



Pengaruh Media Loose Part terhadap Kreativitas Anak Usia Dini

Angri Lismayani ^{1*}, Muhammad Isbar Pratama ², Sri Rika Amriani ³, Fitriani Dzulfadillah ⁴

Corespondensi Author

Pendidikan Guru Pendidikan
Anak Usia Dini, Universitas
Negeri Makassar, Indonesia
Email:

angri.lismayani@unm.ac.id

Keywords :

Media Loose Part;
Kreatifitas Anak;
Anak Usia Dini.

Abstrak. Kreativitas merupakan salah satu aspek yang perlu dikembangkan untuk membantu anak usia dini dalam bereksplorasi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh media loose part terhadap kreativitas anak usia dini. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif jenis penelitian quasi eksperimen. Subjek penelitian adalah 8 anak pada kelas kontrol dan 8 anak pada kelas eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan sebanyak 16,25 dan setelah diberikan perlakuan sebanyak 22,63. Melalui penggunaan media anak akan lebih kreatif sehingga mampu menciptakan ide, gagasan, ataupun suatu produk dengan kreativitasnya sendiri. Terlihat pada saat belum diberikan perlakuan, masih ada 25% anak dalam kategori berkembang sesuai harapan. Terjadi peningkatan 25% pada saat anak telah diberikan perlakuan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan media loose part terhadap kreativitas anak usia dini.

Abstract. Creativity is one of the aspects that need to be developed to assist early childhood in exploration. The aim of this research is to determine the influence of loose part media on the creativity of early childhood. The research employs a quantitative approach of quasi-experimental research. The research subjects consist of 8 children in the control group and 8 children in the experimental group. The results of the research indicate that the experimental group scored 16.25 before treatment and 22.63 after treatment. It can be seen that even when treatment has not been given, there are still 25% of children in the category of developing according to expectations. There was an increase of 25% when the child was given treatment. Thus, it can be concluded that there is a significant influence of loose part media on the creativity of early childhood.



Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini adalah upaya pelayanan yang diberikan kepada anak sejak usia dini hingga mencapai usia 8 tahun. Ini adalah hal yang sangat penting dan perlu mendapatkan perhatian dari semua individu yang memiliki tanggung jawab terhadap perkembangan anak (Sujiono, 2013). Tujuan utama dari pendidikan anak usia dini adalah membentuk fondasi yang kokoh untuk perkembangan komprehensif anak, mencakup lima aspek perkembangan yang berbeda. Selain itu, pendidikan anak usia dini juga membantu anak dalam membangun sikap positif terhadap pembelajaran dan mengembangkan keterampilan dasar yang akan berguna saat mereka melanjutkan pendidikan formal di tingkat yang lebih tinggi.

Salah satu aspek yang perlu ditekankan adalah pengembangan kreativitas anak (Rahayu et al., 2020). Kreativitas merupakan elemen penting yang sebaiknya ditanamkan sejak usia dini. Baron menggambarkan kreativitas sebagai kemampuan untuk menciptakan atau menghasilkan sesuatu yang baru (Nurjannah, 2020). Ini melibatkan kemampuan untuk menghasilkan ide-ide inovatif, melihat masalah dari berbagai sudut pandang yang berbeda, dan proses berpikir yang bebas serta terbuka terhadap berbagai gagasan. Kreativitas bisa dilihat sebagai sebuah proses di mana individu dapat menciptakan produk baru, penemuan baru, atau berkontribusi dengan cara yang unik (Dere, 2019). Kreativitas memiliki peran

penting dalam berbagai aspek kehidupan karena membantu dalam mengatasi tantangan, menciptakan nilai tambah, dan membuka peluang baru.

Seperti yang dinyatakan oleh Torrance dalam (Asmawati, 2017), kreativitas adalah proses yang mengajarkan anak untuk menjadi peka terhadap masalah, memungkinkan mereka mengidentifikasi kesulitan, mencari solusi, dan merumuskan hipotesis, kemudian berkomunikasi tentang hasilnya. Munandar juga menggarisbawahi pentingnya kreativitas dalam meningkatkan kualitas hidup individu (Susanto, 2011). Dengan demikian, kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide atau karya yang baru, asli, dan berbeda dari yang telah ada sebelumnya. Anak usia prasekolah seharusnya memiliki potensi kreativitas yang alami, dan penting untuk merawat dan mengembangkannya (Ariska & Sri Nugraheni, 2021).

Untuk merangsang kreativitas anak usia dini, sangat penting untuk menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan mereka. Salah satunya adalah dengan memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar, dan hal ini sebaiknya dilakukan seoptimal mungkin (Mayar et al., 2022). Pengembangan kreativitas anak harus melibatkan upaya bersama antara orang tua di rumah dan pendidik di sekolah. Kedua belah pihak perlu secara sengaja berusaha membantu anak untuk berpikir kreatif, berkreasi, dan aktif dalam mengekspresikan

kemampuan mereka sendiri. Dengan begitu, anak dapat memiliki kebebasan untuk mengembangkan inovasi dan kreativitas sesuai dengan minat dan potensi yang dimilikinya masing-masing (Hairiyah & Mukhlis, 2019).

Anak yang kreatif mempunyai empat ciri, yaitu (1) *originalitas*, mempunyai pemikiran asli. (2) *flexibility*, melahirkan berbagai jenis idea untuk menyelesaikan masalah. (3) *fluency*, kelancaran proses berfikir, (4) *elaboration*, mengembangkan konsep gagasan yang sudah ada (Munandar, 2009). Kemampuan anak dalam berfikir kreatif yang terus menerus dan selalu berkembang akan melahirkan gagasan, hubungan-hubungan yang berkaitan, menghasilkan imajinasi serta memiliki banyak pandangan atau perspektif terhadap suatu hal (Anggraeni et al., 2021). Kreativitas tidak hanya untuk orang yang berbakat, semua orang kreatif ketika di sediakan lingkungan yang tepat.

Dari hasil observasi awal yang dilakukan terhadap anak-anak usia 5-6 tahun di TK Belopa, terlihat bahwa pengembangan kreativitas mereka saat ini terbatas pada kegiatan mewarnai dan melukis. Namun, perlu dipahami bahwa kreativitas anak tidak hanya terkait dengan unsur warna. Kreativitas juga tidak hanya bersifat pribadi, tetapi juga dipengaruhi oleh interaksi dengan orang lain dan lingkungan sekitar. Dalam konteks ini, diperlukan pengenalan media pembelajaran terbaru yang dapat membantu pendidik untuk lebih mengoptimalkan pengembangan kreativitas anak usia dini. Salah satu pilihan

media pembelajaran yang efektif adalah penggunaan bahan "loose part" (objek-objek yang dapat digunakan kreatif oleh anak). Penggunaan media loose part dipilih dengan alasan untuk mengoptimalkan pemanfaatan berbagai bahan yang tersedia di lingkungan sekitar sebagai sarana untuk mengembangkan kreativitas anak. Media loose part memungkinkan anak-anak untuk bermain dan bereksplorasi dengan beragam objek yang ada di sekitarnya, sehingga mereka dapat mengembangkan imajinasi, kreativitas, serta kemampuan pemecahan masalah. Ini adalah pendekatan yang dapat membantu anak untuk belajar dan tumbuh melalui pengalaman langsung dengan objek-objek yang beragam, yang pada gilirannya akan mendukung pengembangan kreativitas mereka dengan cara yang lebih menyeluruh dan beragam.

Loose part adalah salah satu media yang mudah ditemukan dan dapat digunakan untuk mengajar anak usia dini. Penggunaan *loose part* juga dapat menghemat pengeluaran biaya (Lestari & Halim, 2022). *Loose part* merupakan semua bentuk benda yang dapat dimainkan, diteliti dan dimanipulasi anak yang diperoleh anak dari lingkungan sekitarnya (Wardhani et al., 2021). *Loose part* merupakan media permainan terbuka dan anak bisa memanipulasinya dengan berbagai cara. Penggunaan media *loose part* menjadikan anak lebih terbuka karena anak bermain sesuai ide mereka dan tidak bergantung pada arahan pendidik sehingga anak-anak menjadi lebih kreatif (Yuliati Siantajani, 2020). Media *loose part*

memberikan beberapa manfaat penting untuk anak diantaranya mampu mendorong kreativitas, membantu pemecahan masalah anak, mengembangkan kemampuan kognitif, mengembangkan kemandirian anak serta membantu anak berkolaborasi. Penggunaan *loose part* dapat memberikan berbagai macam manfaat bagi anak yang secara garis besar membuka kesempatan untuk bereksplorasi, berkreasi dan belajar dengan cara yang diperoleh sendiri dan menemukan pengetahuan yang tidak terbatas.

Kelebihan *loose part* diantaranya; (1) Portabel; menarik bagi anak dan memungkinkan mereka memiliki kepemilikan atas pengalaman bermain mereka. (2) Terbuka; dapat digunakan dengan cara yang tidak ada habisnya. (3) Sensorik; digunakan anak untuk belajar tekstur, bobot, pola, bentuk. (4) Mendorong imajinasi dan kreativitas; anak dapat menentukan tujuan apa yang mereka miliki dan bagaimana mereka menggunakan. (5) Sesuai perkembangan; anak akan menggunakannya dengan cara yang sesuai dengan tingkat perkembangan mereka. (6) Meningkatkan variasi dan pengalaman bermain; sosial, konstruktif, simbolis, dramatis. (7) Hemat biaya; mudah didapat. (8) Mengembangkan keterampilan dan kompetensi; mendorong pemecahan masalah, kerjasama, pengambilan keputusan serta kemandirian (Luaili et al., 2022).

Penelitian sebelumnya dilakukan oleh (Nurjanah & Muthmainah, 2023) tentang pengaruh media *loose part* terhadap kemampuan motorik halus dan kreativitas

anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media *loose part* terhadap kreativitas dan motorik halus anak. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa anak yang diberikan media *loose part* memiliki rata-rata kreativitas lebih baik dibandingkan anak diberikan lembar kerja. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh (Sumarseh & Yaswinda, 2023) tentang pengaruh media *loose parts* terhadap keterampilan berpikir kritis anak. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa anak yang berada dalam kelompok eksperimen yang diberikan media *loose parts* memiliki keterampilan berpikir kritis yang tinggi. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh (Maryam Hadiyanti & Rahman, 2021) dimana hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan media *loose part* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak karena media pembelajaran yang digunakan merupakan media yang menyenangkan sehingga anak tidak mudah bosan dan dapat menciptakan sebuah karya dari dirinya.

Media yang baik adalah media yang dapat menarik minat anak belajar untuk meningkatkan kreativitas anak. Material lepasan yang dapat digabungkan dengan bahan lain yang mudah ditemukan di sekitar kita, disebut bagian yang lepas karena bahan-bahan tersebut dipakai merupakan bahan lepasan yang sudah tidak terpakai yang berupa kepingan atau bagian kecil yang mudah dilepas atau disatukan kembali (Oktavia Lestari & Karim Halim, 2022).

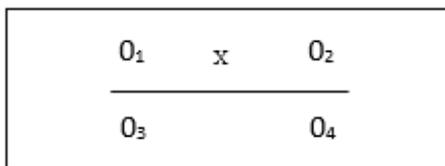
Adapun media loose part yang digunakan dalam penelitian ini adalah pasir, kapas, kerang dan tutup botol.

Sehingga berdasarkan penelitian terdahulu terkait keunggulan media loose part, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian bagaimana pengaruh media loose

parts dengan menggunakan bahan-bahan yang ada disekitar lingkungan sekolah untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini di TK Belopa. Adapun indikator capaian yang akan diteliti diantaranya originalitas, flexibility, fluency, dan elaboration.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk membuktikan dan melihat efek penerapan media *loose part* yang melibatkan kelas control dan eksperimen (Syawaluddin, 2023). Jenis penelitian yang digunakan adalah *quasy experimental* desain *nonequivalent control group*.



Penelitian ini dilakukan untuk melihat bagaimana pengaruh variable bebas terhadap variable terikat.

Keterangan ;

- O_1 = *Pretest* kelompok eksperimen
- O_2 = *Posttest* kelompok eksperimen
- O_3 = *Pretest* kelompok control
- O_4 = *Posttest* kelompok control
- X = *Treatment (variable)*

Sampel penelitian menggunakan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen 8 anak dan kelompok control 8 anak. Lokasi penelitian yaitu di TK Negeri Pembina Kabupaten Belopa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis statistic deskriptif dan non parametrik.

Hasil Dan Pembahasan

Uji Validitas Intrumen

Uji validitas instrumen adalah proses untuk mengukur sejauh mana suatu instrumen pengukuran atau alat penelitian yang dapat mengukur variabel secara akurat dan konsisten. Validitas instrumen digunakan untuk melihat

sejauh mana instrumen tersebut benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur, dan hasil pengukuran tersebut dapat digunakan untuk membuat kesimpulan atau generalisasi terhadap populasi atau sampel yang lebih besar.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Instrumen Kreativitas

Variabel Penelitian	Indikator	Keterangan
Kemampuan Kreativitas Anak	KRE_1	Valid
	KRE_2	Valid
	KRE_3	Valid
	KRE_4	Valid
	KRE_5	Valid
	KRE_6	Valid
	KRE_7	Valid
	KRE_8	Valid

Berdasarkan hasil validasi instrument indikator dari kreativitas telah valid dan dapat yang telah dilakukan oleh validator, maka digunakan. didapatkan kesimpulan bahwa 8 item

Tabel 2. Hasil Pretest Kelompok Eksperimen

No	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	Belum Berkembang (BB)	2	25%
2	Mulai Berkembang (MB)	4	50%
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	2	25 %
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0 %
		8	100%

Berdasarkan tabel diatas, dapat banyak anak yang berada pada kategori BB disimpulkan bahwa pada pretest kemampuan dan MB dengan hasil presentase 25% dan kreativitas anak masih sangat rendah. Masih 50%.

Tabel 3. Hasil Posttest Kelompok Eksperimen

No	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	Belum Berkembang (BB)	0	0%
2	Mulai Berkembang (MB)	2	25%
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	4	50%
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	2	25 %
		8	100%

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa pada posttest kemampuan kreativitas anak sudah berkembang. Rata-rata anak sudah berada pada kategori BSH dan BSB dengan hasil presentase 50% dan 25%. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui peneruh yang signifikan medi loose part terhadap kemampuan kreativitas anak sebelum dan setelah dilakukan. Distribusi pengkategorian kreativitas anak disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. Tabel Distribusi Frekuensi

No	Interval	Frekuensi	Kategori	Presentase
1	16 - 18	0	Belum Berkembang (BB)	0%
2	19 - 21	2	Mulai Berkembang (MB)	25%
3	22 - 24	4	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	50%
4	25 - 27	2	Berkembang Sangat Baik (BSB)	25 %
	Jumlah	8		100%

Analisis Deskriptif

Tabel 5. Tabel Data Analisis Pretest dan Posttest Kelas Kontrol

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	8	10	19	14.88	3.399
Posttest	8	12	20	16.25	2.188
Valid N (listwise)	8				

(Sumber : *Output SPSS 26*)

Pada tabel diatas diperoleh nilai rata-rata kelompok eksperimen sebelum diberikan perlakuan adalah 14,88 sedangkan setelah diberikan perlakuan sebesar 16,25.

Tabel 6. Tabel Data Analisis Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	8	10	21	16.38	3.739
Posttest	8	19	27	22.63	2.925
Valid N (listwise)	8				

(Sumber : *Output SPSS 26*)

Pada tabel diatas diperoleh nilai rata-rata kelompok eksperimen sebelum diberikan perlakuan adalah 16,38 sedangkan setelah diberikan perlakuan sebesar 22,63 maka dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan nilai sebelum dan setelah diberikan perlakuan sehingga Penggunaan media bebas dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini.

Analisis Statistik Non Parametrik

Tabel 7. Hasil Uji Wilcoxon Kelompok Eksperimen

Test Statistics^a	
	Posttest – Pretest
Z	-2.555 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.011

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

(Sumber : *Output SPSS 25*)

Hasil uji Wilcoxon pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa Zhitung sebesar -2,555 dan nilai sig. sebesar $0,011 < 0,05$ sehingga disimpulkan terdapat perbedaan kemampuan kreativitas anak sebelum dan setelah diberikan perlakuan.

Tabel 8. Hasil Uji Wilcoxon Kelompok Kontrol

Test Statistics ^a	
	Posttest – Pretest
Z	-1.625 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.104

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

(Sumber : Output SPSS 26)

Tabel tersebut menunjukkan bahwa Zhitung sebesar -1,625 dan nilai sig. sebesar 0,104 menunjukkan bahwa nilai sig. 0,104 > 0,05 sehingga tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada kelompok control sebelum dan setelah diberikan perlakuan.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa penggunaan media *loose part* dapat meningkatkan kreativitas anak. Hal tersebut terbukti dari hasil uji *Wilcoxon* yang menunjukkan terdapat perbedaan signifikan kreativitas anak sebelum dan sesudah berikan perlakuan. Pembelajaran dengan menggunakan media *loose part* membrikan dapak positif dalam pembelajaran anak. Anak

sangat antusia melakukan kegiatan menggunakan media *loose part* serta dapat memberikan kesempatan kepada anak agar bebas dalam mengekspresikan diri sehingga muncul kepuasan tersendiri bagi anak ketika selesai berkegiatan. Penggunaan media *loose part* terbukti sangat efektif dalam pengembangan anak usia dini. Beberapa manfaatnya adalah anak dapat menggunakan bahan-bahan tersebut sesuai imajinasi mereka, anak dapat menjelajahi berbagai cara dalam menggunakan media *loose part*, serta mendorong anak untuk berpikir kritis terhadap pemecahan masalah yang muncul selama bermain.

Simpulan

Penggunaan media *loose part* cukup efektif dalam mengembangkan kreativitas anak-anak, selain bahan yang tersedia di sekitar *loose part*, juga dapat dibuat menjadi berbagai macam karya yang menarik bagi anak. *Loose part* adalah material yang dipindahkan, didesain ulang dan dipadang kembali dengan berbagai cara. Medianya murah dan ramah lingkungan dapat ditemukan di lingkungan sekitar. Media *loose part* yang digunakan adalah pasir, kapas, kerang dan tutup botol. Melalui penggunaan

media anak akan lebih kreatif sehingga mampu menciptakan ide, gagasan, ataupun suatu produk dengan kreativitasnya sendiri. Terlihat pada saat belum diberikan perlakuan, masih ada 25% anak dalam kategori berkembang sesuai harapan. Terjadi peningkatan 25% pada saat anak telah diberikan perlakuan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media *loose part* dapat menegembangkan kreativitas anak usia dini.

Daftar Rujukan

1. Anggraeni, D., Hibana, dan, Kunci, K., Kreativitas, P., & Usia Dini, A. (2021). Redesain Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Bercerita. 4(1), 26–37. <https://doi.org/10.24014/kjiece.v4i1.12196>
2. Ariska, K., & Sri Nugraheni, A. (2021). Pemanfaatan Bahan Bekas dengan Decoupage untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini pada Pembelajaran Online. 4(2), 189–200. <https://doi.org/10.24014/kjiece.v4i2.12481>
3. Asmawati, L. (2017). Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Pembelajaran Terpadu Berbasis Kecerdasan Jamak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 11, 145–164.
4. Dere, Z. (2019). Investigating the creativity of children in early childhood education institutions. *Universal Journal of Educational Research*, 7(3), 652–658. <https://doi.org/10.13189/ujer.2019.070302>
5. Hairiyah, S., & Mukhlis. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Edukatif. *KARIMAN Jurnal Pendidikan Keislaman*, 7(2).
6. Lestari, M. O., & Halim, A. K. (2022). Penggunaan Media Loose Part Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS*, 7. <https://doi.org/10.37058/jpls.v7i1>
7. Luaili, N., Rasyad, & Sultoni. (2022). Buku Panduan Loose Part untuk Guru PAUD. <https://Fliphtml5.Com/Jliwr/Lqdh/Basic>
8. Maryam Hadiyanti, S., & Rahman, T. (2021). Analisis Media Loose Part Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. 10(2), 337–347. <https://doi.org/10.26877/paudia.v9i1.9329>
9. Mayar, F., Uzlal, U., Nurhamidah, N., Rahmawati, R., & Desmila, D. (2022). Pengaruh Lingkungan Sekitar Untuk Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4794–4802. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2665>
10. Munandar, U. (2009). Pengembangan kreativitas anak berbakat. *Rineka Cipta*.
11. Nurjanah, S., & Muthmainah, M. (2023). Pengaruh Media Loose Part terhadap Kreativitas dan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3519–3536. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4434>
12. Nurjannah, E. N. (2020). Pembelajaran STEM Berbasis Loose Parts untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PAUD*, V.
13. Oktavia Lestari, M., & Karim Halim, A. (2022). Penggunaan Media Loose Part dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Tunas Harapan. *Jurnal Family Education*, 2(3), 271–279. <https://doi.org/10.24036/jfe.v2i3.69>
14. Rahayu, H., Yetti, E., & Supriyati, Y. (2020). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Pembelajaran Gerak dan Lagu. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 832–840. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.691>
15. Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (8th ed.). PT Indeks, Jakarta.
16. Sumarseh, & Yaswinda. (2023). Pengaruh Kegiatan Sains dan Media Loose Parts terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Anak. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 6(2).
17. Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Kencana Prenada Media Group.
18. Syawaluddin, A. (2023). The Effect of Demonstration Methods to Improve Science Thinking Skills In Children Aged 5-

- 6 Years. *Journal of Educational Science and Technology*, 9. <https://doi.org/10.26858/est.v9i1.46175>
19. Wardhani, W. D. L., Misyana, M., Atniati, I., & Septiani, N. (2021). Stimulasi Perilaku Sosial Anak Usia Dini melalui Media Loose Parts (Bahan Lepas). *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1894–1904. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.694>
20. Yuliati Siantajani. (2020). Loos Parts: Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD. *Sarang Seratus Aksara*.