Anak usia dini berada pada tahap *ready on use* untuk dibentuk oleh orang tua, pendidik PAUD, serta masyarakatnya. Anak usia dini sudah memiliki kesiapan untuk merespon berbagai stimulasi edukatif yang diberikan oleh orang tua, pendidik serta Masyarakat (Novan Ardy Wiyani, 2016).

Anak berpandangan bahwa dunia ini dipenuhi hal-hal yang menarik serta menakutkan. Hal ini mendorong rasa ingin tahu yang tinggi. Rasa ingin tahu anak bervariasi, tergantung apa yang menarik perhatiannya. Contohnya, anak akan tertarik dengan warna, perubahan yang terjadi dalam benda itu sendiri. Bola yang berbentuk bulat dapat digelindingkan dengan warna-warni serta kontur bola yang baru dikenal oleh anak sehingga anak suka dengan bola. Rasa ingin tahu ini sangat baik dikembangkan untuk memberikan pengetahuan yang baru bagi anak dengan tujuan mengembangkan kognitifnya. Anak memang pribadi yang mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi, tak jarang orang tua kewalahan dengan pertanyaan anak yang seolah tidak ada habisnya (Novi Mulyani, 2018).

Anak memiliki dunia sendiri, berbeda dengan orang di atas usianya. Mereka tertarik dengan hal-hal yang bersifat imajinatif sehingga mereka kaya dengan fantasi. Terkadang mereka bertanya tentang sesuatu yang tidak bisa ditebak oleh orang dewasa, hal itu disebabkan karena mereka memiliki fantasi yang luar biasa dan berkembang melebihi dari apa dilihatnya.

Untuk memperkaya imajinasi dan fantasi anak, perlu diberikan pengalaman yang merangsang kemampuannya untuk berkembang (Dadan Suryana & Nenny Mahyudin). Anak usia dini cenderung mudah putus asa dan bosan dengan segala hal yang dirasa sulit baginya. Anak akan segera meninggalkan aktivitas atau permainan yang bahkan belum diselesaikannya. Anak usia dini merupakan anak yang sedang berada dalam proses perkembangan, baik perkembangan fisik, intelektual, sosial, emosional dan Bahasa. Setiap anak juga memiliki karakteristik tersendiri dan perkembangan anak bersifat progresif, sistematis serta berkesinambungan. Semua aspek saling berkaitan satu sama lain, terhambatnya satu aspek perkembangan akan mempengaruhi aspek yang lainnya. Perkembangan mengalami percepatan bila anak memiliki kesempatan untuk mempraktikkan keterampilan yang baru diperoleh dan juga ketika mereka mengalami tantangan diatas level/tingkat penguasannya saat ini (Sri Tatminingsih).

Menurut Munandar kretivitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Kreativitas merupakan kombinasi dari inovasi, fleksibilitas, dan sensitivitas yang membuat seseorang mampu berpikir produktif berdasarkan kepuasan pribadi dan lainnya. Kreativitas memungkinkan anak untuk menciptakan sesuatu yang baru dan mengkombinasikan ide yang sudah ada dengan ide baru (Novita eka Nurjannah).

Kreativitas yang berkembang dalam diri anak akan menjadi suatu pembentukan dan melahirkan pola pikir yang baik bagi anak dalam menemukan idenya. Kreativitas juga suatu pengembangan kepribadian sejalan dalam diri anak, apabila sudah berkembang dengan baik maka akan membaik pula perkembangan kepribadian yang sehat seperti anak terbiasa mandiri, percaya diri dan produktif. Tetapi sebaliknya, jika kreativitas kurang berkembang maka anak akan tergantung pada orangtua, guru maupun lingkungannya. Kreativitas anak sangat diperlukan adanya perkembangan yang bisa mempengaruhi otak kanan dan otak kirinya. Dan diusia anak sejak dini merupakan masa yang penting mengembangkan kreativitasnya melalui lingkungan belajar maupun cara perkembangan berfikir anak. Pembelajaran dilingkungan sekolah yang tidak memperhatikan aspek perkembangan kreativitas, anak akan mudah bosan dan frustrasi terhadap pembelajaran yang guru ajarkan (Juli Afnita, 2021).

Dalam menumbukan jiwa kreatif anak usia dini diperlukan pendidikan dan lingkungan yang dapat memperhatikan sifat alami anak dan menunjang tumbuhnya kreativitas. Sifat-sifat alami yang mendasar inilah yang perlu distimulasi dan dikembangkan sehingga sifat kreatif mereka tidak hilang. Terdapat lima sifat yang menjadi ciri kemampuan berpikir kreatif yaitu kelancaran (fluency), keluwesan (flexibility), keaslian (originality), penguraian (elaboration), dan perumusan kembali (redefinition) (A.Susanto.2020). Kreativitas pada anak memiliki ciri

dan karakteristik tersendiri yang berbedaa dengan orang dewasa. Menurut Isenberg dan Jalongo dalam Musfiroh, kreativitas anak dikoridori oleh keunikaan gagasan dan tumbuhnya imajinasi dan fantasi. Anak yang kreatif sangat sensitive aakan adanya stimulasi. Dalam mengaplikasikan sifat kreatifnya anak tidak dibatasi oleh *frame-frame* apapun. Artinya mereka memiliki kebebasan dan keleluasaan dalam beraktivitas kreatif. Selain itu, kreativitas anak usia dini juga ditandai dengan kemampuan membentuk imajinasi mental, konsep berbagai hal yang tidak hadir dihadapannya (Novi Mulyani).

Proses kreatif melalui empat tahap yaitu persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi.(Ibid,2021) a. Tahap persiapan. Pada tahap ini seseorang mempersiapkan diri untuk memecahkan masalah dengan belajar berpikir, mencari jawaban, bertanya kepada orang lain dan sebagainya. Tahap inkubasi. Pada tahap ini kegiatan mencari dan menghimpun data/informasi tidak dilanjutkan. Individu seakan-akan melepaskan diri untuk sementara dari masalah tersebut, dalam arti bahwa ia tidak memikirkannya secara sadar namun dalam alam pra-sadar. c. Tahap iluminasi. Pada tahap ini timbul “insight” atau “Aha-Erlebnis”, saat timbulnya inspirasi atau gagasan baru, beserta proses-proses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi/gagasan baru. Tahap verifikasi. Pada tahap ini di mana ide atau kreasi baru tersebut harus diuji terhadap realitas. Di sini diperlukan pemikiran kritis dan konvergen. Dengan perkataan lain, proses divergensi (pemikiran kreatif) harus diikuti oleh proses konvergensi (pemikiran kritis).

Potensi kreatif yang dimiliki oleh masing-masing anak hanya dapat dikembangkan melalui proses kreatif dengan memberikan kesempatan pada anak untuk beraktivitas melalui kegiatan bermain yang memungkinkan munculnya sejumlah indikator kreatif pada anak usia dini. Dengan potensi kreativitas alami yang dimilikinya, maka anak senantiasa membutuhkan aktivitas yang syarat dengan ide-ide kreatif (Rita Astuti, 2019).

Loose Part atau media barang-barang bekas merupakan segala alat pengajaran yang digunakan guru sebagai perantara untuk menyampaikan bahan-bahan instruksional dalam proses belajar mengajar di mana media tersebut berasal dari bahan yang sudah pernah dipakai sebelumnya baik itu digunakan sekali atau lebih (Putri Handayani,2013). Media loose parts dapat memberikan peluang pada anak usia dini untuk melakukan kontak secara langsung dengan lingkungannya, dengan menggunakan media loose parts berbahan plastic atau sintesis dalam proses pembelajaran berpengaruh pada kemampuan bahasa, baik fisik dan motorik, berfikir kreatif, dan kemampuan kognitif anak (Dewi & Hibana, 2000). Alfirda Dewi Nugraheni, *loose parts* adalah istilah yang dikemukakan oleh Simon Nicholson berdasarkan kemauan untuk memberi ruang pada anak untuk bereksplorasi dan menuangkan kreativitas

dengan memakai material yang dapat diubah, dimanipulasi, dan diciptakan lagi. *Loose parts* merupakan bahan atau benda terlepas yang dapat dipindah, diubah, serta disatukan lagi menggunakan cara lain, serta cara menggunakannya bisa ditentukan oleh anak. Jika anak dapat menggunakan melalui cara yang sesuai, maka hal itu akan menciptakan kreativitas pada dirinya (Alfirda, 2019).

Sally Haugheuy dalam Yuliaty Siantajani menjelaskan bahwa 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. Loose parts biasanya berupa benda-benda alam maupun sintetis. Sejalan dengan Sally Haugheuy Maria Melita Rahardjo memaparkan bahwa Loose Parts merupakan bahan yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang kembali, dipisahkan dan disatukan kembali dengan menggunakan berbagai cara. Maria Melita Rahardjo menambahkan bahwa loose parts dapat dipindahkan ke seluruh ruangan baik di dalam maupun di luar ruangan, dan digunakan dengan berbagai cara yang tidak terbatas (Ferida Sribentang and Nafiqoh,2015).

Bermain *loose parts* bersifat eksploratori dan sifat terbuka, kemudian dapat mempengaruhi aspek dasar yang terkait dengan literasi fisik, termasuk kompetensi gerakan, rasa percaya diri dan motivasi, serta perilaku sehari-hari (Maestri Sabrina, 2021). Anak usia dini perlu diberikan kegiatan yang bervariasi untuk memupuk rasa percaya diri dan menumbuhkan kemampuan kreativitas serta imajinasi anak yang merupakan bagian dari perkembangan mentalnya, karena hal tersebut dapat membangun rasa ingin tahu anak dan membuat mereka memperhatikan benda-benda yang ada di lingkungan sekitarnya. Pertimbangan penting dalam media tersebut merupakan bahan terbuka, tidak terstruktur, selain itu anak juga bisa memilah menggunakan bahan dengan bebas.

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, penelitian ini menjawab rumusan masalah yang berkaitan dengan fenomena dan keadaan fakta yang sebenarnya terjadi. Penelitian ini dilaksanakan di KB ONSIF yang terletak di dusun II desa Onozitoli Sifaoroasi, kecamatan Gunungsitoli, kota Gunungsitoli Sumatera Utara. Peneliti memperoleh data baik secara langsung (observasi) dan melalui wawancara serta menggunakan studi dokumentasi. Sehingga peneliti memperoleh data sesuai dengan dengan proses pembelajaran menggunakan media loose parts untuk menstimulasi kreativitas anak usia dini di KB ONSIF. Jumlah peserta didik 26 orang anak, laki-laki 15

orang dan perempuan 11 orang. Waktu penelitian selama 6 bulan (September 2023-Februari2024).

Subjek penelitian Kepala Sekolah KB ONSIF, Ibu Evelynawanti, S.Pd, guru kelas Ibu Meriani Telaumbanua, dan Ibu Lenny. Serta seluruh peserta didik KB ONSIF. Sumber data penelitian adalah penerapan pembelajaran media loose parts untuk menstimulasi kreativitas anak usia dini di KB ONSIF. Seluruh aktivitas anak-anak saat bermain dengan bagian yang lepas, dan hasil karya anak didokumentasikan langsung sebagai informasi utama kemudian dideskripsikan berdasarkan cerita anak.

Teknik pengumpulan data menggunakan obeservasi non partisipasif, wawancara terstruktur dengan Kepala Sekolah, guru kelas, serta menggunakan dokumentasi hasil aktivitas anak-anak, hasil kreativitas anak, modul ajar dan modul P5. Uji keabsahan data peneliti menggunakan triangulasi sumber, triangulasi teknik dan triangulasi waktu. Teknik analisis data peneliti menggunakan konsep yang diberikan Miles dan Huberman yang mengungkapkan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung terus menerus pada setiap tahapan penelitian sehingga sampai tuntas (Sugiyono).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian akan dipaparkan secara deskripsi melalui perencanaan pembelajaran menggunakan media loose parts, pelaksanaan pembelajaran menggunakan media loose parts, pasca penerapan pembelajaran menggunakan media loose parts. Anak usia dini memiliki pribadi yang unik, sebagai seorang pendidik harus mengenali dan memahami secara baik dunia anak. Karena dunia anak itu unik, penuh kejutan, serba ingin tahu. Oleh karena itu, sebagai pendidik sebaiknya memberikan kesempatan pada peserta didik untuk berekspresi dan mengeksplorasi kegiatan yang mereka inginkan dengan menyiapkan metode dan media pembelajaran yang akan membuat mereka bebas mengeksplorasi dan mengekspresikan dirinya (Siska Neval, 2016).

Merdeka belajar melalui bermain merupakan kebutuhan setiap anak usia dini, karena semua aspek perkembangan distimulasi melalui bermain. Pada saat anak melakukan kegiatan, mereka menjalankan sesuai keinginannya tanpa tekanan dan paksaan (Serli Marlina, 2020). Kreativitas anak akan muncul jika anak memiliki motivasi yang tinggi, rasa ingin tahu serta imajinasi. Banyak cara yang bisa dilakukan untuk meningkatkan kreativitas anak, salah satunya melalui kegiatan pembelajaran dengan media *loose parts*, yaitu metode kegiatan yang dikemas

dalam bentuk bermain yang memberikan kebebasan pada anak untuk bereksplorasi melalui berbagai macam bahan yang sudah disediakan oleh fasilitator (Anita D, 2020).

Perencanaan Pembelajaran Media Loose Parts :

Perencanaan pembelajaran adalah suatu konsep yang secara garis besar perencanaan pengajaran yang mencakup kegiatan merumuskan tujuan yang ingin dicapai oleh suatu kegiatan pengajaran, cara apa yang akan dipakai untuk menilai pencapaian tujuan tersebut, materi atau bahan apa yang akan disampaikan, bagaimana cara menyampaikan, serta media apa yang akan dipakai. Selain itu, perencanaan pembelajaran juga merupakan acuan yang jelas, operasional, sistematis sebagai pedoman guru dan peserta didik dalam pembelajaran (Nini Ibrahim, 2014).

Sebelum mengajar para guru KB ONSIF sudah memiliki perencanaan program pembelajaran yang disiapkan dalam modul ajar, program pembelajaran merancang kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan menyiapkan bahan media loose part yang beragam sehingga anak dapat mengekspresikan kreativitas mereka dengan menciptakan sebuah karya sesuai imajinasinya. Melalui kegiatan yang sudah direncanakan secara matang akan membuat pembelajaran lebih terarah dan tujuan yang diinginkan mudah tercapai. Sebagaimana kutipan wawancara dengan Kepala Sekolah, Ibu Evelynawanti, yaitu : “Sebagai sekolah yang sedang menjalankan IKM maka perangkat pembelajaran harus dimulai dengan tersedianya modul ajar sebagai acuan dalam mengajar, terutama untuk menstimulasi kreativitas anak-anak dengan loose parts”

Selain membuat perangkat pembelajaran, para guru KB ONSIF juga mempersiapkan bahan-bahan loose part seperti tutup botol bekas, kerdus, botol plastik, bungkusan plastik, batu kerikil, daun kering, ranting serta kebutuhan lainnya yang disesuaikan dengan tema. Dengan adanya bahan-bahan tersebut, maka anak-anak bisa mengekspresikan atau merealisasikan imajinasi mereka dengan menciptakan sesuatu, selain itu anak dapat melihat langsung dan mengetahui manfaatnya, lalu bisa menyebutkan serta mengelompokkan macam-macam bentuk, benda yang ada disekitar anak. banyak hal yang bisa dieksplorasi oleh anak ketika melakukan kegiatan pembelajaran melalui media loose parts seperti, anak lebih mudah mengenal berbagai hal yang ada disekitarnya, apalagi karena guru memberikan banyak kesempatan pada anak untuk melakukan eksplorasi terhadap beragam media yang sudah disediakan (Hasil observasi, September 2023).

Setelah menyiapkan bahan loose parts yang akan digunakan kemudian para guru wajib menata ruang kelas supaya unik dan bisa menarik perhatian anak, seperti menggunakan karpet

tidak memakai kursi agar anak lebih mudah dalam menyusun bahan loose parts, kemudian mengelompokkan media loose parts sesuai jenis permainan yang nantinya akan disediakan 3 pilihan yang berbeda untuk anak. Melalui cara seperti itu, anak pasti ingin tahu dan bertanya pada guru, jadi munculah interaksi antara guru dan peserta didik. Seperti yang sudah dijelaskan diatas bahwa seorang guru harus kreatif dalam segala bidang terutama dalam penataan kelas, hal tersebut bertujuan untuk menciptakan kondisi belajar yang efektif serta menyenangkan tidak menimbulkan rasa bosan pada anak, sehingga pembelajaran berjalan dengan baik sesuai tujuan yang diinginkan,

Sesuai dengan kutipan wawancara dengan kepala sekolah, Ibu Evelynawanti : “Ruang kelas harus ditata dulu oleh guru-guru, agar proses belajar menggunakan media losse parts berjalan dengan baik, anak-anak mudah menggunakan media”.

Pelaksanaan Pembelajaran Media Loose Part

Pelaksanaan pembelajaran merupakan implementasi dari rencana yang telah disusun dengan matang dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Perencanaan tersebut dilaksanakan kedalam bentuk kegiatan proses pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran meliputi tiga tahapan yaitu kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan penutup (Badarudin, 2020).

Kegiatan pembelajaran di KB ONSIF dimulai pukul 07.30, anak-anak sudah disambut oleh para guru didepan pintu gerbang sekolah, membiasakan budaya 3S (Senyum, Salam, Sapa). Sebelum pembelajaran dimulai kegiatan diawali dengan membaca doa, mengucapkan “Kesepakatan Kelas” kemudian guru memberikan pertanyaan pemantik sesuai dengan tema pembelajaran. Kegiatan literasi sekitar 10 menit juga dilakukan oleh guru bersama dengan anak-anak, dengan mengunjungi pojok baca diruang kelas. Serangkaian kegiatan ini juga disampaikan oleh kepala sekolah, yaitu Ibu Evelynawanti : “Setiap pagi anak-anak kita sambut didepan gerbang sekolah, selalu kita biasakan anak-anak dengan 3S, senyum, salam, sapa. Serangkaian kegiatan pagi ini membiasakan anak dengan budaya positif, menghormati, menyayangi dan yang utama kegiatan literasi, jadi pemantik yang diberika guru akan menjadi awal baik menggunakan media loose parts, guru-guru biasanya menyesuaikan pemantik sesuai dengan media yang digunakan”.

Proses pembelajaran yang dilakasnakan di KB ONSIF melalui beberapa tahap yaitu diawali dengan pembukaaan. Guru membuka dengan memberi salam kemudian bertanya kabar pada anak, setelah itu dilanjut membaca doa bersama. Guru mengajak anak-anak kepojok baca, membiasakan anak untuk kegiatan literasi. Pemantik yang selalu diberikan guru kepada anak-anak, agar anak memiliki peta yang kuat dalam melaksanakan proses belajar. Kemudian guru menginformasikan kegiatan yang akan dilaksanakan menggunakan media loose parts yang

sudah banyak tersedia dirunag kelas. Memulai dengan mengenalkan bahan-bahan loose parts, dan cara bermainnya. Guru juga memberikan contoh kepada anak-anak bagaimana cara bermain media loose parts (Hasil obeservasi).

Proses selanjutnya yang dilakukan oleh guru KB ONSIF yakni pada saat memulai permainan menggunakan loose parts, guru menstimulasi ide anak berdasarkan pemantik yang disampaikan diawal pembelajaran, kemudian menata loose parts, dan memberikan kebebasan pada anak untuk berkreasi, tahap ini merupakan tahap ekspansi dalam menggunakan media loose parts, namun pada tahap ini guru belum menata loose parts dengan maksimal. Pada tahap ini guru melakukan invitasi dan provokasi. Invitasi dilakukan guru agar dapat mengundang anak melalui penataan material-material yang akan digunakan dengan semenarik mungkin. Penggunaan media loose parts dalam pembelajaran ternyata dapat membuat anak antusias, hal ini menandakan bahwa invitasi yang dilakukan berhasil, karena dapat mengundang anak untuk ikut serta dalam kegiatan (Hasil observasi)

Selanjutnya adalah guru melakukan provokasi dimana guru melakukan upaya untuk terus menerus memprovokasi kecenderungan anak dalam mencari makna dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan menginterpretasi fenomena yang terjadi. Pada tahap ini anak berada di tahapan eksperimen, dimana anak mulai melakukan uji coba untuk membuat sesuatu sesuai dengan ide yang muncul dari dalam pikiran anak. Saat kegiatan pembelajaran yang menggunakan media loose part guru memberikan kebebasan sepenuhnya kepada anak untuk melakukan kegiatan sesuai dengan ide anak.

Recalling merupakan kegiatan mengulang kembali materi pembelajaran. Pada saat peneliti melakukan pengamatan, di kegiatan *recalling* ini guru mengajak anak untuk duduk dikarpet dengan membentuk huruf “u”. Sebelum guru mengajukan beberapa pertanyaan terkait kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan, beliau mengisi dengan *ice breaking* dan bernyanyi bersama terlebih dahulu agar peserta didik tidak bosan dan kembali fokus untuk mengikuti kegiatan. Setelah itu, guru mengajak berdiskusi bersama anak untuk mengingatkan pengetahuan anak kembali seperti diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain, bercerita dan menunjukkan hasil karyanya. Melalui kegiatan *recalling* ini, dapat menguatkan ingatan anak (Hasil observasi).

Kegiatan penutup merupakan kegiatan akhir pembelajaran. Setelah semua kegiatan sudah selesai, guru memberikan apresiasi dan pujian pada anak atas usaha yang sudah dilakukan dengan baik selama mengikuti pembelajaran. Setelah itu guru juga bercerita pendek yang berisi pesan-pesan kepada anak serta berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai dan menanyakan perasaannya hari ini (Hasil observasi).

Penilaian adalah proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk menentukan tingkat pencapaian perkembangan anak. Penilaian proses pembelajaran dan instrumen hasil belajar dengan model bermain di PAUD disesuaikan dengan indikator pencapaian perkembangan anak dan mengacu pada standar penilaian. Teknik penilaian dilakukan melalui pengamatan, penugasan, unjuk kerja, catatan anekdot, percakapan/dialog, laporan orang tua, dokumen hasil karya anak (portofolio), serta deskripsi profil anak (Rosyid Ridho, 2015).

Teknik penilaian pembelajaran yang digunakan yaitu melalui pengamatan/observasi dan portofolio. Pengamatan yang dilakukan harus bersifat otentik yaitu sesuai dengan fakta yang sesungguhnya. Penilaian hasil kegiatan belajar anak harus terukur, berkelanjutan, dan menyeluruh mencakup pertumbuhan dan perkembangan yang telah dicapai oleh anak selama kurun waktu tertentu (Hasil dokumen KB ONSIF). Portofolio merupakan penilaian yang didasarkan pada kumpulan hasil unjuk kerja anak yang dapat menggambarkan sejauh mana keterampilan anak berkembang (Rosyid Ridho, 2015).

Pasca Penerapan Pembelajaran Media Loose Parts.

Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *loose parts*, anak menunjukkan kreativitasnya dalam proses pembelajaran. Kreativitas anak muncul saat mencoba mengaplikasikan idenya dengan bahan *loose parts* yang mereka pilih. Kemudian, anak menunjukkan keaktifan dalam belajar. Keaktifan peserta didik didorong oleh rasa penasaran untuk mencoba berbagai macam jenis *loose parts* dalam berkarya. Selanjutnya, anak sudah terlihat bisa mandiri dalam mengerjakan tugasnya, karena guru memberikan kebebasan kepada anak untuk berkreasi sesuai keinginannya, diawali dengan pemantik, maka secara tidak langsung mereka dapat mengerjakan sendiri tugasnya sesuai dengan ide yang dimiliki. Selain itu, anak juga menunjukkan mau bekerja sama dengan temannya, karena saat menggunakan *loose parts* mereka tentu akan saling memberi ide, bercerita, saling membantu dan berbagi. Dalam melakukan kegiatan, anak-anak sudah memperlihatkan rasa percaya dirinya ketika bermain *loose parts*. Karena guru KB ONSIF memberikan provokator tentang tidak ada yang salah dan benar yang terpenting adalah anak mau melakukan kegiatan pembelajaran sampai selesai, apapun yang dihasilkan akan dihargai sebagai suatu karya dari anak (Hasil observasi).

Berikut kutipan wawancara dari Ibu Evelynawanti, sebagai kepala sekolah : “Dengan kami menggunakan pembelajaran media *loose parts*, anak-anak terlihat semakin semangat belajar bermainnya, kreativitas anak-anak juga semakin banyak. Guru-guru tetap memberikan azas kebebasan berekspresi sesuai ide anak”.

Sehingga dapat disimpulkan dari hasil wawancara dan observasi yang dilakukan pada KB ONSIF setelah melakukan pembelajaran yang menggunakan media loose parts untuk menstimulasi kreativitas anak usia dini maka terdapat perubahan pada diri anak yang dapat diamati dari terjadinya perubahan perilaku yang menjadi lebih kreatif, anak memiliki keberanian untuk membuat sebuah karya cipta bahkan anak sudah lebih mampu mandiri dalam aktivitas sehari-hari. Terpancar perasaan senang dan bahagia dari anak-anak saat melaksanakan pembelajaran menggunakan media loose Parts.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari temuan dan pembahasan dalam penelitian ini mengenai penerapan pembelajaran menggunakan media *loose parts* untuk menstimulasi kreativitas anak usia dini di KB ONSIF Kota Gunungsitoli maka dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan penerapan menggunakan media *loose parts* dilakukan melalui tahap pembuka yang diawali dengan melakukan 3S, pemantik, kegiatan literasi dipojok baca dan diisi kegiatan *ice breaking*. Tahap selanjutnya adalah inti, anak-anak mulai melakukan kegiatan menggunakan media *loose parts* yang sudah disediakan oleh guru di ruang kelas. Anak diberikan kebebasan untuk memilih kegiatan yang anak inginkan sesuai dengan ide pemikiran anak pada saat itu. Pada tahap *recalling* guru mengulas kembali materi pembelajaran yang telah dilakukan. Tahap terakhir yaitu penutup, dan penilaian. Hasil peningkatan yang diperoleh anak setelah pembelajaran menggunakan media *loose parts* yaitu mampu menstimulasi kreativitas pada anak-anak KB ONSIF kota Gunungsitoli. Hal ini dapat dibuktikan dengan anak-anak yang sudah bisa menunjukkan kreativitasnya dalam proses pembelajaran yaitu anak dapat menciptakan karya sesuai dengan imajinasinya tanpa bantuan guru, tidak mudah bosan saat pembelajaran berlangsung, anak lebih senang bereksperimen, dan dapat memecahkan suatu permasalahan yang dihadapi.

Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan, penulis memberikan saran-saran sebagai berikut :

a. Bagi Kepala Sekolah

Hasil temuan dari penerapan pembelajaran media *loose parts* untuk menstimulasi kreativitas anak di KB ONSIF kota Gunungsitoli belum memfokuskan pada aspek perkembangan anak. Dengan ini peneliti merekomendasikan bagi Kepala Sekolah untuk dapat membuat kegiatan

pengembangkan model pembelajaran menggunakan media loose parts ini ke dalam capaian 6 aspek perkembangan anak. Sehingga setiap anak memiliki peta diri kreativitas dari setiap aspek perkembangan.

b. Bagi Guru

Pembelajaran yang menggunakan media loose parts di KB ONSIF kota Gunungsitoli, masih terdapat permainan yang sama ketika sudah berganti tema. Media loose parts yang terlalu banyak ditata dalam ruang kelas sehingga anak merasa ingin untuk menggunakannya secara keseluruhan, sehingga sering menimbulkan ketidak fokusan dalam menyelesaikan. Kegiatan literasi disarankan dapat diubah-ubah, bisa menggunakan menonton video yang dapat disesuaikan dengan tema yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran. Peneliti merekomendasikan agar guru dapat menyelenggarakan kegiatan diluar sekolah sebagai variasi dalam pelaksanaan pembelajaran bagi anak.

c. Bagi Pemerintah Desa

Sehubungan Gedung sekolah KB ONSIF merupakan kantor balai desa, maka peneliti berharap diberikan tambahan ruangan untuk ruang belajar secara khusus kepada anak-anak, sehingga guru-guru dapat memajangkan semua hasil karya anak sebagai wujud respon positif guru atau sekolah terhadap karya kreasi anak. Dengan memiliki ruangan yang khusus untuk belajar, banyak kegiatan pembelajaran dapat dilakukan, khususnya kegiatan stimulasi kreativitas anak melalui media loose parts berpusat kepada 6 aspek perkembangan.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti berharap penelitian ini dapat dilanjutkan oleh peneliti selanjutnya untuk dapat memberikan Gambaran secara lebih luas dan dalam tentang kreativitas anak-anak di KB ONSIF.

DAFTAR PUSTAKA

- Afnita, Juli & Khamim Zarkasih Putro. 2021. “Kunci-Kunci Dalam Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini”. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. Vol. 5, No. 1.
- Anisa, Trimayang, dkk. 2019. “Penerapan Pendidikan Karakter Anak Usia Dini di RA Ash-Shidiqi Srirejo Agung Rajabasa Baru Kecamatan Mataram Baru”. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 1, No. 1.

- Damayanti, Anita, dkk. 2020. “Peningkatan Kreativitas Berkarya Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis STEAM Dengan Media *Loose parts*”. *Jurnal Buah Hati*. Vol. 7, No. 2.
- Dwiyama, Fajri & Satma awaliana. 2021. “Pengelolaan Pembelajaran Berbasis *Loose Parts* dalam Meningkatkan Kualitas Belajar”. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*. Vol. 11, No. 2.
- Eka Nurjanah, Novita. 2020. “Pembelajaran STEM Berbasis Loose Parts Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini”. *Jurnal AUDI*, Vol. 5, No. 1.
- Fakhriyani, Diana Vidya. 2016. “Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini”. *Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains*. Vol. 4, No. 2.
- Farida, Azky. 2020. “Penggunaan Media Loose Parts Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD AL-Musfiroh Gunungsindur Jawa Barat”. Skripsi. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.
- Farikhah, Aizatul, dkk. 2022. “Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran *Loose Parst*”. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 03, No. 01.
- Fono, Yasinta Maria & Efrida Ita. 2021. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Loose Parts untuk Menstimulus Kreativitas Anak Kelompok B di Kober Peupado Malanuza”. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Vol. 5, No. 3.
- Hana Pebriana, Putri. 2017. “Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini”. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 1, No. 1.
- Hardani, dkk. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV Pustaka Ilmu Group Yogyakarta.
- Oktavia, Mita & Abdul Karim Halim. 2022. “Penggunaan Media *Loose Parts* dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Tunas Harapan”. *Jurnal Family Education*. Vol. 02, No. 3.
- Puspitasari, Enda. 2012. “Menyusun Perencanaan Pembelajaran Anak Usia Dini”. *Jurnal EDUCHILD*. Vol. 01, No. 01.
- Rachmawati, Yeni. 2011. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: KENCANA.
- Rahmawati, Badriyah. 2019. “Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Mewarnai di TK Pertiwi 1 Raja Basa Lama”. Skripsi. Lampung: IAIN Metro.
- Ridho, Rosyid, dkk. 2015. “Pengelolaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di KB “CERDAS” Kecamatan Sukorejo Kabupaten Kendal”. *Jurnal Penelitian Humaniora*. Vol. 16, No. 02.

- Sabrina, Maestri. 2021. “Pengaruh Media *Loose Parts* Terhadap Pengembangan Kreativitas Anak Di Kelompok B2 TK Bina Anak Bangsa Palu”. Skripsi. Palu: Universitas Tadulako
- Safitri, Dewi & Anik Lestaringrum. 2021. “Penerapan Media Loose Part Untuk Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun”. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Vol. 2, No. 1.
- Sari, Anisa Yunita & Andini Dwi Arumsari. 2019. “Metode Eksperimen Media Air Untuk Perkembangan Sosial Anak Usia Dini”. *Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 5, No. 1.
- Sari, Rati Melda. 2019. “Analisis Kebijakan Merdeka Belajar Sebagai Strategi Peningkatan Mutu Pendidikan”. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*. Vol. 1, No. 1.
- Siskawati & Herawati. 2021. “Efektivitas Media Loose Parts di PAUD Kelompok A Pada Masa Belajar Dari Rumah”. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, Vol. 15, No. 1.
- Srinahyanti. 2022. “Pemanfaatan *Loose Parts* Pada Pendidikan Anak Usia Dini”. *Jurnal Guru Kita*. Vol, 6, No. 3.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.