

Pemanfaatan Loose Part Dalam Pengembangan Kreativitas Motorik Halus Anak Usia Dini di TK Al Azhar 6 Jakarta Timur

Retno Zen Astuti ^{1*}, Lilis Suryani ²

^{1,2} Universitas Panca Sakti Bekasi

* retnozen20@gmail.com

Abstract

Masalah utama dalam penelitian ini adalah kurangnya pemanfaatan loose parts untuk mengembangkan motorik halus dan kreativitas anak di TK Al Azhar 6 Jakarta Timur. Selain itu, peran guru dalam mengarahkan penggunaan loose parts secara efektif masih terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan pemanfaatan loosepart dalam pengembangan kreativitas motorik halus anak usia dini di TK Al Azhar 6 Jakarta Timur selama kurun waktu 3 bulan, yakni dari bulan Februari-Juli 2024. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Metode pengumpulan data pada penelitian ini melalui tiga model, yakni wawancara, observasi dan dokumentasi. Berikutnya agar yang diperoleh memiliki keabsahan dan memiliki derajat kepercayaan, maka peneliti menggunakan dua Teknik, yakni ketekunan pengamatan, menggunakan referensi, member cek dan triangulasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah metode Miles, Huberman dan Saldana yang terdiri dari tahap pengumpulan data, reduksi data penyajian data dan penarikan Kesimpulan. Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa: pemanfaatan *loosepart* dalam pengembangan kreativitas motorik halus anak memiliki dampak yang positif terhadap kreativitas anak, dengan penggunaan media ini anak sangat aktif, semangat dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Hal tersebut dapat dilihat dari proses kegiatan belajar anak yaitu mulai dari guru menjelaskan materi, menyaksikan video sesuai tema, anak diminta untuk membuat bentuk dari bahan-bahan *loosepart* sesuai tema yang sedang dibahas pada hari itu, kemudian anak diminta untuk menceritakan di depan kelas tentang apa yang sudah dibuatnya. Hasilnya, terlihat kreativitas anak mencipta sesuatu dari bahan *loosepart* dan rasa percaya diri anak yang berani tampil di depan kelas untuk bercerita. Berdasarkan peningkatan tersebut, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa pemanfaatan loosepart dapat mengembangkan kreativitas motorik halus anak.

Keywords: *Loose Part; Kreativitas; Motorik Halus; Anak Usia Dini*

Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu upaya yang dilakukan untuk mendukung pembinaan anak sejak lahir hingga usia enam tahun. Proses ini dilakukan dengan memberikan rangsangan pendidikan yang bertujuan membantu perkembangan fisik dan mental anak agar siap memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi (Aini et al., 2024). PAUD sering dianggap sebagai cerminan dari kondisi masyarakat suatu negara. Namun, ada juga pandangan yang berpendapat bahwa sikap dan perilaku masyarakat dapat dilihat sebagai keberhasilan atau kegagalan dalam dunia pendidikan. Keberhasilan pendidikan sangat ditentukan oleh kualitas pendidikan pada masa anak usia dini. Jika pendidikan pada tahap ini dilakukan dengan baik, maka pendidikan di usia remaja dan dewasa akan lebih efektif (Andari et al., 2023). Saat ini, kegiatan anak lebih banyak menggunakan pendekatan "belajar sambil bermain dan bermain

seraya belajar," yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. PAUD memainkan peran yang sangat penting dalam mempersiapkan generasi masa depan. Program ini berfungsi untuk membentuk dasar perkembangan sikap, perilaku, pengetahuan, keterampilan, serta kreativitas yang dibutuhkan peserta didik (Izzatulummah et al., 2022).

Fungsi dan tujuan pendidikan anak usia dini menjadi pedoman bagi pendidik untuk melaksanakan program pendidikan. Pendidikan ini merupakan fondasi awal pembentukan kepribadian anak. Bermain, sebagai kegiatan utama anak usia dini, memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreativitas, mengeksplorasi dunia sekitar, serta mengeluarkan gagasan atau ide-ide baru yang unik (Istim et al., 2022). Motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil, seperti keterampilan menggunakan jari jemari tangan serta gerakan pergelangan tangan yang tepat (Sumarseh et al., 2022). Motorik halus (*fine motor skill*) membutuhkan kontrol otot kecil tubuh untuk mencapai tujuan tertentu. Keterampilan motorik meliputi koordinasi mata dan tangan, yang membutuhkan tingkat kecermatan tinggi (Salsabila et al., 2024).

Pengembangan aspek motorik halus anak dapat dilakukan dengan pembelajaran bermakna, salah satunya melalui penggunaan *loose parts* (Utamimah et al., 2024). Pembelajaran ini disesuaikan dengan tingkat tumbuh kembang anak. *Loose parts*, yang menggunakan bahan dari lingkungan sekitar, mendorong anak untuk mengeksplorasi kemampuan mereka, mewujudkan imajinasinya, dan menciptakan karya seni atau kreativitas baru yang unik (Ridwan et al., 2022). Penggunaan *loose parts* memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan keterampilan motorik halus, yang melibatkan koordinasi antara mata dan tangan serta pengendalian otot-otot kecil tubuh (Rozak, 2021). Aktivitas yang melibatkan penyusunan, menumpuk, menggenggam, atau menghubungkan berbagai bagian dari *loose parts* secara langsung melatih anak untuk meningkatkan ketangkasan dan kekuatan otot jari serta tangan mereka. Kegiatan ini juga mendorong kemampuan anak untuk bekerja dengan detail, misalnya ketika anak membuat pola atau konstruksi dari potongan-potongan kecil, mereka belajar untuk fokus pada rincian dan meningkatkan keterampilan visual-spasial mereka (Rozana et al., 2024). Aktivitas ini, meskipun sederhana, memberikan tantangan yang signifikan bagi anak-anak untuk mengasah konsentrasi dan ketepatan motorik halus mereka.

Loose parts tidak hanya mendukung perkembangan motorik halus, tetapi juga menjadi media yang efektif untuk merangsang kreativitas dan kemampuan berpikir kritis anak (Samad et al., 2024). Anak-anak didorong untuk berpikir secara mandiri dan berinovasi karena tidak ada instruksi yang baku dalam cara menggunakan *loose parts*. Mereka dapat menciptakan berbagai objek, seperti bangunan, patung, atau bentuk-bentuk lain yang mengembangkan imajinasi mereka. Berpikir adalah proses pemecahan masalah dan penggunaan gagasan atau simbol-simbol sebagai pengganti aktivitas fisik (Putri et al., 2021). Oleh karena itu, *loose parts* dapat menjadi media yang mendorong anak berpikir kritis dan kreatif. Melalui penggunaan *loose parts*, anak-anak juga belajar tentang konsep-konsep dasar seperti simetri, keseimbangan, serta hubungan sebab-akibat (Kasriyati et al., 2021). Mereka bisa bereksperimen dengan mengubah posisi atau bentuk dari material yang digunakan dan mengamati hasilnya, yang mengarah pada pemahaman tentang konsekuensi dari pilihan-pilihan mereka. Proses ini memberikan pengalaman belajar yang berbasis pada pemecahan masalah, yang juga melibatkan penalaran logis dan kreativitas (Lismayani et al., 2023).

Keberhasilan pendidikan anak usia dini sering diukur dari kemampuan calistung (membaca, menulis, dan berhitung) (Nurfadilah et al., 2020). Hal ini membuat beberapa guru cenderung mempolitisasi hak anak untuk bermain. Guru yang kurang kreatif sering memberikan modul atau

tugas yang tidak menarik minat anak, sehingga pembelajaran menjadi monoton dan kurang bermakna. Pemanfaatan bahan *loose parts* dari lingkungan sekitar mendukung anak untuk berpikir kritis, kreatif, dan menjadi ilmuwan muda yang produktif (Lestari et al., 2020).

Berdasarkan hasil observasi awal pada kelompok B TK Al Azhar 6 (Februari hingga Juli 2024), terlihat bahwa perkembangan motorik halus anak belum berkembang secara optimal. Hal ini terlihat saat guru mengajak anak melakukan kegiatan sederhana, seperti mencipta benda dari balok atau kepingan geometri, namun peserta didik terlihat kebingungan. Sebagian besar permainan yang digunakan merupakan produk pabrik, sehingga kurang memanfaatkan eksplorasi lingkungan sekitar. Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pemanfaatan *Loose Parts* dalam Pengembangan Kreativitas Motorik Halus Anak Usia Dini di TK Al Azhar 6 Jakarta Timur.”

Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada metode yang menggabungkan penggunaan teknologi informasi dengan media *loose parts*. Sebelum mencipta bentuk, peserta didik menyaksikan video atau gambar sesuai tema menggunakan LCD, laptop, dan perpustakaan digital. Penelitian juga mengeksplorasi faktor-faktor spesifik yang memengaruhi pemanfaatan *loose parts*, seperti media pembelajaran, sumber daya manusia, dan kerjasama antara sekolah dan orang tua. Berdasarkan penelitian sebelumnya, yang menyatakan bahwa pembelajaran *loose parts* dapat meningkatkan kreativitas anak, memberikan eksplorasi alami, dan meminimalisir limbah (Setiyani et al., 2024). Studi lain yang menegaskan bahwa *loose parts* menstimulasi kreativitas anak dengan bahan yang tersedia (Rohmatun et al., 2024). Fokus penelitian ini yaitu (1) Pemanfaatan *loose parts* dalam pengembangan kreativitas motorik halus anak usia dini, (2) Hambatan dan solusi penggunaan *loose parts*, dan (3) Dampak *loose parts* dalam pengembangan kreativitas motorik halus anak usia dini di TK Al Azhar 6 Jakarta Timur.

Metode

Penelitian tentang penggunaan *loose parts* dalam mengembangkan kreativitas motorik halus anak usia dini dilakukan di TK Al Azhar 6 Sentra Primer, yang terletak di Jl. Dr. Soemarno, Sentra Primer, Kecamatan Cakung, Kelurahan Pulogebang, Jakarta Timur. Subjek penelitian terdiri dari 46 anak berusia 5-6 tahun yang belajar di TK Islam Al Azhar 6 Sentra Primer, Jakarta Timur, yang menggunakan media *loose parts* untuk merangsang kreativitas mereka. Guru-guru di TK Islam Al Azhar 6 Sentra Primer, Jakarta Timur, berperan sebagai informan dalam penelitian ini.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mendeskripsikan hasil pengumpulan data yang diperoleh langsung di lapangan. Jenis penelitian yang diterapkan adalah penelitian lapangan (*field research*), yang dilaksanakan di TK Al Azhar 6 Sentra Primer, Jakarta Timur, untuk mengkaji penerapan media pembelajaran *loose parts* dalam meningkatkan kreativitas motorik halus anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan objek secara alamiah dan apa adanya, khususnya terkait dengan kreativitas anak usia dini di TK Al Azhar 6 Sentra Primer, Jakarta Timur. Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif tanpa melibatkan perhitungan statistik. Pengumpulan data dilakukan secara wajar, dengan peneliti berperan sebagai pengamat yang hanya merekam, melihat, dan mendengarkan tanpa terlibat langsung dalam kegiatan yang berlangsung.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengumpulkan data yang relevan. Teknik pengumpulan data merupakan langkah fundamental dalam setiap penelitian (Faruq et al., 2024). Peneliti melakukan wawancara dengan guru terkait pemanfaatan media pembelajaran *loose parts*. Wawancara mendalam melibatkan interaksi langsung antara peneliti dan responden

dengan tujuan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai pengalaman, persepsi, dan pandangan mereka. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah panduan wawancara yang ditujukan kepada orang tua dan guru, yang disesuaikan dengan sub fokus penelitian.

Tabel 1. Kisi-kisi Pedoman wawancara

No.	Sub fokus penelitian	Kisi-kisi pertanyaan
1	Pemanfaatan <i>Loose Parts</i> dalam Pengembangan Kreativitas Motorik Halus Anak Usia Dini	1. Perencanaan Pembuatan Media Pembelajaran <i>Loose Parts</i> 2. Langkah-langkah Pembuatan Media <i>Loose Parts</i> 3. Proses Pembelajaran Menggunakan Media <i>Loose Parts</i> 4. Asesmen terhadap Pembelajaran <i>Loose Parts</i> dan Kreativitas Anak
2	Hambatan dan Solusi Penggunaan <i>Loose Parts</i> dalam Pengembangan Kreativitas Motorik Halus	1. Hambatan atau Tantangan TK Al Azhar 6 dalam Mengimplementasikan Media Pembelajaran <i>Loose Parts</i> untuk Pengembangan Kreativitas 2. Solusi TK Al Azhar 6 dalam Mengatasi atau Menyelesaikan Hambatan Tersebut 3. Kelebihan Penggunaan Media <i>Loose Parts</i> dalam Mengembangkan Kreativitas Anak di TK Al Azhar 6 Sentra Primer 4. Kekurangan atau Kendala yang Dihadapi dalam Penggunaan Media Pembelajaran <i>Loose Parts</i> di TK Al Azhar 6 Sentra Primer.
3	Dampak <i>Loose Parts</i> dalam Pengembangan Kreativitas Motorik Halus Anak Usia Dini	1. Antusiasme Peserta Didik dalam Kegiatan Menggunakan Media Pembelajaran <i>Loose Parts</i> Berbasis STEAM di TK Al Azhar 6 Sentra Primer 2. Kreativitas yang Terlihat Setelah Peserta Didik Menggunakan Media Pembelajaran <i>Loose Parts</i> Berbasis STEAM di TK Al Azhar 6 Sentra Primer 3. Penerapan Media Pembelajaran <i>Loose Parts</i> di Sekolah yang juga Dapat Diterapkan di Rumah untuk Bermain Seraya Belajar Bersama Orang Tua Peserta Didik 4. Manfaat yang Diperoleh dari Penerapan Media Pembelajaran <i>Loose Parts</i> di TK Al Azhar 6 Sentra Primer

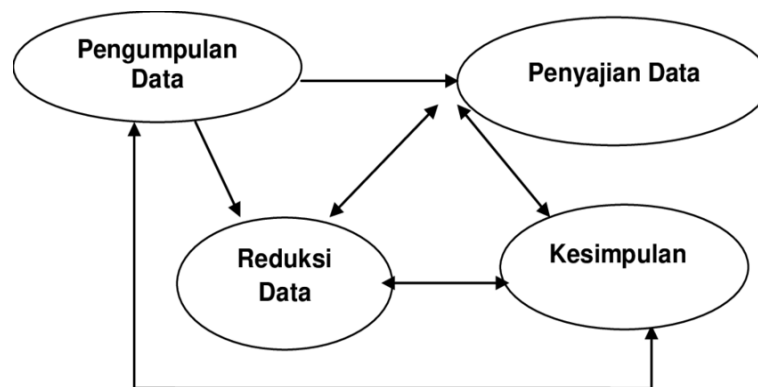
Peneliti mengamati secara langsung pembelajaran di TK Al Azhar 6 Sentra Primer. Jenis observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah partisipasi pasif, dimana peneliti hanya melakukan pengamatan tanpa turut serta dalam kegiatan narasumber. Teknik observasi yang digunakan adalah observasi sistematis/terstruktur, dengan tujuan agar peneliti dapat melakukan pengamatan sesuai alur dan tujuan penelitian. Informan yang diobservasi adalah siswa dan guru kelas untuk melihat secara langsung kebiasaan dan kegiatan yang terkait.

Tabel 2. Kisi-kisi pedoman observasi

No	Aspek	Pedoman Observasi
1	Interaksi dengan Media	1. Anak berinteraksi dengan media <i>loose parts</i> baik secara fisik maupun melalui tatap muka. 2. Jenis media <i>loose parts</i> yang digunakan. 3. Anak bermain dan menggunakan media <i>loose parts</i> dengan benar.
2	Peningkatan Kreativitas Anak	1. Kemampuan anak dalam memilih media <i>loose parts</i>. 2. Kreativitas anak dalam menyusun suatu bentuk dari jenis media <i>loose parts</i> semakin berkembang. 3. Kepercayaan diri anak semakin meningkat dalam mencipta bentuk dari media <i>loose parts</i>. 4. Anak sudah dapat mencipta bentuk sendiri dari beberapa jenis media <i>loose parts</i>

3	Tingkat Keterlibatan Anak	1. Anak terlibat dalam menggunakan media <i>loose parts</i>. 2. Anak aktif berpartisipasi dalam bermain, seperti memilih, mengambil, dan mencipta bentuk dari media <i>loose parts</i>. 3. Anak menunjukkan minat dan fokus yang tinggi selama belajar dan bermain.
4	Respon Emosional dan Motivasi Anak	1. Reaksi emosional anak selama belajar dan bermain menggunakan media <i>loose parts</i>, seperti kegembiraan, frustrasi, kebosanan, atau kebingungan. 2. Mencatat faktor-faktor penyebab tantangan atau keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran dan permainan. 3. Anak menunjukkan motivasi intrinsik, seperti menyelesaikan permainan dengan baik.

Penelitian kualitatif lebih difokuskan selama proses di lapangan bersamaan dengan pengumpulan data. Aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung terus-menerus pada setiap tahapan penelitian sehingga tingkat ketuntasan dan keaslian datanya terjaga (Febriyanti et al., 2023). Aktivitas analisis data meliputi (1) Reduksi Data: Proses menyaring dan merangkum data untuk memfokuskan pada hal-hal penting yang relevan dengan tujuan penelitian, (2) Penyajian Data: Menyajikan data dalam bentuk yang terorganisir, seperti teks naratif, grafik, atau matriks, untuk memudahkan pemahaman, dan (3) Penarikan Kesimpulan atau Verifikasi: Menginterpretasikan data dan memastikan bahwa kesimpulan yang diambil benar dan dapat dipercaya. Berdasarkan tiga alur di atas, diharapkan data yang dihasilkan menjadi lebih bermakna dan informatif.



Gambar 1. Analisis Data

Proses reduksi data dilakukan secara berkelanjutan sepanjang berlangsungnya penelitian. Reduksi data ini memberikan gambaran yang lebih jelas tentang hasil pengamatan dan memudahkan peneliti untuk menemukan kembali data yang relevan. Beberapa langkah dalam reduksi data antara lain: (a) Merangkum data, yang mencakup interaksi langsung dengan individu, kejadian, dan situasi di lokasi penelitian, (b) Membuat catatan objektif, yaitu mencatat sekaligus mengklarifikasi dan mengedit jawaban atau situasi yang ada, (c) Membuat catatan reflektif, yang berisi pemikiran dan pendapat peneliti mengenai catatan objektif yang ada, (d) Menyimpan data dengan memberi label dan memperhatikan normalisasi tertentu, dan (e) Membuat memo, yaitu mencatat hal-hal teoritis dan konseptual yang muncul dari data yang diperoleh di lapangan. Data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi akan direduksi, dengan mengabaikan data yang tidak relevan dengan fokus penelitian tentang penerapan media pembelajaran *loose parts* berbasis STEAM untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. Hasil observasi akan dipilah, dengan data yang sesuai digunakan untuk deskripsi dan data yang tidak relevan tidak akan dipakai.

Penyajian data bertujuan untuk menemukan pola-pola yang memiliki makna serta memberi peluang untuk menarik kesimpulan dan tindakan lebih lanjut. Tujuan lainnya adalah menyusun

informasi yang kompleks menjadi lebih sederhana secara selektif dan sistematis. Peneliti menyajikan data dalam bentuk deskripsi mengenai kegiatan yang dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Penyajian data dilakukan dalam bentuk tabel klasifikasi yang didasarkan pada pelaksanaan observasi harian. Catatan yang dibuat peneliti akan dipresentasikan dalam bentuk tabel untuk memudahkan pemahaman dan interpretasi terhadap hasil penelitian. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif diharapkan menghasilkan temuan baru yang sebelumnya belum ditemukan. Temuan tersebut dapat berupa gambaran atau deskripsi yang sebelumnya belum jelas dan menjadi lebih terang setelah dilakukan penelitian. Penarikan kesimpulan dilakukan melalui proses interpretasi dengan merangkum dan mengklasifikasikan semua data yang diperoleh untuk menghasilkan temuan pada tahap analisis.

Triangulasi digunakan dalam dua bentuk, yaitu Triangulasi Sumber dan Triangulasi Waktu. Triangulasi Sumber dilakukan dengan wawancara kepada kepala sekolah, guru yang mengajar di kelas kelompok B, dan peserta didik kelompok B di TK Al Azhar 6 Jakarta Timur. Sedangkan Triangulasi Waktu dilakukan dengan wawancara yang dilakukan pada pagi hari, saat anak-anak sedang mengikuti pembelajaran daring. Uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif mencakup yaitu (a) Uji Kredibilitas Data: Memastikan data yang diperoleh sesuai dengan kenyataan, (b) Uji *Transferability*: Mengukur sejauh mana hasil penelitian dapat diterapkan dalam konteks lain, (c) Uji *Dependability*: Menguji konsistensi data selama proses penelitian, (d) Uji *Confirmability*: Mengukur sejauh mana data dan hasil penelitian dapat diverifikasi oleh pihak lain. Langkah selanjutnya adalah reduksi data. Reduksi data dalam hal ini merupakan proses pemilihan dan penyederhanaan data yang terkumpul dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Penelitian ini mencakup tiga fokus utama yakni sub fokus 1, sub fokus 2, dan sub fokus 3.

Hasil

Hal pertama yang dilakukan dalam pemanfaatan media pembelajaran *loose parts* dalam pengembangan kreativitas anak usia dini di TK Al Azhar 6 Jakarta Timur adalah guru menentukan topik sesuai tema terlebih dahulu sebelum membuat RPPH atau modul ajar. Topik tersebut dapat diambil dari berbagai referensi, seperti buku cerita maupun video. Setelah topik ditentukan, guru menyusun modul ajar atau RPPH sebagai bahan acuan dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Kegiatan belajar mengajar dimulai ketika guru sudah menjelaskan melalui buku cerita atau video. Setelah itu, murid diminta untuk menceritakan isi dari buku cerita atau video berdasarkan referensi yang sedang digunakan. Murid ditanya oleh guru tentang apa yang akan mereka buat menggunakan media *loose parts* dari cerita yang sudah dilihat. Selanjutnya, murid-murid dipersilakan untuk mencipta dari media *loose parts*, menuangkan ide dari apa yang ingin mereka buat sesuai cerita tersebut. Berdasarkan proses ini terlihat kreativitas murid yang awalnya masih kurang percaya diri dan belum berani, sehingga guru perlu memberikan stimulus atau contoh terlebih dahulu. Alhamdulillah, murid-murid mulai terbiasa untuk menuangkan ide mereka. Setelah mencipta bentuk dari media *loose parts*, murid diminta untuk bercerita tentang apa yang sudah mereka buat. Terdapat empat bentuk asesmen di TK Al Azhar 6 Sentra Primer, yaitu catatan harian, anekdot, gambar seri, dan ceklis. Guru dapat melakukan penilaian menggunakan keempat asesmen tersebut.

Sub Fokus 1: Latar Belakang Pemanfaatan Media Pembelajaran *Loose Parts* dalam Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini

Perencanaan pertama kali di TK Al Azhar 6 sebelum pembuatan media pembelajaran adalah menentukan topik atau tema yang kemudian dicari referensinya dari hasil kesepakatan bersama

anak-anak menggunakan buku cerita atau video (CW 1). Setelah menentukan topik, dibuat modul ajar yang disesuaikan dengan tema, yang dibagi menjadi empat term. Setiap term memiliki referensi yang bisa berasal dari video, buku, atau lingkungan (CW 2). Guru juga mengajak anak-anak untuk memilih buku cerita tersebut. Setelah dipilih, guru menceritakan isi buku kepada anak-anak, kemudian mereka mencipta bentuk dari media *loose parts* sesuai dengan yang tertuang di buku cerita (CW 3 dan CW 4). Selanjutnya, langkah-langkah pembuatan media *loose parts* melibatkan pengumpulan alat-alat dari lingkungan sekitar, seperti daun-daun atau biji-bijian (CW 2). Jika kurang, pihak sekolah bekerja sama dengan orang tua murid untuk membawa bahan bekas seperti tutup botol dan botol bekas (CW 1, CW 3, CW 4). Proses pembelajaran *loose parts* di TK Al Azhar 6 Sentra Primer dimulai dengan mengenalkan topik melalui buku cerita (CW 1, CW 2, CW 3). Setelah itu, anak-anak bebas berkreasi mencipta bentuk menggunakan *loose parts*. Misalnya, anak-anak membuat topi dari tutup botol atau biji-bijian (CW 2). Kegiatan ini membuat anak-anak senang karena merupakan pengalaman baru bagi mereka (CW 4). Asesmen di TK Al Azhar 6 Sentra Primer mencakup catatan harian, anekdot, gambar seri, dan ceklis (CW 1, CW 2, CW 3, CW 4). Asesmen terutama dilakukan melalui catatan harian, anekdot, dan gambar seri (CW 2). Guru membagi anak menjadi kelompok kecil untuk memudahkan proses asesmen. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran *loose parts* di TK Al Azhar 6 melibatkan perencanaan tema, penyusunan modul ajar, dan proses kreatif anak-anak. Meskipun beberapa anak terlihat kebingungan pada awalnya, guru berperan penting dalam memberikan stimulus dan motivasi.

Sub Fokus 2: Hambatan dan Solusi Penggunaan Media Pembelajaran *Loose Parts* dalam Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini

Hambatan utama yang ditemukan adalah kebingungan awal anak-anak karena terbiasa dibantu, serta minimnya keberagaman alat *loose parts* (CW 1, CW 2, CW 3). Selain itu, beberapa orang tua masih memandang bahan *loose parts* sebagai media yang kurang steril meskipun telah dibersihkan (CW 1). Solusi untuk hambatan ini adalah guru memberikan contoh terlebih dahulu dan terus memberikan semangat kepada anak-anak untuk mencoba (CW 1, CW 2). Sekolah mengajak kerja sama dengan orang tua untuk membawa bahan bekas dari rumah untuk mengatasi minimnya alat *loose parts* (CW 3, CW 4). Kelebihan penggunaan media *loose parts* adalah meningkatkan kreativitas, kepercayaan diri, dan keberanian anak untuk berekspresi (Diana et al., 2023). *Loose parts* juga mudah didapatkan dan ramah lingkungan karena membantu mengurangi limbah (CW 4). Kekurangan yang dihadapi adalah ketergantungan anak-anak pada bantuan di rumah, serta minimnya pemahaman orang tua tentang manfaat *loose parts* sebagai media pembelajaran.

Sub Fokus 3: Dampak Media Pembelajaran *Loose Parts* dalam Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini

Dampak positif dari media pembelajaran *loose parts* di TK Al Azhar 6 terlihat dari antusiasme anak-anak yang tetap ingin berkreasi meskipun waktu bermain telah habis (CW 1, CW 2, CW 3, CW 4). Anak-anak dapat bebas berkreasi mencipta bentuk sesuai imajinasi mereka (CW 1, CW 3) dan menjadi lebih percaya diri untuk tampil serta bercerita di depan teman-temannya (CW 2, CW 4). Media pembelajaran *loose parts* juga dapat diterapkan di rumah untuk bermain sambil belajar bersama orang tua menggunakan bahan seperti botol bekas, tutup botol, atau batu-batuan kecil (CW 3). Manfaat yang diperoleh meliputi peningkatan kreativitas, kepercayaan diri, dan eksplorasi anak-anak. Selain itu, media ini mengubah persepsi bahwa pembelajaran kreatif tidak harus selalu menggunakan metode konvensional seperti calistung (CW 1).

Tabel 3. Penyajian Data Hasil Penelitian

Fokus	Hasil Penelitian
Latar Belakang	1. Menentukan Topik atau Tema. Menentukan terlebih dahulu topik atau tema yang akan digunakan, kemudian mencari referensi berupa buku cerita atau video yang berkaitan dengan tema yang sudah ditentukan. 2. Kerja Sama dalam Pengumpulan Alat. Diperlukan kerja sama antara guru dan seluruh warga sekolah untuk mengumpulkan alat-alat <i>loose parts</i> yang ada di sekitar sekolah atau di rumah. 3. Proses Pembelajaran <i>Loose Parts</i>. Proses pembelajaran <i>loose parts</i> di TK Al Azhar 6 dimulai dengan menggunakan satu sumber, misalnya buku cerita. Setelah itu, media <i>loose parts</i> diperkenalkan terlebih dahulu, lalu murid bebas berkreasi mencipta bentuk. 4. Asesmen. Terdapat empat bentuk asesmen di TK Al Azhar 6 Sentra Primer, yaitu: Catatan harian, Anekdote, Gambar seri, dan Ceklis
Hambatan dan Solusi	1. Hambatan: Kebiasaan dibantu di rumah membuat murid menjadi bingung untuk berkreasi mencipta bentuk. Solusi: Murid perlu distimulus atau dicontohkan terlebih dahulu oleh guru. 2. Hambatan: Masih minimnya ragam bahan-bahan <i>loose parts</i> di TK Al Azhar 6. Solusi: Kerja sama antara pihak sekolah dengan orang tua murid untuk bersama-sama memperkaya jumlah dan jenis <i>loose parts</i> tersebut. 3. Hambatan: Kreativitas murid yang awalnya masih minim dan mereka merasa takut untuk berkreasi. Solusi: Setelah mengenal media <i>loose parts</i>, murid menjadi lebih percaya diri dan tidak lagi takut untuk berkreasi. 4. Hambatan: Masih ada pemikiran orang tua yang merasa alat-alat <i>loose parts</i> belum steril meskipun sudah dicuci. Solusi: Mensosialisasikan kepada orang tua murid bahwa alat-alat tersebut sudah bersih dan memiliki banyak manfaat, selain dapat digunakan sebagai media pembelajaran, juga membantu mengurangi limbah.
Dampak	1. Dampak yang terjadi dari hasil penelitian yang diamati adalah murid merasa antusias dan bersemangat dalam kegiatan menggunakan media <i>loose parts</i>. 2. Kreativitas yang terlihat adalah murid bisa lebih bereksplorasi dan juga lebih percaya diri. 3. Dampak lainnya adalah kemudahan mendapatkan alat-alat <i>loose parts</i> karena <i>loose parts</i> dekat dengan lingkungan anak. 4. Mengubah persepsi bahwa masih banyak media menarik yang bisa menggali potensi anak-anak lebih dari sekadar metode konvensional seperti pengajaran calistung.

Pembahasan

Latar Belakang Pemanfaatan *Loose Parts* dalam Pengembangan Kreativitas Motorik Halus Anak Usia Dini

Berdasarkan wawancara dan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, berikut ini disajikan deskripsi hasil penelitian terkait dengan aspek-aspek utama, termasuk perencanaan pembelajaran yang menggunakan media *loose parts*. Perencanaan pembelajaran merupakan suatu konsep yang secara umum mencakup serangkaian kegiatan, mulai dari merumuskan tujuan yang ingin dicapai dalam kegiatan pengajaran, cara untuk mengevaluasi pencapaian tujuan tersebut, materi atau bahan yang akan diajarkan, metode penyampaian, hingga media yang akan digunakan. Selain itu, perencanaan pembelajaran juga berfungsi sebagai pedoman yang jelas, terstruktur, dan sistematis bagi guru dan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Guru TK Al Azhar 6 merencanakan program pembelajaran terlebih dahulu sebelum mengajar, seperti menyusun modul ajar. Guru menentukan topik yang akan dibahas sesuai tema yang sudah disepakati bersama antar guru. Kemudian, guru merancang kegiatan pembelajaran

yang menyenangkan dan menyiapkan bahan media *loose parts* yang beragam sehingga anak dapat mengekspresikan kreativitas mereka dengan menciptakan sebuah karya sesuai imajinasinya. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa imajinasi anak dapat bebas diekspresikan dalam pembelajaran menggunakan media *loose parts* (Fatma et al., 2023). Hal ini disebabkan oleh guru yang memberikan kesempatan luas kepada anak untuk mengungkapkan imajinasinya masing-masing dan mengekspresikannya melalui berbagai karya yang dibuat. Pembelajaran menjadi lebih terarah, dan tujuan yang diinginkan lebih mudah tercapai dengan perencanaan yang matang

Penilaian terhadap proses pembelajaran dan instrumen hasil belajar dengan model bermain di PAUD disesuaikan dengan indikator pencapaian perkembangan anak serta mengacu pada standar penilaian yang berlaku. Teknik penilaian dilakukan menggunakan berbagai metode, seperti catatan harian, anekdot, gambar seri, dan ceklis. Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan pembelajaran dengan media *loose parts*, anak-anak menunjukkan kreativitas yang berkembang dalam proses belajar. Kreativitas tersebut terlihat ketika anak-anak mencoba menerapkan ide-ide mereka menggunakan bahan *loose parts* yang mereka pilih. Selain itu, anak-anak menunjukkan tingkat keaktifan yang tinggi dalam pembelajaran, yang didorong oleh rasa ingin tahu untuk mencoba berbagai jenis *loose parts* dalam berkarya. Anak-anak juga mulai menunjukkan kemandirian dalam menyelesaikan tugas, berkat kebebasan yang diberikan oleh guru untuk berkreasi sesuai keinginan mereka. Anak-anak memperlihatkan kemampuan untuk bekerja sama dengan teman-temannya, seperti saling berbagi ide, bercerita, membantu, dan berbagi tugas. Kepercayaan diri peserta didik juga mulai terlihat saat mereka bermain dengan media *loose parts*. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa selain menunjukkan kreativitas, anak juga memiliki keberanian mengambil keputusan dan percaya diri dalam menunjukkan pilihan alternatif yang diyakininya (Hadiyanti et al., 2021).

Hambatan dan Solusi Penggunaan Media Pembelajaran *Loose Parts* dalam Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini

Penerapan media pembelajaran *loose parts* dalam penelitian ini juga mengalami hambatan. Hambatan tersebut terjadi tidak hanya dari sisi internal, seperti SDM yang masih sulit untuk meng-upgrade kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga dari sisi orang tua murid. Awalnya, terdapat sekelompok orang tua murid yang kontra karena menganggap bahan-bahan *loose parts* belum steril, meskipun sudah dicuci. Hambatan lainnya adalah kebiasaan anak yang terbiasa dibantu di rumah, sehingga pada awalnya ketika diperkenalkan *loose parts*, murid-murid masih kebingungan untuk mencipta benda. Peran guru sangat penting untuk memberikan stimulus atau contoh terlebih dahulu. Selain itu, minimnya ragam jenis *loose parts* di sekolah juga menjadi kendala yang dihadapi. Pihak sekolah melakukan sosialisasi kepada orang tua murid tentang media pembelajaran *loose parts* guna menciptakan kegiatan belajar yang lebih menyenangkan. Pihak sekolah juga bekerja sama dengan orang tua murid untuk membawa bahan-bahan *loose parts* dari rumah guna memperkaya jenis *loose parts* yang masih minim di sekolah.

Dampak Media Pembelajaran *Loose Parts* dalam Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini

Progres kreativitas murid di TK Al Azhar 6 mulai terlihat setelah menerapkan media pembelajaran *loose parts*. Dampaknya, murid sangat bersemangat dan antusias, bahkan ketika guru berkata "*time is over*," anak-anak tetap ingin berkreasi. Kreativitas yang terlihat adalah murid bisa lebih bereksplorasi dan lebih percaya diri, karena media *loose parts* bukan media

yang sulit didapatkan dan dekat dengan anak, pembelajaran dengan media *loose parts* juga tetap bisa diterapkan di rumah. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa *loose parts* juga sangat bermakna dan bermanfaat dalam pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran daring karena *loose parts* mudah ditemukan di lingkungan sekitar anak baik di sekolah maupun di rumah (Hakim et al., 2023). Media ini juga dapat mengubah persepsi bahwa masih banyak media menarik yang bisa menggali potensi anak-anak lebih dari sekadar metode konvensional seperti pengajaran calistung. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media *loose parts* dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan kreativitas anak usia dini di TK Al Azhar 6 Jakarta Timur.

Berdasarkan data yang berhasil dikumpulkan, kurangnya kreativitas siswa di TK Al Azhar 6 Sentra Primer terlihat ketika mereka melakukan aktivitas menciptakan bentuk dari berbagai media. Rasa takut, kebingungan, dan kurangnya kepercayaan diri sangat jelas terlihat ketika anak-anak diminta untuk melakukan presentasi. Berdasarkan pengamatan peneliti, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kebiasaan anak yang sering dibimbing secara berlebihan oleh orang tua di rumah, sehingga kurang mendapatkan rangsangan yang dapat merangsang kreativitas mereka. Selain itu, pendekatan yang terlalu berpusat pada guru (*teacher-centered*) membuat anak-anak kurang percaya diri untuk berkreasi. Selain tuntutan untuk menjadi guru yang profesional, alasan lain mengapa TK Al Azhar 6 menggunakan media *loose parts* adalah karena ada beberapa anak yang sulit untuk fokus, enggan belajar di kelas, dan lebih memilih untuk melakukan aktivitas sesuai keinginan mereka. Guru kemudian mencari cara untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi anak-anak. Secara alami, rasa ingin tahu anak sangat tinggi, sehingga ketika ada hal baru atau unik, mereka akan tertarik untuk bertanya kepada guru. Suasana yang berbeda di kelas dan metode pembelajaran yang memberi kebebasan pada anak untuk bereksplorasi sesuai imajinasinya sangat membantu guru dalam mengenali bakat dan minat peserta didik.

Pemanfaatan media pembelajaran *loose parts* di TK Al Azhar 6 Sentra Primer bertujuan untuk menciptakan aktivitas belajar yang menyenangkan. Penerapan pembelajaran menggunakan media *loose parts*, kreativitas anak dapat berkembang sesuai dengan imajinasinya. Anak-anak merasa nyaman dalam belajar karena tidak ada tekanan atau paksaan selama proses pembelajaran berlangsung. Bahkan, media ini membantu mengatasi masalah anak-anak yang sebelumnya tidak tertarik untuk belajar di kelas, sehingga mereka menjadi lebih antusias untuk mengikuti pembelajaran hingga selesai. TK Al Azhar 6 Sentra Primer juga menggunakan media pembelajaran *loose parts* untuk mendukung pengembangan kreativitas anak, dimana bahan-bahan *loose parts* tersebut sangat mudah ditemukan karena berada di sekitar lingkungan anak.

Kesimpulan

Berdasarkan tujuan penelitian yang bertujuan untuk mengeksplorasi pemanfaatan media *loose parts* dalam pengembangan kreativitas motorik halus anak usia dini di TK Al Azhar 6 Jakarta Timur, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *loose parts* memberikan dampak positif dalam meningkatkan kreativitas anak. Sebelum dikenalkan dengan media tersebut, anak-anak cenderung mengalami kesulitan dalam menciptakan bentuk, merasa malu, dan kurang percaya diri saat bercerita. Namun, setelah menggunakan *loose parts*, anak-anak menjadi lebih berani bereksplorasi dan berkreasi dalam mencipta bentuk, serta lebih percaya diri dalam menyampaikan cerita. Proses pembelajaran dengan *loose parts* dilakukan melalui beberapa tahap, mulai dari penentuan topik, pemilihan referensi cerita, hingga eksplorasi anak dalam

menciptakan bentuk. Kendala yang dihadapi adalah terbatasnya variasi media *loose parts* di sekolah dan kurangnya pemahaman orang tua mengenai potensi bahan bekas sebagai media pembelajaran. Solusi yang diterapkan adalah dengan mengundang orang tua untuk mengenalkan konsep *loose parts* dan manfaatnya. Keterbatasan penelitian ini terletak pada kurangnya variasi dalam jenis media *loose parts* yang digunakan, serta fokus yang hanya pada aspek kreativitas motorik halus tanpa mempertimbangkan perkembangan aspek lain seperti sosial emosional atau kognitif anak. Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar peneliti memperluas ruang lingkup penelitian dengan melibatkan aspek-aspek lain dalam perkembangan anak, seperti nilai agama, moral, dan sosial emosional. Peneliti juga dapat mengeksplorasi penggunaan berbagai jenis bahan bekas untuk memperkaya variasi media *loose parts* yang diterapkan di kelas.

Acknowledgment

-

Daftar Pustaka

- Aini, A., Pebrianti, P., Sari, P., Ananda, N. A., Amanda, R. S., & Utami, W. S. (2024). Stimulasi Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Permainan Kolase Loose Part. *Dirasah: Jurnal Studi Ilmu dan Manajemen Pendidikan Islam*, 7(2), 595-605. <https://doi.org/10.58401/dirasah.v7i2.1395>
- Andari, I. A. M. Y., & Meriah, E. (2023). Pelatihan Penggunaan media Loose Part Sebagai Implementasi Merdeka Belajar Pada Satuan Pendidikan Anak Usia Dini. *Dharma Sevanam: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 191-200. <https://doi.org/10.53977/sjpkm.v2i2.1264>
- Diana, Z., Wulandari, R., & Fahmi, F. (2023). Analisis Media Loose Part Dalam Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Anak. *HYPOTHESIS: Multidisciplinary Journal Of Social Sciences*, 2(01), 148-153. <https://doi.org/10.62668/hypothesis.v2i01.668>
- Faruq, A. F. A., Darojah, N. A., Himmatul, H., & Haryanti, D. (2024). Implementasi Media Loose Part Dalam Menumbuhkan Kemampuan Motorik Halus Kelompok A di TK Pertiwi Banjarsari kec. Bantarbolang kab. Pemalang. *Scientia: Jurnal Hasil Penelitian*, 9(1), 58-65. <https://doi.org/10.32923/sci.v9i1.4328>
- Fatma, P., Waris, W., & Kustiyowati, K. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Loose Part Terhadap Kemampuan Motorik Halus Dan Kreativitas Anak Kelompok A di TK Cerdas Kabupaten Banyuwangi Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Darussalam: Jurnal Pendidikan, Komunikasi dan Pemikiran Hukum Islam*, 15(1), 92-105. <https://doi.org/10.30739/darussalam.v15i1.2489>
- Febriyanti, F., Novianti, R., & Ahmad, S. (2023). Pengaruh Media Loose Part Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Kelompok B Di PAUD Taam An Nuur Palembang Tahun 2023. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(22), 392-408. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10114847>
- Hadiyanti, S. M., Elan, E., & Rahman, T. (2021). Analisis Media Loose Part Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 5(2), 237-245. <https://doi.org/10.17509/jpa.v5i2.40920>
- Hakim, A. N. M., Sumarno, S., & Dwijayanti, I. (2023). Analisis Media Loose Part Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 114-122. <https://doi.org/10.47861/khirani.v1i2.280>

- Istim, N., Hendratno, H., & Setyowati, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Loose Part Bahan Plastik terhadap Perkembangan Bahasa dan Fisik Motorik pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8572-8584. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3793>
- Izzatulummah, M., Aziz, A., & Kiromi, I. H. (2022). Penggunaan Media Loose Parts untuk Meningkatkan Motorik Halus pada Anak Usia Dini di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal II Kota Probolinggo. *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak*, 6(2), 315-333. <https://doi.org/10.21274/martabat.2022.6.2.315-333>
- Kasriyati, D., Wahyuni, S., & Reswita, R. (2021). Pelatihan Perencanaan Dan Penerapan Media Loose Parts Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Bagi Guru PAUD Kecamatan Rumbai Pesisir. *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 4(2), 34-39. <https://doi.org/10.31851/dedikasi.v4i2.5906>
- Lestari, P., & Sriyanto, A. (2020). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B Melalui Kegiatan Bermain Kreasi Loose Part. *Al-Lubab: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Keagamaan Islam*, 6(2), 86-111. <https://doi.org/10.19120/al-lubab.v6i2.4345>
- Lismayani, A., Pratama, M. I., Amriani, S. R., & Dzulfadhilah, F. (2023). Pengaruh Media Loose Part terhadap Kreativitas Anak Usia Dini. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 6(2), 154-163. <https://doi.org/10.30605/cjpe.622023.3024>
- Nurfadilah, N., Nurmalina, N., & Amalia, R. (2020). Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Kolase Dengan Bahan Loose Part Pada Anak Usia 4-6 Tahun di Bangkinang Kota. *Journal on Teacher Education*, 2(1), 224-230. <https://doi.org/10.31004/jote.v2i1.1193>
- Putri, M. A., Wulandari, C., & Febriastuti, A. R. (2021). Implementasi pendekatan pembelajaran STEAM berbahan loose part dalam mengembangkan ketrampilan abad 21 pada anak usia dini. *ABNA: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(2), 118-130. <https://doi.org/10.22515/abna.v2i2.4484>
- Ridwan, A., Nurul, N. A., & Faniati, F. (2022). Analisis penggunaan media loose part untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(02), 105-118. <https://doi.org/10.46963/mash.v5i02.562>
- Rohmatun, S., & Zulfahmi, M. N. (2024). Implementasi Pembelajaran Loose Part dengan Kearifan Budaya Lokal di KB Mutiara Karanggondang. *Generasi Emas*, 7(1). [https://doi.org/10.25299/ge.2024.vol7\(1\).16461](https://doi.org/10.25299/ge.2024.vol7(1).16461)
- Rozak, P. (2021). Penerapan Media Loose Part Dalam Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Usia Dini. *Al-Athfal*, 2(1), 56-71. <https://doi.org/10.58410/al-athfal.v2i1.535>
- Rozana, S., Widya, R., Ependi, R., & Yanti, N. (2024). Efektivitas Penggunaan Loose Part Dalam Mendorong Minat Baca Anak di TK Aba Kartini Kota Binjai. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 7(1), 2989-2995. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i1.26010>
- Salsabila, P., Syahputri, W. H., Syahri, I. K., & Sit, M. (2024). Pengembangan Kecerdasan Visual Spasial Melalui Media Loosepart. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 18306-18313. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.12750>
- Samad, R., Mahmud, N., Wondal, R., Safitri, A., & Muhammad, I. (2024). Pelatihan Pemanfaatan Media Loose Parts untuk Mengembangkan Kreativitas Guru PAUD di Kota Ternate. *Jurnal Inovasi Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 4(1), 101-106. <https://doi.org/10.54082/jipppm.428>
- Setiyani, E. L., & Zulfahmi, M. N. (2024). Analisis Penanaman Karakter Anak Usia Dini melalui Media Loose Part pada Kelompok Bermain. *EDUKATIF: JURNAL ILMU Pendidikan*, 6(2), 1256-1270. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i2.6486>

- Sumarseh, S., & Eliza, D. (2022). Penerapan Pembelajaran Berbahan Loose Part In Door Untuk Membangun Merdeka Belajar Anak Usia Dini. *Generasi Emas*, 5(1), 65-74.
[https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2022.vol5\(1\).9229](https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2022.vol5(1).9229)
- Utamimah, S., Samawi, A., Arifin, I., Pramono, P., Aisyah, E. N., & Pratiwi, A. P. (2024). Pemanfaatan Media Loose Part dalam Pembelajaran Literasi dan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 702-711.
<https://doi.org/10.37985/murhum.v5i1.641>