
Optimalisasi Kreativitas dan Stimulasi *Speech Delay* Anak Usia Dini melalui Pemanfaatan Media *Loose Parts* di PAUD

Yenny Wardati Arifah¹, Togar Siagian², Siti Rohmah³, Sigit Purnama⁴

^{1,2,3,4}Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

¹yennywardatiarifah@gmail.com, ²togarsiagian99@gmail.com, ³st15rahma@gmail.com,

⁴sigitpurnama@gmail.com

Abstrak

Dalam era globalisasi, kreativitas menjadi semakin penting, karena diperlukan untuk menghadapi tantangan dan perubahan yang semakin cepat. Untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini dibutuhkan strategi yang tepat, salah satunya dengan menggunakan media loose part. Di PAUD Fullday Aisyiyah Kasihan menggunakan loose part sebagai strategi meningkatkan kreativitas anak. Maka tujuan penelitian ini adalah melihat strategi peningkatan kreativitas anak melalui media loose part di PAUD Fullday Aisyiyah Kasihan. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Subjek penelitian yaitu guru. Tempat penelitian dilakukan pada PAUD Aisyiyah Terpadu Kasihan, Bantul, Yogyakarta. Penguji keabsahan dalam penelitian ini memakai kredibilitas dengan triangulasi, yaitu triangulasi teknik. Menganalisis data dari lapangan melalui teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang akan digunakan dalam penelitian adalah teknik analisis data Miles dan Huberman, yaitu reduksi data, display data, dan kesimpulan. Hasil penelitian bahwa media loose parts yang digunakan oleh guru dapat mengoptimalkan kreativitas dan mampu menstimulasi anak *speech delay* melalui 6 strategi yaitu; 1) memberikan kebebasan anak untuk berimajinasi dan berkreativitas; 2) pemberian arahan dan pengawasan oleh guru dengan tepat; 3) pembiasaan melakukan kegiatan bermain dengan media loose part; 4) penggunaan kalimat tanya dan kalimat provokasi pendukung kreativitas; 5) penambahan kosa kata, artikulasi pengucapan kata dan penguatan oral anak; 6) penilaian hasil kegiatan dan refleksi pembelajaran.

Kata Kunci: kreativitas, keterlambatan bicara, loose part, anak usia dini.

Abstract

In the era of globalization, creativity has become increasingly important to face the rapidly accelerating challenges and changes. Enhancing creativity in early childhood requires appropriate strategies, one of which involves using loose parts as a medium. At PAUD Fullday Aisyiyah Kasihan, loose parts are utilized as a strategy to enhance children's creativity. Therefore, the purpose of this research is



to examine strategies for fostering creativity through loose parts at PAUD Full day Aisyiyah Kasihan. This study employs a descriptive qualitative research method. The research subject is a teacher, and the research location is PAUD Aisyiyah Terpadu Kasihan, Bantul, Yogyakarta. To ensure data validity, the credibility of the research is tested through technique triangulation. Data is analyzed from the field using interviews, observations, and documentation. The data analysis technique used is Miles and Huberman's model, consisting of data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings indicate that loose parts used by teachers effectively optimize creativity and stimulate speech delay in children through six strategies: 1) allowing children the freedom to imagine and create; 2) providing appropriate guidance and supervision; 3) establishing routines for play activities with loose parts; 4) using open-ended questions and prompts to support creativity; 5) expanding vocabulary, improving pronunciation, and reinforcing oral skills; 6) evaluating activity outcomes and reflecting on learning.

Keywords: creativity, speech delay, loose parts, early childhood

PENDAHULUAN

Dalam era globalisasi, kreativitas menjadi semakin penting, karena diperlukan untuk menghadapi tantangan dan perubahan yang semakin cepat. Meningkatkan kreativitas anak usia dini dibutuhkan strategi dalam pembelajaran yang tepat, salah satunya dengan menggunakan media loose part. Loose part merupakan benda-benda yang tidak memiliki fungsi tertentu dan dapat digunakan untuk berbagai keperluan. Menurut Irmade (2022), loose part adalah bahan atau objek yang menarik dan indah, yang dapat dipindah, dimanipulasi, dikendalikan, dan diubah oleh anak-anak saat bermain. Anak-anak dapat membawa, menggabungkan, mendesain ulang, membongkar, dan memasang kembali bagian-bagian dengan berbagai cara (Umami et al., 2022). Media loose part memiliki berbagai manfaat untuk perkembangan anak usia dini, termasuk kreativitas (Muntomimah & Wijayanti, 2021). Manfaat loose part yaitu: mempromosikan pembelajaran aktif, memperdalam berpikir kritis, berpikir *divergen* dan kreatif, serta mendukung berbagai domain perkembangan anak. mendukung berbagai macam permainan, menghemat biaya dan mendukung kurikulum (Irmade, 2022).

Hal ini diperkuat dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Adawiyah mengatakan bahwa loose part dengan bahan alam dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini, diketahui dari hasil posttest, persentase perkembangan keterampilan anak

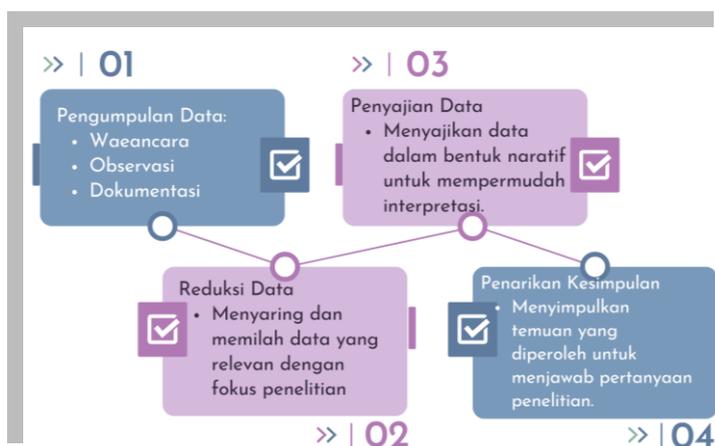
secara keseluruhan adalah 84,9%, dengan mayoritas anak mendapat nilai 90% pada kategori BSB dari sebelumnya pre-test didapatkan persentase kemampuan perkembangan kreativitas adalah 47,3% dengan sebagian besar anak mendapatkan nilai kategori MB dengan jumlah persentase 70%. (Adawiyah et al., 2022). Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Fono dan Ita, bahwa kreativitas dapat distimulasi dan ditingkatkan melalui media loose parts (Fono & Ita, 2021). Begitu juga dengan penelitian oleh Kafolamau dan Rahardjo, bahwa terlihat kreativitas anak meningkat dengan penggunaan media loose part (Kafolamau & Rahardjo, 2022). Menekankan pentingnya media loose part dalam pengembangan kreativitas anak usia dini. Media loose part adalah bahan-bahan yang tidak memiliki bentuk atau fungsi tertentu, yang dapat digunakan anak untuk bermain dan bereksplorasi (Najamuddin et al., 2022). Media loose part memiliki berbagai manfaat untuk pengembangan kreativitas anak, sehingga anak bebas untuk menggunakan bahan tersebut sesuai dengan imajinasinya (Budiarti & Darmayanti, 2020).

Pada observasi awal di PAUD Fullday Aisyiyah Kasihan, peneliti menemukan bahwa penggunaan *loose part* di kelas memiliki dampak positif pada kreativitas dan minat belajar anak. Guru menyebutkan bahwa *loose part* mudah didapat dan efektif digunakan dalam berbagai aspek pembelajaran, dengan fokus pada kreativitas anak. Observasi ini juga menjadi dasar untuk mengeksplorasi media loose parts sebagai stimulasi khusus, terutama terkait isu seperti *speech delay*. Karena terdapat 5 anak yang belum minat terhadap pembelajaran yang tidak menggunakan media loose part sebelumnya, ada 3 anak yang belum belajar dengan aktif di kelas, kemudian ada 2 anak dengan *speech delay* yang belum mampu memahami beberapa perintah. Maka guru menggunakan media loose part dalam kegiatan pembelajaran.

Dari pemaparan diatas, maka peneliti melihat pentingnya perkembangan kreativitas pada anak dan peneliti tertarik meneliti lebih dalam tentang strategi guru dalam penggunaan media loose part dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini di PAUD *Fullday* Aisyiyah Kasihan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif adalah suatu strategi inquiry yang menekankan pencarian makna, pengertian, konsep, karakteristik, gejala, simbol, maupun deskripsi tentang fenomena; fokus dan multi metode, bersifat alami dan holistik: mengutamakan kualitas, menggunakan beberapa cara, serta disajikan secara naratif (Yusuf, 2019). Adapun penelitian ini dilakukan dengan kualitatif deskriptif. Tujuan dari pengambilan jenis penelitian ini adalah mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian untuk mengamati dan menggali pelaksanaan stimulasi speech delay dengan kolaboratif based learning di PAUD Fullday Aisyiyah Kasihan. Subyek dalam penelitian ini adalah 14 peserta didik dan seorang guru kelas dengan kualifikasi S1 jurusan linear di bidang PAUD dengan masa pengalaman mengajar 5 tahun. Penguji keabsahan dalam penelitian ini memakai kredibilitas dengan triangulasi, yaitu triangulasi teknik. Menganalisis data dari lapangan melalui teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang akan digunakan dalam penelitian adalah teknik analisis data Miles dan Huberman, yaitu reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan (Yusuf, 2019). Berikut gambar tahap-tahap penelitian:



Gambar 1. Tahapan Analisis Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kreativitas ialah suatu ide atau gagasan baru yang muncul dari pikiran dan imajinasi anak sehingga terciptanya hal baru (Hurlock, 1972). Sejalan dengan

pemikiran dari Santrock bahwa kreativitas adalah suatu gagasan atau inovasi dari hasil pemikiran dan kreatif dari anak itu sendiri yang didukung oleh orang dewasa di tunjang dengan kematangan umur dan pengalaman anak (Santrock, 2007). Teori humanisme yang dikemukakan oleh Carl Roger mengatakan bahwa ada tiga kondisi dari dalam diri anak yang kreatif memiliki keterbukaan pada hal baru, dapat menilai situasi dan bereksperimen. Maka untuk menciptakan pribadi yang kreatif diperlukan dorongan dari dalam diri maupun dorongan luar diri. Hal ini sesuai dengan pernyataan widyadari bahwa ada dua dorongan atau motivasi proses munculnya kreativitas seseorang yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik yaitu pada anak usia dini keberadaan motivasi ini sudah ada untuk melahirkan potensi, berkembang dengan matang dan menghidupkan semua kapasitas anak itu sendiri. Sedangkan motivasi ekstrinsik yaitu proses pemupukan dan pengembangan sehingga kreativitas dapat dioptimalkan (Widyasari, 2023).

Untuk itu pendidik atau orang dewasa sebagai fasilitator, wajib memfasilitasi anak dengan berbagai media dan fasilitas dalam menunjang kreativitas anak (Widyasari, 2023). Media pembelajaran merupakan suatu teknik, alat atau metode yang dapat menyalurkan informasi dari guru kepada siswa saat proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kreativitas (Irmade, 2022). Media loose part adalah media yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak (Yawar, 2021). Menurut (Irmade, 2022), loose part adalah bahan atau objek yang menarik dan indah, yang dapat dipindah, dimanipulasi, dikendalikan, dan diubah oleh anak-anak saat bermain. Anak-anak dapat membawa, menggabungkan, mendesain ulang, membongkar, dan memasang kembali bagian-bagian dengan berbagai cara. Media loose part memiliki berbagai manfaat untuk perkembangan anak usia dini, termasuk kreativitas. Menurut Purnama & Hayati bahwa bagian yang lepas penting bagi anak-anak. Itu karena anak-anak belajar melalui heuristik: menyelidiki, menemukan, atau memecahkan masalah dengan menggunakan teknik eksperimental dan *trial and error*. Sifat bagian lepas yang terbuka memberikan kesempatan bagi anak untuk mengeksplorasi sifat dan

fungsinya. Selain itu, karena sifat bagiannya yang lepas, tidak ada petunjuk penggunaan, sehingga anak-anak dapat menggunakannya sendiri atau dikombinasikan dengan bahan lain (Purnama & Hayati, 2023a). Sejalan dengan pendapat Irmade bahwa, manfaat loose part yaitu: mempromosikan pembelajaran aktif, memperdalam berpikir kritis, berpikir *divergen* dan kreatif, serta mendukung berbagai domain perkembangan anak. mendukung berbagai macam permainan, menghemat biaya dan mendukung kurikulum (Irmade, 2022).

Menurut Simoncini & Lasen, teori loose part pertama kali dijelaskan oleh arsitek Simon Nicholson pada tahun 1972, yang mengatakan bahwa dalam lingkungan apapun, baik tingkat daya cipta dan kreativitas, serta kemungkinan penemuan, berbanding lurus dengan jumlah dan jenis variabel di dalamnya. Loose part dapat berasal dari alam atau buatan dan mencakup, misalnya, air, pasir, tongkat, batu, kotak, ban, ember, dan peti. Anak-anak terlibat dalam perilaku bermain yang lebih bervariasi di lingkungan yang terdapat loose part (Simoncini & Lasen, 2021).

Dari pemaparan diatas terdapat banyak macam media loose part yang dapat digunakan oleh guru dalam meningkatkan kreativitas anak. Hal ini juga sesuai dengan hasil observasi peneliti di PAUD Fullday Aisyiyah Kasihan yang merupakan sekolah sepanjang hari atau biasa disebut *fullday school* dan berada di bagian wilayah kota besar Yogyakarta, serta menurut keterangan guru bahwa mayoritas orang tua/wali murid adalah pekerja. Maka hasil observasi menyatakan media loose part yang digunakan oleh guru saat di kelas dikategorikan menjadi dua yaitu media loose part bahan alam dan media loose part bahan buatan. Hal ini diperkuat dengan pernyataan guru;

“Untuk media loose part disini ada banyak macamnya kak, ada biji – bijian, dedaunan, ranting kecil, berbagai balok kayu, bebatuan sama pasir. Ada juga yang dari bahan plastik seperti sedotan, kancing baju, lalu ada yang kertas warna, stik es, plastisin. Semua kami sediakan, jadi anak bisa memilih dan memilah apa yang mereka inginkan.” (Guru SF, 2023).

Dari hasil wawancara dan observasi maka dapat disimpulkan bahwa ada dua macam media loose part yang digunakan media loose part bahan alam dan media loose part bahan buatan. Pada media loose part bahan alam yaitu biji –

bijian, dedaunan, ranting kecil, balok kayu, bebatuan dan pasir. Adapun media loose part bahan buatan yaitu sedotan, kertas, piring kertas kecil, stik es krim, kancing baju, plastisin. Hal ini sejalan dengan penelitian Fauziah, bahwa media loose part dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis, yaitu bahan alam, plastik, logam, kayu dan bambu daur ulang, kaca dan keramik, benang dan kain, serta bekas kemasan (Fauziah, 2022).

Dalam penggunaan media loose part, guru menerapkannya di dalam kegiatan kelas. Strategi guru yaitu ketika kegiatan inti anak diberikan berbagai macam pilihan media loose part dalam berbagai wadah. Hal ini sesuai dengan pernyataan guru;

“Media – media tadi kami siapkan dan berikan di wadah yang berbeda dan agar anak bisa menjangkaunya. Jadi anak itu bisa bebas dalam bermain dengan berbagai media loose part yang disediakan, guru hanya memberikan arahan atau aturan pakai lalu diawasi oleh guru, dengan begitu anak akan berimajinasi dan berkreasi sesuai dengan kreativitas mereka. Kemudian hal ini kami lakukan disetiap kegiatan di kelas, jadi anak – anak dapat terbiasa dengan media loose part ini” (Guru SF, 2023).

Dari wawancara diatas dapat diketahui bahwa guru menyiapkan berbagai macam bentuk dan bahan media loose part, kemudian guru memberikan arahan dan kebebasan pada anak dalam bermain dengan pengawasan yang baik. Hal ini sesuai dengan pernyataan Vygotsky, bahwa ketika pembelajaran anak diberikan kebebasan secara aktif dan guru sebagai fasilitator serta pemandu bukan sebagai direktur (Vygotsky, 1997). Guru juga membiasakan penggunaan media loose part untuk kegiatan bermain dan menciptakan berbagai mini proyek anak dalam setiap pembelajaran sebagai suatu perwujudan pemikiran diri. Hal ini sesuai dengan teori Abraham Maslow bahwa kreativitas berkaitan dengan kebutuhan aktualisasi / perwujudan diri. Karena perwujudan diri adalah suatu kebutuhan dalam pengembangan dan perwujudan potensi diri sebagai manusia seutuhnya (Bantali, 2022).

Diperkuat dengan dokumentasi peneliti berikut beberapa hasil kegiatan bermain dengan media loose part untuk meningkatkan kreativitas anak:



Gambar 1. Dokumentasi pembelajaran anak

Saat anak berkegiatan guru menggunakan pertanyaan ajakan dan kata provokasi agar membantu anak dalam eksperimen dengan berimajinasi dan berkreativitas lebih tinggi. Hal ini sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Mardiyah, bahwa dalam pembelajaran menggunakan loose part dapat lebih optimal melalui kalimat ajakan dan provokasi yang telah dirancang untuk memandu eksperimen anak tentang apa yang harus dilakukan atau apa tujuan akhir dari eksperimen yang akan mereka lakukan (Mardiyah & Hambali, 2022). Sejalan dengan pendapat Yusri, bahwa kunci utama agar pembelajaran usia dini dengan bagian lepas menjadi efektif adalah dengan memprovokasi dan mengajak guru atau pendamping anak untuk mengembangkan ide-ide anak dan mendorongnya untuk berkreasi (Yusri, 2021).

Kemudian setelah kegiatan bermain dengan media loose part maka guru menilai dan merefleksikan bersama dengan anak. hal ini sesuai dengan pernyataan guru;

“Kami juga menggunakan kalimat tanya kaya “ini sedang membuat apa ya?”, jika sedang membuat gambar orang dengan media ya kami tanya dengan mendalam dan kami pakai kalimat provokasi pada media loose part seperti “ayo

gunakan aku untuk membuat hewan” atau kalimat lainnya. Jika dirasa anak sudah menyelesaikannya, maka guru menilai pada hasil karya atau catatan anekdot, foto berseri, narasi dan merefleksikannya bersama anak. Jadi di RPPH kami ada tabel refleksi, nah itu kami berikan catatan tentang pembelajaran hari ini, media yang digunakan apakah sudah tepat atau bisa ditambahkan media yang lain.” (Guru SF, 2023).

Dari hasil wawancara guru dapat diketahui bahwa guru menggunakan penilaian hasil karya, catatan anekdot, foto berseri dan narasi penilaian. Refleksi yang dilakukan guru yaitu tanya jawab perasaan anak saat bermain dan merefleksikan kelebihan ataupun kekurangan kegiatan saat itu, agar kegiatan berikutnya lebih baik. Hal ini sesuai dengan pendapat Purnama & Hayati, bahwa adanya prinsip-prinsip evaluasi adalah: 1) memberikan kesempatan kepada anak untuk mengevaluasi dirinya secara mandiri baik dari segi kelebihan, kekurangan, dan lain-lain; 2) guru meminta anak mengevaluasi keberhasilan belajarnya dan menilai kelemahan dan kelebihan proses pembelajaran, 3) penilaian dilakukan secara berkala dan berkesinambungan sepanjang proses belajar mengajar; 4) indikator kompetensi menjadi acuan untuk memberikan penilaian dan evaluasi dalam proses pembelajaran; 5) karya yang diciptakan anak diperhitungkan dalam proses pembelajaran (Purnama & Hayati, 2023b).

Dari pemaparan diatas dapat diketahui bahwa strategi – strategi yang digunakan oleh guru dalam meningkatkan kreativitas anak dengan penggunaan media loose part ada 5 yaitu; 1) memberikan kebebasan anak untuk berimajinasi dan berkreativitas; 2) pemberian arahan dan pengawasan oleh guru dengan tepat; 3) pembiasaan melakukan kegiatan bermain dengan media loose part; 4) penggunaan kalimat tanya dan kalimat provokasi pendukung kreativitas; 5) penilaian hasil kegiatan dan refleksi pembelajaran.

SIMPULAN

Penggunaan loose parts memberikan peluang bagi anak untuk mengekspresikan imajinasi dan kreativitas mereka dalam lingkungan yang didukung oleh strategi-strategi khusus. Hasil penelitian menunjukkan ada 6 strategi yaitu; 1) memberikan kebebasan anak untuk berimajinasi dan berkreativitas; 2) pemberian arahan dan pengawasan oleh guru dengan tepat; 3) pembiasaan melakukan kegiatan bermain dengan media loose part; 4) penggunaan kalimat tanya dan kalimat provokasi pendukung kreativitas; 5) penambahan kosa kata, artikulasi pengucapan kata dan penguatan oral anak; 6) penilaian hasil kegiatan dan refleksi pembelajaran. Keenam strategi tersebut menunjukkan efektivitas loose parts dalam mendukung perkembangan bahasa anak *speech delay* dan kreativitas anak usia dini di kelas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada pihak sekolah dan guru yang telah mendukung penelitian ini sehingga dapat dilakukan dengan baik.

REFERENSI

- Adawiyah, R., Fitriani, R., & Najamuddin, N. (2022). Metode Steam Loose Part dengan Bahan Alam untuk Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Basicedu*.
- Bantali, A. (2022). *Psikologi Perkembangan: Konsep Pengembangan Kreativitas Anak* (N. Kholik (ed.)). Jejak Pustaka.
- Budiarti, E., & Darmayanti, R. (2020). Why is Loose Part an important learning medium for early childhood development? *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini*. <http://trilogi.ac.id/journal/ks/index.php/PAUD/article/view/1923>
- Fauziah, N. W. (2022). Penerapan Metode Belajar STEAM dengan Bahan Loose Parts untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Tematik: Jurnal Penelitian*
<https://www.jurnal.medanresourcecenter.org/index.php/TEM/article/view/254>
- Fono, Y. M., & Ita, E. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Loose Parts untuk Menstimulus Kreativitas Anak Kelompok B di Kober Peupado Malanua. *Jurnal Pendidikan Tambusai*.
[http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2461806%5C&val=13365%5C&title=Pemanfaatan Media Pembelajaran Loose Parts untuk](http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2461806%5C&val=13365%5C&title=Pemanfaatan%20Media%20Pembelajaran%20Loose%20Parts%20untuk)

Menstimulus Kreativitas Anak Kelompok B di Kober Peupado Malanua

- Guru SF. (2023). *SF (Komunikasi Pribadi)*.
- Hurlock, E. B. (1972). *Child Development*. Mc Graw-Hill.
- Irmade, O. (2022). *Media dan Sumber Belajar Anak Usia Dini*. Pradina Pustaka. https://www.google.co.id/books/edition/Media_dan_Sumber_Belajar_Anak_Usia_Dini/sPacEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- Kafolamau, N. I., & Rahardjo, M. M. (2022). Peningkatan Kreativitas Anak Menggunakan Media Loose Parts. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*. <https://www.e-journal.my.id/jsgp/article/view/1880>
- Mardiyah, L., & Hambali, H. (2022). Penggunaan Media Loose Parts untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Journal on Teacher Education /*, 4(1), 343–345. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jote.v4i1.5970>
- Muntomimah, S., & Wijayanti, R. (2021). The importance of STEAM loose part learning effectiveness in early childhood cognitive learning. *2nd Annual Conference on Social* <https://www.atlantis-press.com/proceedings/ancosh-20/125955460>
- Najamuddin, N., Fitriani, R., & Puspan dini, M. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics (STEAM) Berbasis Loose Part untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan *Jurnal Basicedu*. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/2097>
- Purnama, S., & Hayati, M. (2023a). *Pembelajaran Berbasis Team*. Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia.
- Purnama, S., & Hayati, M. (2023b). *Pendekatan Pembelajaran di PAUD*. Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia.
- Santrock, J. W. (2007). *Life-Span Development*. McGraw-Hill.
- Simoncini, K., & Lasen, M. (2021). Pop-Up Loose Parts Playgrounds: Learning Opportunities For Early Childhood Preservice Teachers. *International Journal of Play*, 10(1), 93–108. <https://doi.org/10.1080/21594937.2021.1878775>
- Umami, M., Azizah, W., & Indrawati, T. (2022). The Effect Of Loose Parts On Cognitive Ability Paud Class A Kindergarten Al Azhar 63 Pekalongan. ... *Conference of Early* <https://proceedings.uinsaizu.ac.id/index.php/icecem/article/view/98>
- Vygotsky, L. S. (1997). *Educational Psychology*. St. Lucie Press.
- Widyasari, C. (2023). *kreativitas dan keterbakatan*. muhammadiyah university press.
- Yawar, Y. (2021). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Media Bahan Bekas Di Tk El-Bethel Kutai Barat. *Gawi: Journal of Action Research*. <http://pub.borneorec.com/index.php/gawi/article/view/61>

Yenny Wardati Arifah, Togar Siagian, Siti Rohmah, Sigit Purnama

Optimalisasi Kreativitas dan Stimulasi Speech Delay Anak Usia Dini melalui Pemanfaatan Media Loose Parts di PAUD

Yusri, N. (2021). Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Loose Parts. *Jurnal Adzkiya*, 5(2), 36–37. <https://jurnalstaiibnusina.ac.id/index.php/adz/article/view/73>

Yusuf, A. M. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, & Peneliti Gabungan*. Prenada Media Group.