



Pengaruh Penggunaan Media *Loose Parts* dalam Pembelajaran terhadap Kreativitas Anak Usia 5–6 Tahun

Agnes A.K Faot^{1*}, Credo G. Betty², Yohana Yuniati³, Gokma N. Tampubolon⁴

^{1,2,3,4} Universitas Nusa Cendana Kupang, Indonesia

Received: December 15th, 2025; Revised: April 17th, 2026; Accepted: June 10th, 2026; Published: July 4th, 2026

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *loose parts* dalam pembelajaran terhadap kreativitas anak usia 5–6 tahun di PAUD Yayasan Pedati Indonesia (YPI) Bimbi Enoneontes, Kecamatan Kuatnana. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-experimental *one-shot case study*. Sampel penelitian berjumlah 10 anak dari kelompok B. Perlakuan dilakukan melalui empat kegiatan pembelajaran menggunakan bahan *loose parts*, kemudian dilanjutkan dengan posttest untuk menilai empat indikator kreativitas, yaitu kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi. Hasil uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi $0,200 > 0,05$, sehingga data berdistribusi normal. Hasil uji t satu sampel menunjukkan nilai t hitung sebesar 6,62 lebih besar daripada t tabel sebesar 2,262, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil pencapaian indikator kreativitas menunjukkan bahwa sebagian besar anak berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Anak mampu menghasilkan ide yang beragam, menggunakan bahan secara fleksibel, menampilkan karya yang orisinal, serta menambahkan detail sesuai imajinasi. Dengan demikian, penggunaan media *loose parts* dalam pembelajaran berpengaruh positif terhadap kreativitas anak usia 5–6 tahun dalam konteks penelitian ini. Namun, karena penelitian ini menggunakan desain *one-shot case study* dengan jumlah sampel terbatas, hasil penelitian perlu dimaknai secara kontekstual dan tidak boleh digeneralisasi secara luas.

Kata Kunci: anak usia dini, kreativitas anak, media *loose parts*, *one-shot case study*, pembelajaran

Abstract

This study aims to determine the effect of using loose parts media in learning on the creativity of 5–6-year-old children at PAUD Yayasan Pedati Indonesia (YPI) Bimbi Enoneontes, Kuatnana District. This study employed a quantitative approach with a pre-experimental one-shot case study design. The sample consisted of 10 children from group B. The treatment was conducted through four learning activities using loose parts materials, followed by a posttest assessing four indicators of creativity: fluency, flexibility, originality, and elaboration. The normality test showed a significance value of $0.200 > 0.05$, indicating that the data were normally distributed. The one-sample t-test showed that the calculated t-value of 6.62 was higher than the t-table value of 2.262, indicating that H_0 was rejected and H_a was accepted. The results of the creativity indicators showed that most children were in the categories of Developing Very Well and Developing as Expected. The children were able to generate diverse ideas, use materials flexibly, produce original works, and add details based on their imagination. Therefore, the use of loose parts media in learning had a positive effect on the creativity of 5–6-year-old children in the context of this study. However, because this study used a one-shot case study design with a limited sample size, the findings should be interpreted contextually and should not be generalized broadly.

Keywords: early childhood, children's creativity, loose parts media, one-shot case study, learning

A. Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki peran penting dalam menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak, termasuk kreativitas. Kreativitas pada anak usia dini tampak melalui kemampuan anak menghasilkan ide, menggunakan bahan secara beragam, menampilkan karya yang berbeda, serta menambahkan detail sesuai imajinasi. Dalam praktik pembelajaran di lapangan, stimulasi kreativitas anak usia 5–6 tahun belum sepenuhnya berkembang secara optimal. Berdasarkan hasil pengamatan awal dan wawancara dengan guru kelas B di PAUD Yayasan Pedati Indonesia (YPI) Bimbi Enoneontes, Kecamatan Kuatnana, ditemukan bahwa sebagian besar anak masih cenderung meniru karya teman, kurang berani mengeksplorasi ide sendiri, serta terbatas dalam mengembangkan imajinasi selama kegiatan pembelajaran.

Kondisi tersebut diduga berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan terstruktur, seperti balok, buku kerja, puzzle, dan alat peraga bergambar. Media yang terlalu terstruktur cenderung memiliki satu bentuk penggunaan dan satu hasil akhir, sehingga kurang memberikan ruang bagi anak untuk bereksplorasi secara bebas. Padahal, anak usia dini membutuhkan pengalaman belajar yang konkret, terbuka, dan menyenangkan agar dapat mencoba berbagai kemungkinan, memilih bahan, menyusun karya, serta mengekspresikan gagasan sesuai imajinasinya.

Kreativitas merupakan kemampuan penting yang perlu dikembangkan sejak usia dini. Gallagher dalam Rachmawati dkk. (2017) menyatakan bahwa kreativitas adalah proses mental yang memungkinkan individu menciptakan ide atau produk baru, atau mengombinasikan ide dan produk yang sudah ada menjadi sesuatu yang baru bagi individu tersebut. Sejalan dengan itu, Nurani dan Hartati (2020) menjelaskan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru melalui penggabungan data, pengalaman, atau informasi yang telah diperoleh sebelumnya dan diwujudkan dalam bentuk gagasan maupun karya nyata. Dalam konteks anak usia dini, kreativitas dapat diamati melalui kegiatan bermain, bereksplorasi, membuat karya, dan menyelesaikan tugas dengan berbagai cara.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menstimulasi kreativitas anak adalah media loose parts. Media loose parts merupakan bahan-bahan terbuka yang dapat dipindahkan, digabungkan, dipisahkan, disusun ulang, dan digunakan dengan berbagai cara sesuai dengan ide anak. Karakteristik media ini memberi kesempatan kepada anak untuk memilih bahan, mencoba berbagai susunan, menciptakan bentuk yang berbeda, serta menambahkan detail pada karya. Dengan demikian, penggunaan media loose parts berpotensi mendukung empat indikator kreativitas anak, yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*).

Hasil wawancara awal dengan guru kelas B menunjukkan bahwa dari 10 anak usia 5–6 tahun, hanya 2 anak yang mampu membuat kreasi yang berbeda secara mandiri. Sebagian anak lainnya masih memerlukan contoh, cenderung mengikuti karya teman, dan belum menunjukkan variasi dalam menggunakan bahan. Kondisi ini menunjukkan perlunya media pembelajaran yang lebih fleksibel agar anak dapat mengembangkan ide, mengeksplorasi bahan, dan menampilkan karya sesuai dengan imajinasinya. Penggunaan media loose parts menjadi salah satu alternatif yang relevan karena memberikan ruang bagi anak untuk bereksperimen secara langsung dalam kegiatan pembelajaran.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media loose parts dapat mendukung kreativitas anak usia dini. Fono dan Ita (2021) menemukan bahwa pemanfaatan bahan loose parts dapat menstimulasi kreativitas anak melalui kegiatan bermain yang eksploratif. Farikhah dkk. (2022) juga menyatakan bahwa media loose parts dapat membantu anak mengembangkan kreativitas melalui aktivitas yang memberi kebebasan dalam memilih dan menyusun bahan. Namun, penelitian sebelumnya lebih banyak

menekankan hasil kreativitas secara umum. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *loose parts* dalam pembelajaran terhadap kreativitas anak usia 5–6 tahun berdasarkan empat indikator kreativitas, yaitu kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi. Sesuai dengan desain pre-experimental one-shot case study, hasil penelitian ini dimaknai dalam konteks pembelajaran yang diteliti dan tidak dimaksudkan untuk digeneralisasi secara luas.

B. Tinjauan Pustaka

Kreativitas anak usia dini dapat dipahami sebagai kemampuan anak dalam menghasilkan, mengembangkan, dan mengekspresikan gagasan secara beragam sesuai dengan tahap perkembangannya. Kreativitas pada anak tidak hanya terlihat dari hasil akhir karya, tetapi juga dari proses anak dalam memilih bahan, mencoba berbagai cara, menyusun bentuk, serta menambahkan detail sesuai imajinasinya. Mayar dkk. (2022) mengemukakan bahwa kreativitas anak tercermin dalam kelancaran menghasilkan gagasan, keluwesan dalam menggunakan berbagai cara, keaslian dalam menampilkan ide yang autentik, serta kemampuan menguraikan atau mengembangkan detail suatu objek. Keempat karakteristik tersebut relevan dengan indikator kreativitas anak usia 5–6 tahun karena pada usia ini anak mulai mampu mengekspresikan ide melalui berbagai bentuk karya dan menunjukkan variasi dalam cara menyelesaikan tugas.

Sementara itu, beberapa ciri kreativitas yang dikemukakan oleh Iksan dkk. (2020), seperti rasa ingin tahu, inisiatif, dan imajinasi, menjadi landasan perilaku yang mendukung munculnya kreativitas anak dalam kegiatan pembelajaran. Anak yang memiliki rasa ingin tahu cenderung terdorong untuk mencoba hal baru, sedangkan inisiatif dan imajinasi membantu anak menghasilkan gagasan yang berbeda dari teman-temannya. Namun, tidak semua ciri kreativitas, seperti keberanian mengambil risiko atau wawasan masa depan, dapat diukur secara langsung pada anak usia 5–6 tahun. Oleh karena itu, penelitian ini memfokuskan pengukuran kreativitas pada empat indikator yang lebih sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini, yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*).

Media *loose parts* merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menstimulasi kreativitas anak usia dini. *Loose parts* dipahami sebagai bahan pembelajaran terbuka yang dapat dipindahkan, digabungkan, dipisahkan, dan dimodifikasi sesuai dengan imajinasi anak (Dini, 2023; Khotimah dkk., 2024). Karakteristik media yang terbuka dan fleksibel memungkinkan anak untuk bereksplorasi secara bebas dan menghasilkan berbagai bentuk karya. Anak dapat menggunakan bahan yang sama untuk fungsi yang berbeda, menyusun bahan menjadi bentuk baru, serta menambahkan detail sesuai dengan gagasan yang muncul selama kegiatan berlangsung. Dengan demikian, media *loose parts* memberikan ruang bagi anak untuk belajar melalui pengalaman konkret, eksplorasi, dan tindakan langsung.

Penggunaan media *loose parts* berkaitan dengan pengembangan kreativitas anak usia 5–6 tahun. Media ini dapat mendorong anak menghasilkan berbagai gagasan atau kelancaran, menggunakan bahan dengan berbagai cara atau keluwesan, menampilkan karya yang unik atau asli, serta mengembangkan detail pada hasil karya atau melakukan elaborasi. Mekanisme tersebut sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini yang belajar melalui bermain, mencoba, mengamati, dan memanipulasi benda konkret. Namun, keberhasilan penggunaan media *loose parts* juga dipengaruhi oleh konteks penerapannya, seperti pemilihan jenis bahan, keamanan bahan, pengelolaan kelas, kejelasan instruksi, serta pendampingan guru selama kegiatan berlangsung.

Peranan kreativitas menjadi penting karena anak perlu dibiasakan untuk berpikir fleksibel, menemukan ide baru, dan menyelesaikan masalah sederhana melalui pengalaman

belajar yang menyenangkan. Menurut Safitri dkk. (2021), media loose parts dapat meningkatkan kreativitas anak. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan bahan-bahan terbuka dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang mendukung kebebasan anak dalam mengeksplorasi dan berkarya. Dalam penelitian ini, media loose parts digunakan untuk melihat kreativitas anak usia 5–6 tahun melalui 4 indikator, yaitu kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi. Dengan fokus tersebut, penelitian ini tidak hanya melihat hasil karya anak secara umum, tetapi juga mengamati bagaimana anak menghasilkan ide, memilih bahan, menampilkan keunikan, dan memperkaya detail karya setelah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media loose parts.

C. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-experimental one-shot case study (Dantes, 2017). Desain ini digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media loose parts dalam pembelajaran terhadap kreativitas anak usia 5–6 tahun setelah diberikan perlakuan. Dalam desain ini, satu kelompok anak diberi perlakuan berupa kegiatan pembelajaran menggunakan media loose parts, kemudian dilakukan pengukuran melalui posttest. Pola desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.

Tabel 1. Pola Desain Penelitian

Treatment	Posttest
X	O

Keterangan:

X = perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media *loose parts*

O = *posttest* kreativitas anak setelah diberikan perlakuan

Penelitian ini dilaksanakan di PAUD Yayasan Pedati Indonesia (YPI) Bimbi Enoneontes, Kecamatan Kuantana, Kabupaten Timor Tengah Selatan, Nusa Tenggara Timur. Penelitian dilakukan pada bulan Agustus 2025. Sampel penelitian terdiri atas 10 anak kelompok B usia 5–6 tahun. Pemilihan sampel didasarkan pada kesesuaian usia anak dengan fokus penelitian, yaitu kreativitas anak usia 5–6 tahun dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media loose parts.

Perlakuan dilakukan melalui 4 kegiatan pembelajaran dengan menggunakan bahan loose parts. Kegiatan pertama berupa pembuatan karya lapangan menggunakan kancing, biji-bijian, pasir, potongan kain, dedaunan, peniti, dan ranting kayu. Kegiatan kedua berupa kolase baju menggunakan ranting kayu, kancing, stik es krim, potongan kain, dan dedaunan. Kegiatan ketiga berupa kolase pohon pisang menggunakan bekas kemasan, dedaunan, potongan kain, dan biji-bijian. Kegiatan keempat berupa kolase buah pisang menggunakan dedaunan, kancing, stik es krim, dan kemasan bekas. Setelah keempat kegiatan tersebut, dilakukan posttest dengan meminta anak membuat karya menggunakan bahan loose parts untuk menilai capaian kreativitas anak.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Instrumen utama yang digunakan berupa lembar observasi berbentuk rubrik penilaian kreativitas anak. Rubrik penilaian disusun berdasarkan empat indikator kreativitas, yaitu kelancaran (fluency), keluwesan (flexibility), keaslian (originality), dan elaborasi (elaboration). Kelancaran dinilai dari kemampuan anak dalam menghasilkan ide atau variasi penggunaan bahan. Keluwesan dinilai dari kemampuan anak dalam menggunakan bahan dengan berbagai cara atau fungsi. Keaslian dinilai dari kemampuan anak dalam menghasilkan karya yang berbeda atau unik. Elaborasi dinilai dari kemampuan anak dalam menambahkan detail dan menyempurnakan karya.

Setiap indikator kreativitas dinilai melalui butir pengamatan pada kegiatan posttest. Skor hasil penilaian kemudian dikategorikan ke dalam 4 tingkat perkembangan, yaitu Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif menggunakan statistik deskriptif dan uji statistik. Statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan capaian kreativitas anak berdasarkan indikator kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data posttest berdistribusi normal. Selanjutnya, uji t satu sampel digunakan untuk mengetahui apakah skor kreativitas anak setelah perlakuan berbeda secara signifikan dari nilai pembandingan yang telah ditetapkan.

Uji normalitas dilakukan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan SPSS versi 26. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Setelah data dinyatakan normal, analisis dilanjutkan menggunakan uji t satu sampel. Uji t satu sampel digunakan karena penelitian ini hanya melibatkan satu kelompok subjek dan pengukuran dilakukan setelah perlakuan. Nilai pembandingan yang digunakan adalah skor 25, yaitu batas awal kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) pada skor kreativitas anak.

Rumus uji t satu sampel yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X} - \mu_0}{S/\sqrt{n}}$$

Keterangan:

$\bar{X}$ = rata-rata skor kreativitas anak

μ_0 = nilai pembandingan

S = simpangan baku sampel

n = jumlah sampel

t = nilai t hitung

Hasil analisis kemudian dibandingkan dengan nilai t tabel pada taraf signifikansi 0,05. Apabila nilai t hitung lebih besar daripada t tabel, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Namun, karena penelitian ini menggunakan desain pre-experimental one-shot case study tanpa kelompok kontrol dan tanpa pretest, hasil penelitian dimaknai sebagai pengaruh dalam konteks kelompok yang diteliti, bukan sebagai generalisasi yang luas terhadap seluruh anak usia dini.

D. Hasil Penelitian

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data kreativitas anak setelah perlakuan berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas dilakukan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan SPSS versi 26. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test	Kreativitas
N	10
Mean	28,7000
Std. Deviation	1,76698
Absolute	0,169

Positive	0,154
Negative	-0,169
Test Statistic	0,169
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,200

Berdasarkan Tabel 2, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,200. Karena nilai signifikansi $0,200 > 0,05$, maka data kreativitas anak dinyatakan berdistribusi normal. Dengan demikian, data dapat dianalisis lebih lanjut menggunakan uji t satu sampel.

2. Uji t Satu Sampel

Uji t satu sampel digunakan untuk mengetahui apakah skor kreativitas anak setelah perlakuan berbeda secara signifikan dari nilai pembandingan yang telah ditetapkan. Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh rata-rata skor kreativitas anak sebesar 28,7, nilai pembandingan sebesar 25, simpangan baku sebesar 1,76698, dan jumlah sampel sebanyak 10 anak. Perhitungan uji t adalah sebagai berikut.

$$\bar{X} - \mu_0 = 28,7 - 25 = 3,7$$

$$S/\sqrt{n} = 1,76698/\sqrt{10} = 0,5588$$

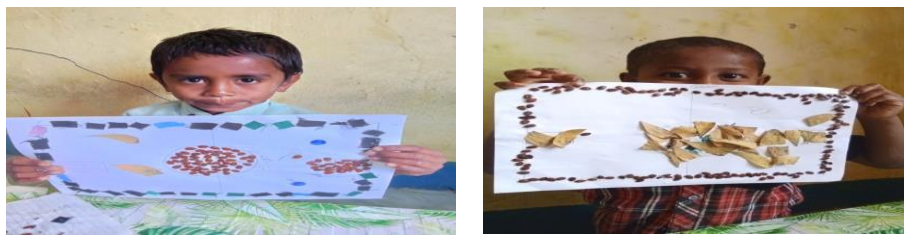
$$t = 3,7/0,5588 = 6,62$$

Berdasarkan hasil tersebut, nilai t hitung sebesar 6,62, sedangkan nilai t tabel pada taraf signifikansi 0,05 dengan jumlah sampel 10 anak adalah 2,262. Karena t hitung $6,62 > t$ tabel 2,262, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media *loose parts* dalam pembelajaran berpengaruh positif terhadap kreativitas anak usia 5–6 tahun pada konteks penelitian ini. Namun, karena desain penelitian yang digunakan adalah *pre-experimental one-shot case study*, hasil tersebut perlu dimaknai secara kontekstual sesuai dengan kelompok yang diteliti.

3. Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media *Loose Parts*

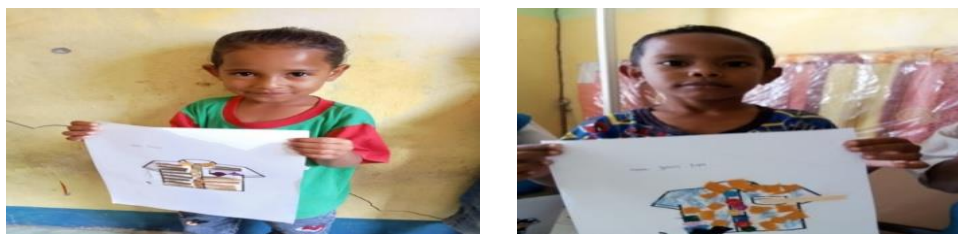
Penelitian ini dilaksanakan di PAUD Yayasan Pedati Indonesia (YPI) Bimbi Enoneontes, Kecamatan Kuantana, dengan melibatkan 10 anak kelompok B usia 5–6 tahun. Perlakuan diberikan melalui empat kegiatan pembelajaran menggunakan bahan *loose parts*, kemudian dilanjutkan dengan *posttest*. Bahan yang digunakan dalam kegiatan meliputi dedaunan, kancing, bekas kemasan, stik es krim, pasir, peniti, biji-bijian, potongan kain, dan ranting kayu. Seluruh bahan tersebut dipilih karena aman, mudah ditemukan di lingkungan sekitar, serta dapat digunakan anak untuk bereksplorasi dan membuat karya sesuai imajinasinya.

Pada Rabu, 20 Agustus 2025, dilakukan *treatment* pertama dengan kegiatan membuat karya lapangan menggunakan bahan *loose parts*, seperti kancing, biji-bijian, pasir, potongan kain, dedaunan, peniti, dan ranting kayu. Anak memperhatikan peneliti saat menunjukkan dan menjelaskan gambar taman bermain, kemudian anak diajak membuat karya lapangan menggunakan bahan yang telah disediakan. Dalam kegiatan ini, anak tidak hanya menempel bahan secara sederhana, tetapi juga mulai menyusun bahan untuk membentuk bagian lapangan sesuai imajinasinya. Beberapa anak menambahkan detail seperti garis lapangan, gawang, dan penonton dengan menggunakan bahan yang berbeda. Kegiatan ini menunjukkan bahwa anak mulai menghasilkan ide dalam menyusun karya dan mulai menunjukkan keluwesan dalam menggunakan bahan.



Gambar 1. Treatment 1 membuat karya lapangan dari bahan *loose parts*

Pada Kamis, 21 Agustus 2025, dilakukan *treatment* kedua dengan kegiatan membuat kolase baju dari bahan *loose parts*. Anak diperlihatkan gambar baju, kemudian diminta membuat kolase menggunakan ranting kayu, kancing, stik es krim, potongan kain, dan dedaunan. Pada kegiatan ini, anak terlihat lebih bebas dalam memilih bahan dan mulai berani memberi variasi warna maupun tekstur pada karya. Beberapa anak menyusun pola sederhana, sedangkan anak lain menambahkan hiasan berupa kancing, motif dari ranting kayu, atau potongan kain sebagai saku. Kegiatan ini menunjukkan munculnya aspek keaslian dan elaborasi, karena anak mulai menambahkan detail karya sesuai gagasannya.



Gambar 2. Treatment 2 membuat kolase baju dari bahan *loose parts*

Pada Jumat, 22 Agustus 2025, dilakukan *treatment* ketiga dengan kegiatan membuat kolase pohon pisang menggunakan bekas kemasan, dedaunan, potongan kain, dan biji-bijian. Anak diajak mengamati pohon pisang dan mengenal bagian-bagiannya, kemudian membuat kolase pohon pisang menggunakan bahan *loose parts*. Pada tahap ini, anak mulai mampu menyesuaikan bahan dengan bagian objek, misalnya dedaunan untuk batang, potongan kain untuk daun, dan biji-bijian untuk buah pisang. Beberapa anak juga menambahkan detail seperti tanah atau rumput di sekitar pohon. Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa anak mulai menampilkan karya yang berbeda meskipun bahan yang digunakan sama.



Gambar 3. Treatment 3 membuat kolase pohon pisang dari bahan *loose parts*

Pada Senin, 25 Agustus 2025, dilakukan *treatment* keempat dengan kegiatan membuat kolase buah pisang menggunakan dedaunan, kancing, stik es krim, dan bekas kemasan. Anak diajak mengamati buah pisang, merasakan teksturnya, dan menyebutkan ciri-cirinya sebelum membuat karya. Pada kegiatan ini, anak terlihat lebih mandiri dalam memilih bahan dan menyusun bentuk. Sebagian anak menggunakan daun kering untuk

membentuk badan pisang, sementara anak lain menggunakan stik es krim atau bekas kemasan untuk menambahkan corak warna. Kegiatan ini menunjukkan bahwa anak mulai mampu memilih bahan sesuai bentuk dan warna objek serta menambahkan detail pada hasil karya.



Gambar 4. Treatment 4 membuat kolase buah pisang menggunakan bahan *loose parts*

Pada Selasa, 26 Agustus 2025, dilakukan *posttest* setelah anak mengikuti empat kegiatan pembelajaran menggunakan media *loose parts*. Dalam kegiatan *posttest*, anak diminta membuat karya nasi goreng dan es krim menggunakan bahan *loose parts*, seperti kancing, dedaunan, biji-bijian, ranting kayu, peniti, bekas kemasan, potongan kain, dan pasir. Hasil *posttest* menunjukkan bahwa anak mampu memilih dan menyusun bahan dengan lebih variatif. Anak mampu membuat bentuk nasi goreng dan es krim, menambahkan bahan dengan variasi warna dan tekstur, serta memberi detail seperti daun sebagai telur, potongan kain sebagai butiran nasi, dan pasir sebagai topping coklat pada es krim. Hasil ini menunjukkan bahwa kreativitas anak teramati pada indikator kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi.



Gambar 5. Posttest menempel bahan *loose parts* menjadi nasi goreng dan es krim

Secara umum, hasil kegiatan menunjukkan bahwa anak usia 5–6 tahun di PAUD Yayasan Pedati Indonesia (YPI) Bimbi Enoneontes mampu menghasilkan karya yang bervariasi setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media *loose parts*. Hasil tersebut diperkuat oleh nilai *posttest* dan capaian indikator kreativitas anak. Berdasarkan hasil uji t satu sampel, diperoleh nilai t hitung $6,62 > t$ tabel $2,262$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, penggunaan media *loose parts* dalam pembelajaran berpengaruh positif terhadap kreativitas anak usia 5–6 tahun pada konteks penelitian ini.

4. Capaian Kreativitas Anak Berdasarkan Indikator

Hasil *posttest* kreativitas anak dianalisis berdasarkan empat indikator, yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*). Setiap indikator dikategorikan ke dalam empat tingkat perkembangan, yaitu Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB).

a. Indikator Kelancaran (*Fluency*)

Indikator kelancaran mengukur kemampuan anak dalam menghasilkan banyak ide atau variasi penggunaan bahan *loose parts* dalam kegiatan membuat karya. Hasil pencapaian anak pada indikator kelancaran disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Data Pencapaian Kelancaran

Tahap Pencapaian	Jumlah Anak
BSB (Skor 7–8)	9 anak
BSH (Skor 5–6)	1 anak
MB (Skor 3–4)	0 anak
BB (Skor 1–2)	0 anak
Jumlah anak	10 anak

Berdasarkan Tabel 3, sebanyak 9 anak berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), sedangkan 1 anak berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak mampu menghasilkan ide yang beragam dalam menggunakan bahan *loose parts*. Anak dapat menggunakan berbagai jenis bahan, seperti kancing, biji-bijian, ranting kayu, dan potongan kain, untuk membuat detail karya. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media *loose parts* dapat mendorong anak untuk menghasilkan variasi ide dalam berkarya.

b. Indikator Keluwesan (*Flexibility*)

Indikator keluwesan mengukur kemampuan anak menggunakan satu bahan dengan berbagai fungsi atau melihat objek dari sudut pandang yang berbeda. Hasil pencapaian anak pada indikator keluwesan disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Data Pencapaian Keluwesan

Tahap Pencapaian	Jumlah Anak
BSB (Skor 7–8)	8 anak
BSH (Skor 5–6)	2 anak
MB (Skor 3–4)	0 anak
BB (Skor 1–2)	0 anak
Jumlah anak	10 anak

Berdasarkan Tabel 4, sebanyak 8 anak berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), sedangkan 2 anak berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak mampu menggunakan bahan *loose parts* dengan fungsi yang beragam. Misalnya, biji-bijian dapat digunakan sebagai butiran nasi atau bagian dari es krim, sedangkan potongan kain dapat digunakan sebagai hiasan atau bagian dari karya. Hal ini menunjukkan bahwa media *loose parts* memberi kesempatan kepada anak untuk berpikir fleksibel dan tidak terpaku pada satu cara penggunaan bahan.

c. Indikator Keaslian (*Originality*)

Indikator keaslian mengukur kemampuan anak menghasilkan karya yang unik dan berbeda dari teman-temannya. Hasil pencapaian anak pada indikator keaslian disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Data Pencapaian Orisinalitas

Tahap Pencapaian	Jumlah Anak
BSB (Skor 7–8)	9 anak
BSH (Skor 5–6)	1 anak

MB (Skor 3–4)	0 anak
BB (Skor 1–2)	0 anak
Jumlah anak	10 anak

Berdasarkan Tabel 5, sebanyak 9 anak berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), sedangkan 1 anak berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Anak yang berada pada kategori BSB mampu menunjukkan karya yang berbeda, misalnya menambahkan daun sebagai telur atau menggunakan bahan tertentu sebagai hiasan tambahan. Sementara itu, anak yang berada pada kategori BSH masih cenderung membutuhkan contoh atau arahan dalam menampilkan keunikan karya. Hasil ini menunjukkan bahwa media *loose parts* memberi ruang bagi anak untuk mengekspresikan ide secara lebih orisinal.

d. Indikator Elaborasi (*Elaboration*)

Indikator elaborasi mengukur kemampuan anak mengembangkan, menambahkan, dan menyempurnakan detail pada karya. Hasil pencapaian anak pada indikator elaborasi disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Data Pencapaian Elaborasi

Tahap Pencapaian	Jumlah Anak
BSB (Skor 7–8)	8 anak
BSH (Skor 5–6)	2 anak
MB (Skor 3–4)	0 anak
BB (Skor 1–2)	0 anak
Jumlah anak	10 anak

Berdasarkan Tabel 6, sebanyak 8 anak berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), sedangkan 2 anak berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Anak yang berada pada kategori BSB mampu menambahkan detail secara lebih rinci pada karya, misalnya potongan kain sebagai butiran nasi dan pasir sebagai topping coklat pada es krim. Sementara itu, anak yang berada pada kategori BSH sudah mampu menambahkan detail, tetapi masih dalam bentuk yang lebih sederhana. Hasil ini menunjukkan bahwa media *loose parts* dapat menstimulasi anak untuk memperkaya karya dan mengembangkan imajinasi melalui bahan-bahan terbuka.

E. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *loose parts* dalam pembelajaran berpengaruh positif terhadap kreativitas anak usia 5–6 tahun di PAUD Yayasan Pedati Indonesia (YPI) Bimbi Enoneontes. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji *t* satu sampel yang menunjukkan nilai *t* hitung sebesar 6,62 lebih besar daripada *t* tabel sebesar 2,262. Hasil tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga penggunaan media *loose parts* dalam pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap kreativitas anak pada konteks penelitian ini. Selain itu, hasil pencapaian indikator kreativitas menunjukkan bahwa sebagian besar anak berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Temuan ini menunjukkan bahwa media *loose parts* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai media yang memberi ruang bagi anak untuk mengeksplorasi ide, memilih bahan, menyusun bentuk, dan mengembangkan karya sesuai dengan imajinasinya.

Pengaruh positif tersebut dapat dipahami dari karakteristik media *loose parts* yang bersifat terbuka, fleksibel, dan tidak membatasi anak pada satu bentuk hasil karya tertentu. Berbeda dengan media pembelajaran yang sudah memiliki bentuk tetap atau hanya

diarahkan pada satu jawaban benar, media loose parts memungkinkan anak untuk menggunakan bahan dengan berbagai cara. Anak dapat memindahkan, menggabungkan, menyusun ulang, atau memaknai bahan sesuai gagasannya sendiri. Dalam konteks pembelajaran anak usia dini, karakteristik ini penting karena anak belajar melalui pengalaman konkret, manipulasi benda, pengamatan langsung, dan kegiatan bermain yang memberi kebebasan berekspresi. Oleh karena itu, ketika anak diberi kesempatan menggunakan bahan loose parts, proses berpikir kreatif dapat muncul secara lebih alami melalui kegiatan membuat karya.

Pada indikator kelancaran (*fluency*), hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar anak mampu menghasilkan ide yang beragam dalam menggunakan bahan loose parts. Anak tidak hanya menempel bahan secara sederhana, tetapi mulai menyusun bahan menjadi bentuk tertentu sesuai dengan imajinasinya. Misalnya, anak menggunakan kancing, biji-bijian, ranting kayu, dedaunan, dan potongan kain untuk membentuk bagian-bagian karya. Kemampuan menghasilkan banyak ide ini menunjukkan bahwa anak mulai mampu mengembangkan gagasan dari bahan yang tersedia. Media loose parts membantu anak untuk tidak terpaku pada satu cara penggunaan bahan, sehingga anak dapat mencoba berbagai kemungkinan dalam membuat karya. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media loose parts mampu mendorong anak untuk lebih aktif berpikir, mencoba, dan menghasilkan variasi ide.

Pada indikator keluwesan (*flexibility*), anak menunjukkan kemampuan menggunakan bahan yang sama untuk fungsi yang berbeda. Misalnya, biji-bijian dapat digunakan sebagai butiran nasi atau bagian dari es krim, sedangkan potongan kain dapat digunakan sebagai hiasan, saku, atau bagian lain dari karya. Kemampuan ini menunjukkan bahwa anak mulai melihat suatu bahan dari berbagai kemungkinan fungsi, bukan hanya dari bentuk asalnya. Keluwesan berpikir seperti ini penting dalam perkembangan kreativitas karena anak belajar bahwa satu benda dapat dimaknai dan digunakan dengan berbagai cara. Media loose parts memberikan peluang bagi anak untuk mengubah strategi ketika menghadapi kesulitan, memilih bahan lain yang lebih sesuai, serta menyesuaikan bentuk karya dengan gagasan yang muncul selama proses pembelajaran.

Pada indikator keaslian (*originality*), anak menunjukkan kemampuan menghasilkan karya yang berbeda dari teman-temannya. Anak mulai menambahkan unsur tertentu pada karyanya, seperti daun sebagai telur, pasir sebagai topping coklat, atau bahan lain sebagai hiasan tambahan. Perilaku ini menunjukkan bahwa anak tidak hanya meniru contoh, tetapi mulai menampilkan gagasan yang bersifat personal. Keaslian dalam kreativitas anak usia dini tidak harus dimaknai sebagai sesuatu yang benar-benar baru secara mutlak, tetapi sebagai kemampuan anak menghasilkan karya yang berbeda, unik, dan sesuai dengan imajinasinya sendiri. Dengan demikian, media loose parts memberi kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan gagasan secara lebih bebas dan membangun rasa percaya diri dalam menghasilkan karya.

Pada indikator elaborasi (*elaboration*), anak mampu menambahkan detail pada karya, seperti potongan kain sebagai butiran nasi, pasir sebagai topping es krim, atau dedaunan sebagai bagian tambahan pada objek. Kemampuan menambahkan detail menunjukkan bahwa anak tidak hanya berhenti pada bentuk dasar, tetapi berusaha memperkaya dan menyempurnakan hasil karyanya. Elaborasi menjadi indikator penting karena menunjukkan kemampuan anak dalam mengembangkan ide secara lebih rinci. Dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media loose parts, anak memiliki kesempatan untuk memperbaiki, menambah, dan menyusun ulang bahan sesuai dengan kebutuhan karyanya. Hal ini menunjukkan bahwa media loose parts dapat membantu anak mengembangkan imajinasi dan ketekunan dalam menyelesaikan karya.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Marsela (2024) yang menunjukkan bahwa media loose parts dapat mendukung kreativitas anak usia dini. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media loose parts sebagai variabel bebas dan kreativitas anak sebagai variabel yang diamati. Keduanya menunjukkan bahwa media loose parts memberi kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, menghasilkan karya, dan mengembangkan ide kreatif. Namun, terdapat perbedaan pada desain penelitian. Penelitian Marsela menggunakan desain pretest-posttest, sedangkan penelitian ini menggunakan desain pre-experimental one-shot case study. Oleh karena itu, hasil penelitian ini menunjukkan pengaruh positif dalam konteks kelompok yang diteliti, tetapi generalisasi temuan tetap perlu dilakukan secara hati-hati. Perbedaan desain tersebut juga menunjukkan bahwa hasil penelitian ini lebih tepat dipahami sebagai bukti awal mengenai potensi media loose parts dalam mendukung kreativitas anak.

Penelitian Fono dan Ita (2021) serta Safitri Dewi, Lestarinigrum, dan Nusantara (2021) juga menunjukkan bahwa media loose parts dapat menstimulasi kreativitas anak usia dini melalui kegiatan eksploratif. Temuan tersebut sejalan dengan hasil penelitian ini karena anak diberi kesempatan untuk memilih, menyusun, memindahkan, dan mengombinasikan bahan sesuai gagasannya. Melalui kegiatan tersebut, anak menjadi lebih aktif dalam mengambil keputusan sederhana, misalnya memilih bahan yang akan digunakan, menentukan posisi bahan, serta menambahkan unsur tertentu pada karya. Kesamaan temuan ini memperkuat bahwa media loose parts dapat menjadi alternatif pembelajaran yang memberi ruang bagi anak untuk bereksplorasi dan berkarya secara lebih bebas. Dengan demikian, media loose parts tidak hanya mendukung kreativitas dari sisi hasil karya, tetapi juga dari sisi proses berpikir dan proses belajar anak.

Penelitian Damayanti, Rahmatunnisa, dan Rahmawati (2020) menunjukkan bahwa loose parts dalam pembelajaran berbasis STEAM dapat mendorong anak melakukan eksplorasi lanjutan, memperbaiki karya, dan menambahkan ornamen baru sesuai imajinasi. Temuan tersebut mendukung hasil penelitian ini, terutama pada indikator elaborasi, ketika anak mampu menambahkan detail pada hasil karya. Anak tidak hanya membuat bentuk utama, tetapi juga menambahkan bagian-bagian kecil yang memperkaya makna karya. Hal ini menunjukkan bahwa media loose parts memiliki keterkaitan dengan pembelajaran kreatif karena memberi kesempatan kepada anak untuk mencoba, mengamati hasil, memperbaiki, dan menyempurnakan karya. Proses tersebut penting dalam pembelajaran anak usia dini karena anak belajar melalui tindakan langsung dan pengalaman yang berulang.

Selain itu, penelitian Agustina dan Utami (2023) menunjukkan bahwa loose parts juga dapat mendukung kemampuan anak dalam aspek lain, seperti numerasi, melalui kegiatan menghitung dan memanipulasi bahan. Temuan ini menunjukkan bahwa media loose parts memiliki potensi yang lebih luas dalam mendukung perkembangan anak, meskipun fokus penelitian ini adalah kreativitas. Ketika anak menggunakan bahan loose parts, anak tidak hanya berkreasi, tetapi juga dapat mengenal jumlah, bentuk, ukuran, warna, tekstur, dan pola. Dengan demikian, penggunaan media loose parts dapat memberi pengalaman belajar yang terpadu karena anak terlibat secara aktif dalam kegiatan yang menstimulasi kemampuan berpikir, motorik halus, bahasa, sosial, dan kreativitas secara bersamaan.

Secara pedagogis, penggunaan media loose parts dalam pembelajaran juga menempatkan anak sebagai subjek aktif. Anak tidak hanya menerima instruksi, tetapi diberi kesempatan untuk menentukan pilihan dan mengembangkan gagasannya sendiri. Peran guru dalam kegiatan ini tetap penting, terutama dalam menyiapkan bahan yang aman, memberi arahan awal, mengamati proses anak, dan memberikan stimulasi ketika anak mengalami kesulitan. Guru tidak perlu terlalu mengarahkan hasil akhir karya, tetapi

dapat mendampingi anak melalui pertanyaan pemantik, seperti bahan apa yang ingin digunakan, bentuk apa yang ingin dibuat, atau detail apa yang ingin ditambahkan. Dengan cara ini, pembelajaran menjadi lebih terbuka dan sesuai dengan prinsip pendidikan anak usia dini yang menekankan bermain, eksplorasi, dan pengalaman langsung.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media loose parts dalam pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap kreativitas anak usia 5–6 tahun pada konteks penelitian yang dilakukan. Media ini membantu anak menghasilkan ide yang beragam, menggunakan bahan secara fleksibel, menampilkan karya yang orisinal, dan menambahkan detail sesuai imajinasi. Namun, karena penelitian ini menggunakan desain pre-experimental one-shot case study dengan jumlah sampel terbatas, hasil penelitian perlu dimaknai sesuai konteks dan tidak digeneralisasikan secara luas. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat, seperti one-group pretest-posttest atau quasi-experiment dengan kelompok kontrol, agar bukti mengenai efektivitas media loose parts terhadap kreativitas anak dapat diperoleh secara lebih kuat.

F. Kesimpulan

Penggunaan media *loose parts* dalam pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap kreativitas anak usia 5–6 tahun. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dengan nilai signifikansi $0,200 > 0,05$, sedangkan hasil uji t satu sampel menunjukkan nilai t hitung sebesar 6,62 lebih besar daripada t tabel sebesar 2,262, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Temuan ini menunjukkan bahwa media *loose parts* dapat menstimulasi kreativitas anak pada aspek *fluency* atau kelancaran, *flexibility* atau keluwesan, *originality* atau keaslian, dan *elaboration* atau elaborasi. Anak terlihat mampu menghasilkan ide yang lebih beragam, menggunakan bahan secara fleksibel, menampilkan karya yang orisinal, serta menambahkan detail sesuai imajinasinya. Dengan demikian, media *loose parts* dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang relevan untuk mendukung stimulasi kreativitas anak usia dini, meskipun hasil penelitian ini perlu dimaknai sesuai konteks karena menggunakan desain *pre-experimental one-shot case study* dengan jumlah sampel terbatas.

Referensi

- Agustina, R., & Utami, T. (2023). *Pengenalan kemampuan numerasi melalui media loose part pada anak kelompok a di ta-tk al-azhar syifa budi solo tahun ajaran 2022/2023* (Doctoral dissertation, UIN Raden Mas Said Surakarta).
- Damayanti, A., Rahmatunnisa, S., & Rahmawati, L. (2020). *Peningkatan kreativitas berkarya anak usia 5-6 tahun melalui pembelajaran jarak jauh berbasis steam dengan media loose parts*. *Jurnal Buah Hati*, 7(2), 74-90.
- Dante's, N. (2017). *Desain Eksperimen dan Analisis Data*. Depok: Rajawali Pers.
- Dini, J. P. A. U (2023). Pengaruh Penggunaan Media Loose Parts Terhadap Kreativitas Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3519-3536.
- Farikhah, A., Mar'atin, A., Afifah, L. N., & Safitri, R. A. (2022). Meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui metode pembelajaran loose part. *WISDOM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 61-73.

- Fono, Y. M., & Ita, E. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Loose Parts untuk Menstimulus Kreativitas Anak Kelompok B di Kober Peupado Malanua. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 9290-9299.
- Iksan, F., Wondal, R., & Arfa, U. (2020). Peran Kegiatan Mengecap Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 2(2), 138-149.
- Hamdani, R., Adhawiyah, R., Muchsinun, A., US, H., Salamah, S., & Rukiyah, I. (2023). Penerapan Asesmen Berbasis Aplikasi Raportku di Taman Kanak-Kanak. *Dirasat Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, 9(1), 63–73. <https://doi.org/10.26594/dirasat.v9i1.3128>
- Hibana, H., & Surahman, S. (2021). Kompetensi Digital Guru Dalam Upaya Meningkatkan Capaian Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 4(3), 607–615. <https://doi.org/10.30605/jsgp.4.3.2021.1392>
- Khotimah, Y., Hayati, S., & Nurhayati, I. (2024). Pengaruh Media Loose Part Terhadap Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia 5–6 Tahun Di TK Al–Basitoh Cilegon. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(5), 6653-6662.
- Kurniah, N., Agustriana, N., & Zulkarnain, R. (2021). Pengembangan Asesmen Anak Usia Dini di Lingkungan Guru PAUD. *Dharma Raflesia Jurnal Ilmiah Pengembangan dan Penerapan IPTEKS*, 19(1), 177–185. <https://doi.org/10.33369/dr.v19i1.14095>
- Marsela, N. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Loose Parts Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Yunico Kota Jambi* (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).
- Mayar, F., Natari, R., Cendana, H., Hutasuhut, B. R. S., Aprilia, S., & Nurhikmah, N. (2022). Peran dongeng dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4600-4607
- Mulyana, A., Magasida, D., & Saripudin, A. (2022). Religious Ability: assessment of early childhood aged 5-6 years. *AWLADY Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 130–130. <https://doi.org/10.24235/awlady.v8i1.10306>
- Nurani, Y., & Hartati, S. (2020). *Memacu kreativitas melalui bermain*. Bumi Aksara.
- Nurani, Y., & Hartati, S. (2020). *Memacu kreativitas melalui bermain*. Bumi Aksara.
- Rachmawati Y., & Kurniati E., Saraswati.V., Ketut Adnyana, I., Pudjiraharti, S., Mozef, T., Insanu. (2017). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak. Jl Tandra Raya No.23. Ramawangun. Jakarta 13220*. Kencana Prenada Media Group
- Safitri, D., Lestaringrum, A., & Nusantara, U. (2021). Penerapan media loose part untuk kreativitas anak usia 5-6 tahun. *Kidido: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 40-52.