

Implementasi Pembelajaran *Loose Parts* dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini

I Gusti Putu Wati Hernawati^{1*}, Sumarno², Ida Dwijayanti³

1,2,3 Universitas PGRI Semarang

DOI:

<https://doi.org/10.47134/paud.v2i4.1776>

*Correspondence: I Gusti Putu Wati
Hernawati

Email: haripriya13.didi@gmail.com

Received: 09-05-2025

Accepted: 13-06-2025

Published: 28-07-2025



Copyright: © 2024 by the authors.
Submitted for open access publication
under the terms and conditions of the
Creative Commons Attribution (CC BY)
license
(<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Abstract: *This study looks at how using loose parts in learning can improve creativity in young children. Creativity is important for children's growth, but many early childhood education programs still rely on methods and materials that limit free exploration. The study used a qualitative approach through a Systematic Literature Review (SLR) of seven articles focused on loose parts learning and its impact on creativity. The findings revealed that children who engaged with loose parts showed significantly higher creativity compared to those using traditional materials like worksheets or magazines. Additionally, learning with loose parts positively influenced children's fine motor skills. It helps them coordinate their eyes, hands, feet, and minds, which strengthens their muscles and cognitive abilities. Loose parts encourage logical thinking, shape recognition, and basic math concepts through hands-on exploration. They also foster problem-solving skills because there are no strict rules, allowing children to experiment without fear of making mistakes. This method promotes independence, boosting children's self-confidence and willingness to try new things. Furthermore, when used in groups or open spaces, loose parts enhance cooperation, socialization, communication, and negotiation skills.*

Keywords: *Loose Parts1, Creativity 2, Sistematic Literature Review 3*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara komprehensif implementasi pembelajaran loose parts dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. Kreativitas memiliki peran krusial dalam mendukung tumbuh kembang anak, namun praktik pembelajaran di banyak lembaga PAUD masih terbatas oleh metode dan media yang kurang mendukung eksplorasi bebas. Penelitian ini diterapkan dengan metode kualitatif melalui pendekatan Systematic Literatur Review (SLR) terhadap tujuh artikel terpilih yang membahas pembelajaran loose parts di PAUD dan kaitannya dengan kreativitas anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media loose parts secara signifikan meningkatkan kreativitas anak usia dini. Anak yang diberikan loose parts memiliki rata-rata kreativitas lebih tinggi dibandingkan dengan anak yang menggunakan media konvensional seperti lembar kerja atau majalah. Selain kreativitas, loose parts juga terbukti berpengaruh positif terhadap perkembangan motorik halus anak. Anak yang belajar dengan loose parts memiliki kemampuan motorik halus yang lebih baik. Penggunaan loose parts memberikan kesempatan bagi anak untuk melakukan koordinasi kerja antara mata, tangan, kaki, pikiran secara bersamaan, sehingga melatih otot dan ketajaman berpikir. Loose parts mendorong anak untuk berpikir logis, mengenal bentuk, serta memahami konsep matematika dasar melalui eksplorasi langsung. Anak juga belajar mengembangkan kemampuan problem solving karena loose parts tidak memiliki aturan baku, sehingga anak bebas mencoba lagi tanpa takut salah. Penggunaan loose parts memberikan ruang bagi anak untuk mandiri dalam menyelesaikan tugas tanpa terlalu banyak arahan dari guru. Hal ini juga meningkatkan rasa percaya diri dan keberanian anak dalam mencoba hal baru. Selain itu, loose parts mendorong sikap kooperatif, sosialisasi, komunikasi, serta negosiasi, terutama saat digunakan dalam kelompok atau di ruang terbuka.

Kata Kunci: Loose Parts, Kreativitas, Sistematic Literature Review

Pendahuluan

Kreativitas merupakan bagian penting dari proses perkembangan pada masa kanak-kanak awal karena pada masa tersebut, anak sedang mengalami perkembangan kognitif, motoric, sosial, dan emosional (Retnaningrum & Umam, 2021). Kreativitas tidak hanya berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah, tetapi juga membentuk karakter dan kepercayaan diri anak dalam menghadapi berbagai tantangan di masa depan (Burhamzah et al., 2023). Dalam psikologi perkembangan masa anak usia dini adalah periode kritis dalam pembentukan kemampuan kognitif dan kreativitas. Stimulasi yang tepat melalui media pembelajaran seperti memberi kebebasan bereksplorasi dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif dan imajinasi anak (Marwiyati & Istiningsih, 2020). Namun, dalam praktik pembelajaran di banyak lembaga PAUD, pengembangan kreativitas anak masih sering terbatas oleh metode pembelajaran yang kurang variatif dan media yang kurang mendukung eksplorasi bebas anak (Maarang et al., 2023).

Metode pembelajaran loose parts muncul sebagai inovasi yang potensial untuk mengatasi keterbatasan tersebut. Loose parts adalah bahan-bahan atau objek yang bersifat fleksibel, dapat dipindahkan, disusun ulang, dan dimanipulasi dari anak berdasarkan ide dan kreativitasnya tanpa aturan baku (Nurida, 2024). Bahan loose parts dapat berupa batu, kayu, kain, biji-bijian, kulit kerang, serta berbagai benda alami lain yang mudah ditemukan di sekitar lingkungan (Pratiwi et al., 2021). Melalui penggunaan media loose parts, anak-anak diberi kesempatan untuk mengeksplorasi, berkreasi, dan belajar secara aktif dengan cara yang menyenangkan dan bermakna (Maulina & Suhaibah, 2024). Studi sebelumnya mengungkapkan bahwa penggunaan media loose parts dalam pembelajaran tidak hanya mampu meningkatkan kreativitas anak, tetapi juga berperan dalam mengasah kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kerja sama, serta kemandirian anak (Maarang et al., 2023).

Hal ini didukung oleh filosofi pembelajaran berbasis pengalaman dan eksperimen. Implementasi pembelajaran Melalui media loose parts, anak-anak dapat memperoleh ruang untuk mengeksplorasi secara bebas terhadap materi-materi yang telah disiapkan yang bersifat fleksibel dan dapat diubah-ubah (Iftitah, 2023). Selain itu, proses pembelajaran dengan loose parts mendorong anak untuk berkomunikasi dan berkolaborasi dengan teman sebaya karena mereka sering kali bekerja bersama dalam kegiatan eksplorasi dan penciptaan karya. Interaksi sosial ini membantu mengembangkan kemampuan komunikasi dan kerja sama anak, sekaligus melatih kemandirian mereka dalam mengambil keputusan dan mengelola aktivitas bermainnya sendiri (Komara & Rohmalina, 2023).

Dengan menggunakan media loose parts anak-anak dapat mengembangkan ide dan imajinasinya secara bebas sehingga pada akhirnya dapat memperkuat keterampilan sosial dan emosionalnya. Guru berperan sebagai fasilitator yang menyediakan bahan dan lingkungan yang mendukung, serta memberikan pertanyaan terbuka untuk merangsang pemikiran anak tanpa memberikan arahan yang kaku. Selain itu, pembelajaran loose parts juga relevan dengan pendekatan pembelajaran berbasis STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics) yang semakin digalakkan dalam pendidikan anak usia dini (Karmiati et al., 2021). Dengan menggunakan bahan-bahan sederhana yang dapat ditemukan di sekitar, anak-anak dapat belajar mengenal konsep-konsep dasar matematika,

sains, dan seni secara kontekstual dan menyenangkan. Hal ini mendorong anak untuk lebih aktif dalam proses belajar, meningkatkan motivasi, serta minat belajar anak.

Namun demikian, implementasi metode loose parts dalam pembelajaran anak usia dini masih menghadapi berbagai tantangan, seperti kurangnya pemahaman guru tentang metode tersebut, keterbatasan bahan yang tersedia, serta diperlukan perencanaan serta evaluasi yang matang agar pembelajaran dapat berjalan efektif dan optimal. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk dilakukan guna mendeskripsikan secara mendalam bagaimana implementasi pembelajaran loose parts dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji implementasi pembelajaran loose parts dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini secara komprehensif. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi pendidik dan pengelola PAUD dalam mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif, efektif, dan menyenangkan, sehingga dapat mengoptimalkan potensi perkembangan imajinasi anak sejak masa kanak-kanak awal serta mendukung perkembangan holistic anak.

Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode kualitatif dengan pendekatan Systematic Literature Review (SLR). Metode SLR dipilih karenan memungkinkan peneliti untuk melakukan identifikasi, evaluasi, dan interpretasi secara sistematis terhadap seluruh hasil penelitian yang relevan dengan topik pembelajaran loose part dan kreativitas anak usia dini dari berbagai sumber ilmiah yang telah dipublikasikan. Terhadap tiga tahap dari SLR yang peneliti lakukan yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan pencarian dan seleksi literature (conducting), serta analisis dan sintesis data (reporting). Data dikumpulkan dari database google scholar, SINTA, dan GARUDA. Kata kunci yang digunakan untuk pencarian yaitu: "loose parts", "Pembelajaran PAUD", "kreativitas anak usia dini". Kriteria inklusi dalam penelitian ini adalah: (1) artikel yang dipublikasikan tahun 2025, (2) artikel dalam bahasa inggris dan bahasa Indonesia, (3) artikel yang membahas pembelajaran loose parts di PAUD dapat membentuk kreativitas anak. Secara keseluruhan peneliti menemukan topik penelitian pembelajaran loose parts di PAUD sejumlah lebih dari 500 penelitian. Dari banyaknya penelitian tersebut, peneliti menyaring dengan kriteria inklusi yang telah dibuat, peneliti menemukan sejumlah 7 artikel yang sesuai kriteria, berikut diantaranya:

Table 1. Daftar Artikel Terpilih

No	Penulis dan Judul Penelitian
1.	(Arifianti et al., 2025), Peran Media Loose Parts dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini
2.	(Jamilah et al., 2025), Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Implementasi Pembelajaran STEAM Berbasis Loose Parts.
3.	(Harminanti et al., 20205), Pemanfaatan Media Loose Part untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Pelangi Kasih.
4.	(Trisnawati et al., 2025), Pengaruh Penggunaan Media <i>Loose Part</i> untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Islam Al-Kautsar Pontianak.
5.	(Rahayu et al., 2025), Pengaruh Pembelajaran Steam Berbasis Media <i>Loose Part</i> Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun.

6.	(Lisdiyana et al., 2025), Penggunaan Media <i>Loose Part</i> Dalam Pengembangan Motorik Halus dan Kreativitas pada Anak Usia Dini
----	---

Hasil dan Pembahasan

Pembelajaran *Loose Parts*

Loose part merupakan media pembelajaran berupa bahan-bahan yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, atau dipisahkan kembali dengan berbagai cara. Bahan-bahan tersebut dapat berupa benda-benda alami seperti batu, daun, tanah, air, maupun benda-benda buatan seperti plastic, kain, dan yang lainnya. Pembelajaran *loose parts* diprakarsai oleh Simon Nicholson dengan sebutan *loose parts theory*. Nicholson seorang arsitek dan seniman monal argument yang menyatakan bahwa kreativitas hanya dimiliki oleh seseorang yang berbakat saja. Nicholson berpendapat bahwa semua orang termasuk anak-anak mampu berkontribusi dalam proses penciptaan budaya melalui interaksi dengan *loose parts* yang bersifat terbuka dan fleksibel. Beberapa hal yang dapat dilakukan dalam pembelajaran *loose parts* menurut (Penfold, 2018):

1. Utamakan kebutuhan dan kondisi anak. Hal ini berarti memperkenalkan materi *loose part* ke dalam lingkungan sekolah, taman kanak-kanak, dan rumah sakit, yaitu tempat-tempat di mana anak-anak menghabiskan sebagian besar waktunya.
2. Libatkan anak dalam prosesnya. Komunitas, terutama anak-anak dalam komunitas tersebut, harus dilibatkan dalam metodologi perancangan ruang anak, mulai dari tahap perencanaan, pembangunan, hingga evaluasi berkelanjutan terhadap penggunaan ruang tersebut.
3. Gunakan pendekatan interdisipliner. Dalam pendidikan anak usia dini, perbedaan antara seni, sains, pendidikan, rekreasi, pekerjaan, dan permainan sangatlah tipis. Para pendidik perlu mendekati pembelajaran anak dengan *loose part* melalui perspektif interdisipliner serta mempertimbangkan bagaimana kerangka kerja ini dapat membentuk asesmen dan kurikulum.
4. Bangun arsip tentang lingkungan belajar anak. Sumber informasi yang bertujuan untuk membagikan teori dan praktik pendidikan, khususnya terkait interaksi manusia dengan materi yang bersifat terbuka (*open-ended*), sangat penting untuk menghubungkan orang-orang dan jaringan ide. Sumber informasi ini dapat mencakup dokumentasi strategi belajar anak yang dihasilkan melalui permainan dengan bahan *loose part*.

Dalam penelitian-penelitian terdahulu, pembelajaran *loose parts* mengandung beberapa manfaat antara lain:

1. Meningkatkan kreativitas anak dengan memberikan kebebasan untuk berimajinasi dan berinovasi dalam membuat karya dari bahan yang disediakan (Komara & Rohmalina, 2023).
2. Mengembangkan kemampuan kognitif, seperti kemampuan berfikir logis dalam mengenal bentuk serta memahami konsep matematika dasar melalui eksplorasi yang dilakukan secara langsung (Shofa & Atikah, 2023).
3. Melatih kemampuan motorik halus dengan mengolah benda-benda kecil yang memerlukan koordinasi tangan dan mata (Hadiyanti et al., 2021).

4. Mendorong kemandirian dan rasa percaya diri anak dalam menyelesaikan tugas tanpa terlalu banyak arahan dari guru (Sumarseh & Eliza Delfi, 2022).
5. Membentuk pengalaman belajar yang menyenangkan dan tidak monoton sehingga anak tidak mudah bosan (Rahma et al., 2023).

Implementasi Pembelajaran *Loose Parts* untuk Meningkatkan Kreativitas Anak

Pembelajaran dengan media loose parts menjadi salah satu metode inovatif yang efektif untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini (Sativa & Buahana, 2024). Terdapat beberapa tahapan implementasi loose parts, antara lain:

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan guru, menyiapkan media dan bahan loose parts yang variatif dan aman. Hal tersebut dapat berupa bahan alam seperti kayu, batu, biji-bijian, atau yang sejenisnya. Perencanaan tersebut meliputi penentuan tujuan pembelajaran dan pengaturan ruang kelas agar mendukung aktivitas eksplorasi anak secara bebas.

2. Pelaksanaan

Pada tahap ini, anak-anak diberi kebebasan untuk memilih dan menggunakan loose parts sesuai dengan ide dan imajinasi mereka. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan ringan dan mendukung proses kreatif anak tanpa membatasi ekspresinya. Anak-anak dapat mengembangkan karya unik yang mencerminkan kreativitas dan kemampuan problem solvingnya. Oleh karenanya, melalui loose parts tersebut, dapat membantu melatih keterampilan motoric anak melalui manipulasi bahan-bahan yang disediakan (Darojah, 2024).

3. Penilaian

Guru melakukan observasi dan evaluasi terhadap proses dan hasil karya anak dengan memberikan umpan balik positif yang dapat mendorong rasa percaya diri dan motivasi anak untuk berkreasi. Penilaian lebih menitikberatkan pada proses eksplorasi dan kreativitas anak daripada hasil akhir yang baku (D. Rahayu et al., 2023).

Penelitian lain di TK Gusnita Losung Batu juga menemukan bahwa penggunaan loose parts secara signifikan meningkatkan pengembangan kreativitas anak usia 4-5 tahun, dengan nilai t hitung yang jauh lebih besar dari t tabel pada taraf signifikansi 5%. Selain itu, penelitian di TK Yunico Kota Jambi mengungkapkan bahwa pengaruh penggunaan loose parts terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun termasuk kategori efek kuat (strong effect) dengan nilai effect size sebesar 7,36, yang menegaskan bahwa loose parts memberikan dampak positif yang besar terhadap kreativitas anak. Studi kuantitatif lain juga menunjukkan bahwa loose parts meningkatkan kemampuan berpikir kreatif anak usia dini secara signifikan, dengan nilai t hitung yang jauh melebihi t tabel. Pada penelitian tersebut, media loose parts yang digunakan yaitu kardus bekas, puzzle, balok-balok, botol air minum, cangkang kerrang, tissue, stick, lem, dan sejenisnya. Bahan-bahan tersebut digunakan untuk membuat gambar atau membuat bentuk dengan tema yang telah ditentukan setiap harinya, seperti menggambar buah-buahan, alat transportasi, ataupun hewan.

Loose parts memberikan kebebasan kepada anak untuk mengeksplorasi, memanipulasi, dan mengkombinasikan berbagai bahan sederhana sesuai imajinasi mereka,

sehingga merangsang kreativitas dan kemampuan problem solving (Fono & Ita, 2021). Dengan menggunakan media loose parts anak juga tidak dikenalkan dengan penilaian “benar salah”, sehingga penggunaan media loose parts tersebut membuat siswa lebih berani mencoba hal baru. Menggunakan media loose parts anak tidak takut gagal sebab dan merasa bersalah, sebab ketika ia tidak berhasil mereka dapat membongkar dan mencoba lagi terkait tujuan yang hendak dicapai. Proses tersebutlah yang mendorong anak untuk kreatif.

Media ini juga membantu perkembangan motorik halus yang mendukung proses kreatif anak. Penelitian tindakan kelas (PTK) yang menggunakan metode bermain loose parts menunjukkan peningkatan kreativitas anak dari pra siklus hingga siklus kedua, dengan persentase anak yang mencapai tingkat kreativitas sangat baik meningkat secara signifikan (Cahyati & Wulandary, 2022). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa loose parts merupakan media pembelajaran yang efektif dan terbukti secara empiris dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini dengan memberikan ruang eksplorasi dan kebebasan berkreasi yang luas, didukung oleh berbagai penelitian yang menunjukkan hasil positif dan signifikan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa implementasi pembelajaran loose parts secara signifikan mampu meningkatkan kreativitas anak usia dini. Melalui penyediaan material yang beragam, fleksibel, dan tidak terstruktur, anak-anak memperoleh kesempatan untuk bereksplorasi, berimajinasi, dan mengekspresikan ide-ide secara bebas. Kegiatan loose parts memungkinkan anak untuk menggunakan benda-benda sederhana dengan berbagai cara, sehingga menstimulasi kemampuan berpikir kreatif, memecahkan masalah, serta mengembangkan inisiatif dan kepercayaan diri. Selain itu, pembelajaran ini juga mendorong interaksi sosial yang positif melalui kerja sama dan komunikasi antar anak saat menciptakan sesuatu bersama. Dengan demikian, pendekatan loose parts terbukti menjadi metode pembelajaran yang efektif dan relevan untuk mendukung perkembangan kreativitas pada anak usia dini. Penerapan metode ini perlu didukung oleh pendidik yang kreatif serta lingkungan belajar yang kondusif dan kaya akan material eksploratif.

Adapun saran untuk penelitian selanjutnya yaitu perluasan variable, sehingga tidak hanya kreativitas saja tetapi juga mengkaji *loose parts* terhadap aspek perkembangan lain seperti sosial emosional, literasi numerasi, dan keterampilan berpikir kritis lainnya pada anak. Diperlukan penelitian dengan desain longitudinal untuk melihat dampak jangka panjang penggunaan loose parts terhadap perkembangan anak, sehingga dapat diketahui keberlanjutan manfaat metode ini.

Daftar Pustaka

- Arifianti, D., Windarsih, C. A., & Lestari, R. H. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Loose Parts dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 8(3), 338–347.
<https://doi.org/https://doi.org/10.22460/ceria.v8i3.27222>
- Burhamzah, M., Fatimah, S., Kurniati Asri, W., & Mannahali, M. (2023). Self-Development,

- Talent, and Creativity Training for Teenagers in the Global Era. *Jurnal PEDAMAS (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 1(4), 737–745.
- Cahyati, N., & Wulandary, P. (2022). Peningkatan Kreativitas Anak Berbasis Steam Melalui Media Pembelajaran Loose Part. *Universitas Hamzanwadi*, 6(02), 405–416. <https://doi.org/>
- Darojah, N. A. (2024). Media Loose Part (Komponen Bahan Alam Daun) Dalam Menumbuhkan Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Usia Dini. *Al- Athfal*, 5(02), 91–105. <https://doi.org/><https://doi.org/10.58410/al-athfal.v5i2.1030>
- Fono, Y. M., & Ita, E. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Loose Parts untuk Menstimulus Kreativitas Anak Kelompok B di Kober Peupado Malanuza. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, 9291. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/2465>
- Hadiyanti, S. M., Elan, E., & Rahman, T. (2021). Analisis Media Loose Part Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(2), 337–347. <https://doi.org/10.26877/paudia.v10i2.9329>
- Harminanti, A. T., Muhtarom, & Sumarno. (20205). Penerapan Media Loose Part dalam Meningkatkan Kreatifitas Anak Usia Dini di TK Pelangi Kasih. *Jurnal Kajian Pendidikan*, 7(1), 197–208. <https://journalpedia.com/1/index.php/jkp/article/view/4469/4632>
- Iftitah, S. . (2023). *Penggunaan Media Pembelajaran Loose Part dalam Membangun Merdeka Belajar Anak Usia Dini*. Media. https://www.researchgate.net/profile/Marianus-Yufrinalis-2/publication/371320791_Pengantar/links/647f2abd79a72237651398e0/Pengantar.pdf#page=90
- Jamilah, Fajarwati, A., & Afifah. (2025). UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI PEMBELAJARAN STEAM BERBASIS LOOSE PARTS. *Serumpun Mendidik*, 02(01), 154–163. <https://jurnal.edusm.id/index.php/sm/article/view/66/48>
- Karmiati, N. W., Herman, H., & Mardiana, B. (2021). Membangun Dasar Steam Melalui Kegiatan Main di TK Negeri 02 Mekar Sari Kab. Boalemo Gorontalo. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 3(4), 127–132. <http://www.ejournal-jp3.com/index.php/Pendidikan/article/view/192%0Ahttp://www.ejournal-jp3.com/index.php/Pendidikan/article/download/192/174>
- Komara, H. W., & Rohmalina. (2023). Media Pembelajaran Loose Parts Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 6(5), 2614–6347. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria/article/view/17684>
- Lisdiyana, Hasmita, S., Yunita, U., & Fransissisca, Y. (2025). Penggunaan Media Loose Part Dalam Meningkatkan Motorik Halus dan Kreativitas pada Anak Usia Dini. *Dzurriyat*, 3(1), 40–48. <https://doi.org/><https://doi.org/10.61104/dz.v3i1.885>
- Maarang, M., Khotimah, N., & Maria Lily, N. (2023). Analisis Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Pembelajaran STEAM Berbasis Loose Parts. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 309–320. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.215>

- Marwiyati, S., & Istiningsih, I. (2020). Pembelajaran Saintifik pada Anak Usia Dini dalam Pengembangan Kreativitas di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 135. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.508>
- Maulina, I., & Suhaibah, S. (2024). Kebebasan Anak Dalam Berkreasi Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Dengan Media Loose Part. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(6), 1965–1970.
- Nurida. (2024). *Pengaruh Penggunaan Loose Part Terhadap Kemampuan Berhitung Anak 5-6 Tahun di RA Takrimah Aceh Besar* [Universitas Islam Negeri Ar-Raniry]. <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/37668/1/Nurida%2C%20180210067%2C%20FTK%2C%20PIAUD.pdf>
- Penfold, L. (2018). *Simon Nicholson's Theory of Loose Parts*. Louisapenfold.Com. <https://louisapenfold.com/loose-parts-children-play/>
- Pratiwi, L., Asiyah, & Syarifin, A. (2021). Penggunaan Pendekatan STEAM Pada Kegiatan PAUD Untuk Melatih Kreativitas Anak. *Al Fitral : Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 5(1), 21–33. <https://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/alfitrah/article/view/5008/3700>
- Rahayu, S., Herlinda, S., Artamevia, F., Guru, P., Anak, P., & Dini, U. (2025). Pengaruh Pembelajaran Steam Berbasis Media Loose Part Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *JamburaEarly Childhood Education Journal*, 7(2), 53–65. <https://doi.org/https://doi.org/10.37411/jecej.v7i1.3514>
- Rahma, B. A., Kustiono, K., & Setiawan, D. (2023). Penerapan Merdeka Belajar dengan Media Berbahan Loose Part pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 3991–4001. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4926>
- Retnaningrum, W., & Umam, N. (2021). Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Mencari Huruf. *Jurnal Tawadhu*, 5(1), 25–34.
- Sativa, F. E., & Buahana, B. N. (2024). BIOCHEPHY: Journal of Science Education PENERAPAN PEMBELAJARAN STEAM DENGAN MEDIA LOOSE PARTS. *BIOCHEPHY: Journal of Science Education*, 4(2), 1093–1098. <https://doi.org/10.52562/biochephy.v4i2.1367>
- Shofa, F. M., & Atikah, C. (2023). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak melalui Media Loose Parts Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2418–2428. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5697>
- Sumarseh, & Eliza Delfi. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Berbahan Loose Part in Door Untuk Membangun Merdeka Belajar Anak Usia Dini. *Generasi Emas*, 5(1), 65–75.
- Trisnawati, R., Miranda, D., Amanlia, A., Halida, & Lukmanulhakim. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Loose Part untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Islam Al-Kautsar Pontianak. *Jurnall Inovasi Pendidikan*, 3(2), 55–63. <https://doi.org/https://doi.org/10.60132/jip.v3i2.473>