

Submitted:
29-04-2025

Revised:
08-05-2025

Accepted:
29-05-2025

Published:
31-05-2025

Inovasi Pembelajaran Anak Usia Dini melalui Pemanfaatan *Loose Parts*

Laela Lutfiana Rachmah¹, Dessy Farantika², Raras Ayu Prawinda³, Devi Candra Nindiya⁴, Maulinda Sanjaya Sulistiyani⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Nahdlatul Ulama Blitar

e-mail: ¹laelalutfiana@gmail.com, ²farantika.dessy@gmail.com, ³rarasprawinda@gmail.com,
⁴nindiyacandra@gmail.com, ⁵maulinda.sanjaya@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis pengalaman guru dalam mempraktikkan inovasi media *loose parts* pada pembelajaran anak usia dini serta implikasinya terhadap tumbuh kembang anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain fenomenologi. Subjek penelitian adalah empat orang guru TK Al Muhajirin Kota Malang. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis dengan pengumpulan, reduksi, analisis, dan verifikasi data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa inovasi media *loose parts* yang diterapkan oleh guru TK Al Muhajirin mencakup pemilihan materi *loose parts*, gerak, materi pembelajaran, serta lagu atau irama. Penggunaan media *loose parts* dalam pembelajaran berdampak pada perkembangan anak, termasuk perkembangan motorik halus yang terlihat dari koordinasi dan kemampuan membuat gerakan sederhana. Perkembangan kognitif anak meningkat melalui kemampuan membaca serta mengenali huruf dan angka. Dalam aspek seni rupa, anak mampu mengkoordinasikan gerakan dengan irama atau lagu serta berkreasi dengan bahan *loose parts*. Selain itu, perkembangan bahasa anak terlihat dari peningkatan kosakata serta kemampuan membaca setelah melihat bentuk atau tulisan yang telah disusun.

Kata Kunci: *Loose parts*, inovasi pembelajaran, pendidikan anak usia dini, perkembangan anak

Abstract

This study aims to describe and analyze teachers' experiences in practicing loose parts media innovation in early childhood learning and its implications for children's growth and development. This research uses a descriptive qualitative approach with a phenomenological design. The research subjects were four teacher of Al Muhajirin Kindergarten in Malang City. Data were collected through in-depth interviews, observation, and documentation, then analyzed by collecting, reducing, analysis, and verification. The results showed that the loose parts media innovation implemented by Al Muhajirin Kindergarten teachers includes the selection of loose parts materials,



movement, learning materials, and songs or rhythms. The use of loose parts media in learning has an impact on children's development, including fine motor development as seen from coordination and the ability to make simple movements. Children's cognitive development increases through the ability to read and recognize letters and numbers. In terms of fine arts, children are able to coordinate movements with rhythm or songs and be creative with loose parts materials. In addition, children's language development can be seen from the increase in vocabulary and reading ability after seeing the shapes or writings that have been arranged.

Keywords: Loose parts, learning innovation, early childhood education, child development

PENDAHULUAN

Media pembelajaran memiliki peran penting sebagai alat bantu dalam proses belajar-mengajar, karena penggunaannya dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada anak didik (Sapriyah, 2019; Zaini & Dewi, 2017). Keberhasilan pembelajaran anak usia dini sangat bergantung pada inovasi dan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Jika media yang digunakan bersifat monoton, tidak berkembang, dan terus diulang tanpa variasi, anak cenderung merasa bosan sehingga minat belajarnya menurun (Alwi, 2017). Oleh sebab itu, pengembangan media pembelajaran menjadi suatu keharusan. Inovasi dalam media pembelajaran memberikan berbagai manfaat, baik bagi guru maupun peserta didik. Bagi guru, pengembangan media dapat mendorong kreativitas dan inovasi dalam mengajar, sedangkan bagi anak, media pembelajaran yang menarik mampu meningkatkan motivasi serta semangat belajar (Kustandi & Sutjipto, 2019).

Guru dapat mengembangkan media pembelajaran dengan mengikuti beberapa tahapan. Pertama, pengembangan harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Kedua, media yang dikembangkan harus selaras dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Ketiga, pengembangan media bertujuan untuk mempermudah pencapaian hasil belajar. Keempat, media yang telah dikembangkan perlu diuji coba untuk menilai efektivitasnya. Terakhir, media harus melalui tahap evaluasi guna memastikan kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran (Zaini & Dewi, 2017). Keberhasilan suatu media pembelajaran dapat diukur dari perubahan pemahaman siswa setelah menggunakannya. Media dianggap efektif apabila siswa dapat

memahami materi dengan baik dan mampu menyelesaikan soal-soal yang diberikan sebagai bentuk evaluasi terhadap pembelajaran (Jannah, 2017).

Media pembelajaran harus mampu menciptakan keterhubungan antara anak dan lingkungan tempat belajarnya. Penggunaan media *loose parts* dapat menjadi sarana untuk mengenalkan lingkungan sekaligus mendukung proses pembelajaran anak. Keterhubungan anak dengan lingkungan belajar memiliki peran penting dalam merangsang perkembangan mereka secara holistik (Prameswari & Lestarinigrum, 2020). Melalui *loose parts*, anak mendapatkan kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan lingkungannya, yang membawa berbagai manfaat dalam proses pembelajaran. Pertama, penggunaan *loose parts* dapat meningkatkan daya cipta dan imajinasi anak. Kedua, media ini membantu mengembangkan keterampilan sosial mereka. Ketiga, aktivitas fisik dan motorik anak menjadi lebih optimal. Keempat, kemampuan komunikasi anak juga mengalami peningkatan. Selain itu, elemen *loose parts* yang bersifat fleksibel dapat mengasah keterampilan berpikir kritis, kreativitas, pemecahan masalah, dan eksplorasi (Fono & Ita, 2021; Ifrochah & Mustadji, 2021; Nurfadilah et al., 2020; Priyanti & Warmansyah, 2021).

Media *loose parts* berperan sebagai salah satu sumber pembelajaran yang mendukung anak dalam bermain sekaligus mengoptimalkan tumbuh kembangnya. Pemanfaatan media ini memerlukan pendampingan guru yang efektif serta penerapan strategi yang tepat agar mampu mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak (Kasriyati et al., 2021). Sebagaimana diketahui, pembelajaran yang optimal harus mencakup enam aspek perkembangan anak (Ariyanti, 2016). Namun, jika guru tidak mampu mengembangkan media *loose parts* dengan kreatif, penggunaannya tidak akan berbeda dari media pembelajaran lainnya, sehingga berisiko menjadi monoton dan kurang menarik bagi anak.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Siskawati dan Herawati menunjukkan bahwa penggunaan media *loose parts* dalam pembelajaran dari rumah terbukti cukup efektif dalam meningkatkan perkembangan anak. Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh Najmuddin dkk. mengenai pengembangan bahan ajar STEAM berbasis *loose parts* mengungkap bahwa media ini dapat dikombinasikan dengan

bahan ajar lain serta berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis anak (Najamuddin et al., 2022). Berbagai penelitian lainnya juga menunjukkan bahwa *loose parts* berperan dalam mengoptimalkan berbagai aspek perkembangan anak, termasuk kognitif, berpikir kritis, pemecahan masalah, motorik halus, kreativitas, kecerdasan naturalistik, dan kecerdasan matematika. Oleh karena itu, guru perlu memiliki keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran ini agar dapat digunakan secara maksimal dalam proses belajar anak (Lestari & Sriyanto, 2020; Mubarokah, 2021; Nurjanah, 2018; Nurlaila et al., 2022; Safitri & Lestarinigrum, 2021).

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis proses pengembangan media *loose parts* yang dilakukan oleh guru di TK Al Muhajirin, Kota Malang. Penelitian ini penting karena sebagian besar studi sebelumnya hanya menyoroti pemanfaatan *loose parts* dalam perkembangan anak usia dini, sementara aspek pengembangannya dalam pembelajaran masih jarang diteliti. Selain itu, TK Al Muhajirin Kota Malang dipilih sebagai lokasi penelitian karena dalam studi sebelumnya belum ditemukan inovasi dalam penggunaan *loose parts*, sedangkan guru-guru di lembaga ini telah mengembangkan inovasi tersebut. Inovasi ini diharapkan dapat menjadi model bagi lembaga lain dalam memperbarui dan memanfaatkan *loose parts* secara lebih kreatif. Hasil wawancara menunjukkan bahwa penggunaan *loose parts* dalam pembelajaran membuat anak lebih tertarik, meningkatkan fokus, serta memperbaiki koordinasi mereka

METODE

Penelitian ini merupakan studi lapangan dengan pendekatan fenomenologi (Miles et al., 2014). bertujuan untuk menggali dan memahami makna dari pengalaman subjektif guru PAUD dalam mengimplementasikan *loose parts* sebagai bentuk inovasi pembelajaran. Pendekatan fenomenologis digunakan karena memungkinkan peneliti mengeksplorasi secara mendalam bagaimana guru memaknai *loose parts* tidak hanya sebagai media, tetapi sebagai pendekatan yang mendorong kreativitas, eksplorasi, dan pembelajaran yang bermakna bagi anak.

Lokasi penelitian berada di TK Al Muhajirin Kota Malang dengan empat orang guru kelas sebagai subjek penelitian. Data dikumpulkan melalui wawancara dengan informan, observasi terhadap kegiatan pengembangan media *loose parts*, serta dokumentasi dalam bentuk gambar atau dokumen yang diperoleh baik secara langsung di lapangan maupun melalui media sosial TK Al Muhajirin Kota Malang (Emzir, 2014). Proses analisis data meliputi pengumpulan, reduksi, analisis, dan verifikasi data (Miles et al., 2014).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan Bahan Ajar *Loose Part*

Bahan ajar merupakan bahan yang digunakan oleh guru untuk memperagakan suatu materi pembelajaran. Tujuan dari pengembangan media atau bahan ajar lepas adalah untuk menarik perhatian anak dan membuat materi pembelajaran lebih menarik. Selain itu, bahan ajar lepas juga dimaksudkan untuk memperlancar proses pembelajaran. “Bunda Fitri, salah satu guru di TK Al Muhajirin Kota Malang, mengungkapkan dalam wawancara bahwa penggunaan variasi materi dalam pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan ketertarikan anak serta mencegah kebosanan. Selain itu, pemilihan materi dilakukan dengan mempertimbangkan aspek keamanan, keterkaitan dengan tema pembelajaran, serta ketersediaan bahan di lingkungan sekitar anak.” Guru mengembangkan materi *loose parts* melalui beberapa tahapan. Tahap pertama adalah pemilihan dan penggunaan media *loose parts* dalam pembelajaran, diikuti dengan analisis untuk menentukan jenis media yang menarik dan tidak membosankan bagi anak. Materi yang digunakan harus mudah ditemukan di lingkungan sekitar anak serta aman untuk digunakan. Contoh bahan yang dimanfaatkan dalam pengembangan *loose parts* meliputi ranting pohon, biji-bijian, sayuran seperti cabai, batu, dan berbagai bahan alami lainnya.

Tahap selanjutnya dalam pengembangan *loose parts* adalah menyesuaikan materi dengan tujuan pembelajaran anak. Setelah menentukan bahan yang sesuai dengan kebutuhan anak, guru mengaitkan materi tersebut dengan tema atau

subtema pembelajaran serta capaian perkembangan yang ingin dicapai. Sebagai contoh, dalam tema sayur-sayuran dengan subtema cabai, tujuan pembelajaran yang ditargetkan adalah kemampuan anak menulis kata "cabai." Aspek perkembangan yang dikembangkan mencakup motorik halus, bahasa, kognitif, serta kreativitas. Dalam praktiknya, anak diminta menulis kata "cabai" menggunakan cabai asli, yang sekaligus melatih koordinasi motorik halus dan kemampuan kognitif. Selain itu, anak dapat menyusun huruf dengan cabai berwarna-warni, sehingga merangsang daya cipta, kreativitas, dan keterampilan seni. Sebagai bagian dari pengembangan bahasa, anak juga didorong untuk membaca kata yang telah mereka susun.

Tahap ketiga dalam pengembangan materi bertujuan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran serta membantu anak memahami materi dengan lebih baik. Penggunaan media atau bahan ajar *loose parts* dirancang agar tema pembelajaran lebih mudah diterima oleh anak. Oleh karena itu, guru memilih bahan ajar yang bersifat konkret, relevan dengan tema, serta berasal dari lingkungan sekitar anak atau sering mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Dengan pendekatan ini, anak lebih terbiasa dan merasa nyaman dalam melaksanakan tugas pembelajaran.

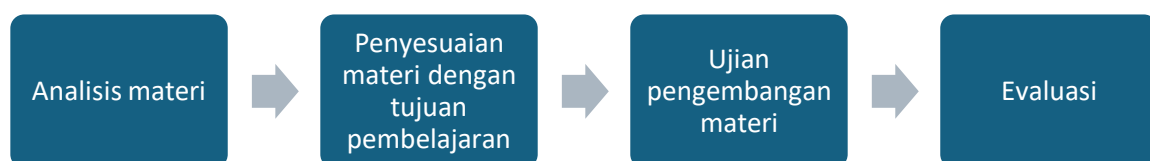
Guru menguji coba bahan *loose parts* secara langsung dalam pembelajaran. Uji coba ini bertujuan untuk menerapkan hasil inovasi atau pengembangan yang telah dilakukan sebelumnya. Dalam prosesnya, guru memberikan arahan kepada anak mengenai cara menggunakan bahan *loose parts*, langkah-langkah yang harus dilakukan, serta hasil akhir yang diharapkan. Sebagai contoh, anak diberikan instruksi untuk mengumpulkan biji jagung. Setelah itu, mereka diminta untuk menempel atau menyusun biji jagung di atas kertas, membentuk pola atau menuliskan nama jagung tersebut. Kegiatan ini tidak hanya memperkenalkan konsep pembelajaran, tetapi juga melatih keterampilan motorik halus dan kreativitas anak.

Tahap akhir dalam pengembangan materi *loose parts* yang dilakukan oleh guru adalah evaluasi. Evaluasi ini bertujuan untuk menilai efektivitas materi dengan

mengamati hasil pekerjaan anak serta aspek perkembangan yang telah ditetapkan sebelumnya. Jika hasil yang dicapai sesuai dengan tujuan pembelajaran dan tidak menimbulkan masalah, maka materi tersebut dianggap layak untuk digunakan kembali. Namun, jika materi yang digunakan tidak memberikan hasil yang diharapkan atau justru berdampak negatif bagi anak, maka penggunaannya akan dihentikan atau disesuaikan. Sebagai contoh, jika penggunaan cabai dalam pembelajaran menyebabkan tangan anak terasa panas, maka guru akan menghindari penggunaan bahan tersebut di pembelajaran selanjutnya atau memberikan petunjuk yang lebih jelas agar penggunaannya lebih aman.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, inovasi serta pengembangan media *loose parts* dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap perkembangan anak, khususnya dalam aspek kognitif dan bahasa. Anak mampu menyusun kata menggunakan bahan yang tersedia dan dapat membaca hasil rangkaiannya. Dalam aspek seni, penggunaan *loose parts* juga mendorong kreativitas anak. Misalnya, mereka dapat menyusun huruf dengan variasi warna cabai yang beragam atau serasi, sehingga merangsang daya cipta dan kemampuan artistik mereka.

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa inovasi dan pengembangan media *loose parts* dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap perkembangan anak, terutama dalam aspek kognitif dan bahasa. Anak mampu menyusun kata menggunakan bahan yang tersedia serta membaca hasil rangkaiannya. Selain itu, dalam aspek seni, anak dapat mengkombinasikan huruf dengan berbagai variasi warna cabai, baik yang beraneka ragam maupun serasi, sehingga mendorong kreativitas dan daya cipta mereka.



Gambar 1. Tahapan pengembangan material *loose part*

Pengembangan Gerak menggunakan media *Loose Part*

Loose parts dikenal sebagai permainan yang melibatkan aktivitas menyusun, memindahkan, dan membongkar. Selain fleksibel dalam pemilihan bahan, permainan ini juga tidak memiliki aturan baku, sehingga guru memiliki kebebasan untuk mengkombinasikan berbagai bahan, alat, dan metode bermain. Di TK Al Muhajirin Kota Malang, guru mengadaptasi permainan *loose parts* dengan gerakan sederhana seperti bertepuk tangan, menggerakkan anggota tubuh, atau memegang benda. Proses pengembangannya mencakup beberapa tahap, yaitu analisis materi, penyesuaian dengan tujuan pembelajaran, uji coba pengembangan, serta evaluasi untuk memastikan efektivitasnya dalam mendukung pembelajaran anak. “Berdasarkan hasil wawancara dengan Bu Fitri, guru di TK Al Muhajirin Kota Malang, diketahui bahwa pengembangan gerakan dalam permainan *loose part* dilakukan melalui beberapa cara, seperti bertepuk tangan, melakukan perpindahan gerakan sederhana (misalnya, ketika orang tua atau guru mengangkat gelas, tangan anak menyentuh lantai, dan sebaliknya tangan diangkat saat gelas diturunkan), serta memegang benda tertentu (contohnya, jika guru mengangkat warna merah, maka anak juga memegang warna merah). Aktivitas ini bertujuan untuk melatih konsentrasi anak, mengembangkan koordinasi antara aspek kognitif dan motorik, serta meningkatkan kemampuan mengkoordinasikan gerakan dengan indra penglihatan.”

Pengembangan gerakan dalam permainan *loose part* oleh guru dilakukan melalui beberapa tahapan. Pada tahap awal, guru melakukan analisis untuk menentukan gerakan-gerakan sederhana yang akan digunakan dan dipadukan dalam kegiatan bermain bersama anak. Gerakan yang dipilih harus mudah dipahami anak, mampu melatih koordinasi antara motorik dan kognitif, serta mengembangkan keterpaduan antara gerak dan penglihatan. Gerakan tersebut juga disesuaikan dengan lagu dan bahan permainan yang digunakan. Sebagai contoh, guru mengembangkan aktivitas gerak dengan menyesuaikan jumlah tepukan tangan dengan jumlah benda. Jika guru meletakkan balok angka dua, anak akan bertepuk tangan dua kali, kemudian menaruh tangannya di lantai, dan mengulangi

pola tersebut beberapa kali. Kegiatan semacam ini secara tidak langsung melatih konsentrasi, koordinasi motorik halus, kemampuan berpikir anak, serta sinkronisasi antara mata dan gerakan tangan.

Tahap perkembangan berikutnya adalah menyesuaikan gerakan dengan tujuan pembelajaran anak. Pada tahap ini, guru merancang gerakan yang akan dilakukan anak agar selaras dengan kompetensi yang ingin dicapai. Dalam menyusun gerakan, guru merujuk pada capaian pembelajaran yang telah ditentukan untuk hari itu. Misalnya, jika tujuan pembelajaran mencakup pengembangan motorik, kognitif, dan bahasa, maka guru akan merancang aktivitas yang mengintegrasikan gerakan dengan unsur lain yang dapat menstimulasi kemampuan berpikir dan berbahasa anak, seperti menggabungkan gerak dengan pengucapan kata-kata.

Tahap ketiga dalam pengembangan gerakan ditujukan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sekaligus mempermudah anak dalam memahami isi materi tersebut. Gerakan yang dikembangkan dalam permainan *loose part* dirancang agar tema atau materi yang diberikan dapat diterima dan dimengerti oleh anak dengan lebih mudah. Sebagai contoh, dalam pembelajaran berhitung, guru menunjukkan sejumlah benda, lalu anak diminta menepuk tangan sesuai dengan jumlah benda tersebut. Dengan cara ini, anak belajar berhitung secara tidak langsung melalui aktivitas gerak, khususnya dalam bentuk tepukan tangan.

Permainan *loose part* juga berfungsi sebagai sarana untuk menerapkan hasil inovasi atau pengembangan yang telah dirancang oleh guru sebelumnya. Penerapan dilakukan melalui uji coba langsung, di mana guru mempraktikkan kegiatan tersebut bersama anak-anak. Langkah awal yang dilakukan adalah memberikan arahan atau instruksi mengenai gerakan yang perlu dilakukan anak. Setelah itu, anak akan mulai mempraktikkan gerakan dengan bimbingan guru. Sebagai contoh, ketika guru menyusun dua, tiga, atau empat batu, anak akan menepuk tangan sebanyak jumlah batu tersebut, lalu menggerakkan tangannya ke lantai sebagai bagian dari aktivitas gerak.

Tahap akhir dalam proses pengembangan gerakan pada permainan *loose part* adalah evaluasi. Guru mengevaluasi gerakan yang dilakukan anak dengan mengamati secara langsung saat anak bermain, untuk menilai apakah anak mampu berkonsentrasi dan mengkoordinasikan gerakannya sesuai dengan instruksi. Jika anak belum mampu mengikuti gerakan yang diulang secara konsisten, maka dianggap bahwa capaian perkembangan belum tercapai. Namun, jika hanya satu atau dua anak yang mengalami kesulitan, guru biasanya tidak menganggap hal tersebut sebagai masalah. Sebaliknya, jika sebagian besar anak tidak mampu mengikuti gerakan dengan baik, maka gerakan tersebut dinilai kurang sesuai dan tidak akan digunakan kembali. Sebagai contoh, apabila anak tidak mengalami kendala dalam mengkoordinasikan gerakan seperti tepuk tangan, berhitung, dan menyebutkan kata, maka guru akan mempertimbangkan untuk mengevaluasi dan menyederhanakan gerakan-gerakan yang dinilai terlalu kompleks.

Berdasarkan hasil observasi, inovasi atau pengembangan gerakan dalam permainan *loose part* memberikan dampak positif terhadap perkembangan anak, khususnya dalam aspek motorik halus, yang terlihat saat anak melakukan gerakan sederhana seperti tepuk tangan. Selain itu, inovasi ini juga berpengaruh pada perkembangan kognitif karena anak dituntut untuk mengkoordinasikan gerakan sekaligus menyebutkan angka atau huruf. Tak hanya itu, stimulasi ini turut mendukung perkembangan indera penglihatan dan kemampuan koordinasi gerak, karena anak perlu memperhatikan media *loose part* sambil melakukan gerakan menepuk secara berulang.

Gerak dasar merupakan bentuk gerakan sederhana yang menjadi fondasi bagi perkembangan kemampuan motorik selanjutnya. Perkembangan motorik tidak akan terjadi secara otomatis, melainkan perlu dirangsang melalui latihan gerakan dasar yang berperan sebagai landasan bagi tahap-tahap gerak berikutnya. Beberapa contoh gerak dasar pada anak usia dini meliputi melompat, berjalan, menggelengkan kepala, bertepuk tangan, dan berpindah tempat. Gerakan-gerakan ini dapat dikembangkan melalui berbagai bentuk stimulasi, salah satunya adalah aktivitas bermain (Vanagosi, 2020). Berdasarkan analisis peneliti, pengembangan

gerakan dalam permainan *loose part* yang diterapkan oleh guru di TK Al Muhajirin Kota Malang merupakan salah satu strategi untuk menstimulasi kemampuan gerak dasar anak. Pengembangan ini berdampak pada peningkatan keterampilan motorik, kemampuan kognitif, koordinasi antara motorik dan kognitif, sinkronisasi gerak dengan penglihatan, serta peningkatan konsentrasi anak.

Penggunaan lagu atau irama

Lagu atau irama menjadi salah satu elemen yang dimanfaatkan oleh guru TK Al Muhajirin dalam kegiatan pembelajaran. Selain berfungsi sebagai media pembelajaran, lagu juga menjadi bagian yang tak terpisahkan dari berbagai aktivitas belajar anak. Penggunaan lagu atau irama dalam permainan *loose part* merupakan salah satu bentuk pengembangan dalam proses bermain yang diterapkan oleh guru. “Berdasarkan hasil wawancara dengan Bu Didin, diketahui bahwa penggunaan lagu atau irama dalam permainan *loose part* bertujuan untuk melatih konsentrasi dan fokus anak, sekaligus menjaga agar aktivitas bermain tetap menyenangkan dan tidak membosankan. Lagu dan irama juga dimanfaatkan sebagai sarana untuk mempermudah proses pembelajaran, di mana guru menciptakan lirik yang sesuai dengan permainan agar anak lebih mudah memahami dan mengikuti kegiatan tersebut.”.

Penggunaan lagu dan irama dalam permainan *loose part* yang diterapkan oleh guru dilakukan melalui beberapa tahapan. Tahap awal dimulai dengan pencarian lagu yang akan diaransemen ulang menggunakan lirik sederhana yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Lagu yang dipilih harus mudah dipahami anak, tidak membingungkan, dan mengandung unsur materi pembelajaran. Lagu dan irama digunakan sebagai media instruksional, sehingga anak dapat lebih mudah mengikuti permainan karena lirik lagu memberikan petunjuk dalam setiap tahapan bermain. Contohnya, guru mengaransemen lagu berhitung hingga angka sepuluh, yang digabungkan dengan gerakan fisik. Saat guru meletakkan balok dengan angka dua, anak akan menyebutkan angka tersebut sesuai dengan lirik lagu, lalu menepuk tangan dua kali, dan melanjutkan hingga angka terakhir sesuai jumlah batu yang

disusun. Kegiatan ini bertujuan untuk melatih fokus, kreativitas seni, kemampuan kognitif dan motorik, serta koordinasi gerak anak.

Tahapan perkembangan berikutnya adalah penyesuaian lirik lagu dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai oleh anak. Pada tahap ini, guru menyesuaikan lirik lagu yang telah dibuat agar selaras dengan target pembelajaran yang telah ditentukan. Pedoman utama guru dalam proses ini adalah capaian pembelajaran harian. Misalnya, jika tujuan pembelajarannya mencakup pengembangan motorik, kognitif, dan bahasa, maka lirik lagu yang digunakan akan dirancang sedemikian rupa agar mengandung ketiga aspek perkembangan tersebut.

Tahap ketiga dalam penggunaan lagu dan irama bertujuan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi ajar sekaligus mempermudah anak dalam memahami isi pembelajaran. Pemanfaatan lagu dan irama dalam permainan *loose part* dirancang agar materi pelajaran lebih mudah diterima oleh anak dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Penggunaan lagu ini juga berfungsi sebagai bentuk penerapan atau implementasi dari inovasi yang telah dikembangkan sebelumnya oleh guru. Proses pelaksanaannya dilakukan melalui uji coba langsung, dimana guru mempraktikkan kegiatan tersebut bersama anak. Langkah awal yang dilakukan adalah memberikan arahan atau panduan kepada anak mengenai gerakan yang harus dilakukan, sesuai dengan lirik lagu yang telah disusun. Setelah itu, anak akan mempraktikkan gerakan tersebut dengan bimbingan guru. Sebagai contoh, lagu berhitung hingga sepuluh diintegrasikan dengan gerakan. Saat guru meletakkan balok angka dua, anak menyebutkan angka sesuai syair lagu, lalu menepuk tangan sebanyak dua kali, dan melanjutkan gerakan sesuai jumlah batu yang disusun secara berurutan.

Tahap evaluasi merupakan langkah akhir dalam penggunaan lagu dan irama dalam permainan *loose part* yang dilakukan oleh guru. Evaluasi ini dilakukan dengan cara mengamati secara langsung saat anak bermain, untuk mengetahui apakah anak mampu fokus dan mengkoordinasikan gerakannya sesuai dengan lirik lagu. Jika anak belum mampu mengkoordinasikan gerakan sesuai syair meskipun telah diulang berkali-kali, maka dapat dikatakan bahwa tujuan perkembangan anak

tersebut belum tercapai. Namun, jika hanya satu atau dua anak yang mengalami kesulitan, guru tidak terlalu mempermasalahkannya. Sebaliknya, jika sebagian besar anak tidak mampu mengikuti gerakan, maka dapat disimpulkan bahwa gerakan tersebut kurang sesuai dan tidak akan digunakan kembali oleh guru. Sebagai contoh, ketika anak berhasil mengikuti instruksi gerak berdasarkan syair lagu yang dibawakan dengan irama, maka tujuan penggunaan lagu dan irama dianggap tercapai.

Berdasarkan hasil observasi di TK Al Muhajirin, diketahui bahwa inovasi atau pengembangan penggunaan lagu dan irama dalam permainan *loose parts* memiliki dampak positif terhadap perkembangan anak, khususnya dalam melatih konsentrasi. Hal ini karena anak tidak hanya melakukan gerakan, tetapi juga harus menyesuakannya dengan irama atau lagu yang dimainkan. Selain itu, lagu dan irama turut mendukung perkembangan aspek seni, karena anak dapat mengikuti irama, bernyanyi bersama, serta menyesuaikan gerakan dengan lagu. Melalui lagu yang dinyanyikan, anak juga memperoleh kosakata baru yang berkontribusi terhadap perkembangan bahasa dan kognitifnya.

Penggunaan gerakan dan lagu dalam pembelajaran anak umumnya dimaksudkan untuk mempermudah proses belajar, karena selain mendengarkan dan mengingat, anak juga secara aktif mempraktikkan gerakan tersebut. Penyusunan lagu dalam pembelajaran anak usia dini telah banyak diterapkan dengan tujuan utama untuk menyampaikan materi secara lebih efektif dan efisien (Rahayu et al., 2020; Roffiq et al., 2017). Penerapan lagu dan irama dalam permainan *loose part* memiliki fungsi yang serupa, yakni mendukung kelancaran proses bermain dan belajar anak. Dampaknya terlihat pada tercapainya perkembangan anak dalam berbagai aspek, seperti seni, bahasa, kognitif, motorik, serta koordinasi antara bahasa dengan kognitif maupun bahasa dengan motorik.

Pengembangan Material *Loose Part*

Salah satu tujuan penggunaan media *loose part* dalam pembelajaran anak adalah untuk membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih mudah.

Selain itu, pemilihan media permainan bertujuan agar proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mampu menarik minat belajar anak. Pengembangan bahan ajar sendiri merupakan bentuk inovasi atau pembaruan dari materi yang sudah ada, baik dengan menambahkan konten baru maupun menyesuaikannya dengan kebutuhan pembelajaran saat ini. “Berdasarkan hasil wawancara dengan Bunda Didin, diketahui bahwa guru melakukan pengembangan materi pembelajaran dengan memanfaatkan media *loose part* melalui penambahan elemen-elemen baru pada bahan ajar yang telah ada. Meskipun tema pembelajarannya sama, namun isi materinya menjadi berbeda karena adanya inovasi yang diterapkan oleh guru. Sebagai contoh, dalam materi berhitung atau membaca, guru tidak hanya mengajarkan dengan cara menyebutkan atau menulis, tetapi juga menggabungkannya dengan gerakan dan lagu sebagai bentuk inovasi pembelajaran.”.

Tahapan pengembangan materi dengan menggunakan media *loose part* yang diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran diawali dengan menjadikan Rencana Pelaksanaan Semester (RPS) sebagai pedoman. Guru mengembangkan materi dengan merinci tema-tema pembelajaran yang akan diajarkan agar menjadi lebih mendalam dan beragam. Pengembangan materi ini tidak hanya dilakukan saat bermain *loose part*, tetapi juga diterapkan dalam berbagai aktivitas pembelajaran lainnya. Melalui strategi ini, anak dapat mempelajari suatu objek secara lebih menyeluruh melalui kegiatan yang bervariasi. Contohnya, pada tema alam dengan subtema sawah dan tanaman padi, guru mengembangkan materi menggunakan media *loose part* seperti biji padi atau gabah untuk memperkenalkan proses menjadi beras putih. Kegiatan ini bertujuan mengasah kemampuan kognitif anak sekaligus mendorong kreativitas mereka dalam mengeksplorasi padi dan beras.

Tahapan berikutnya dalam pengembangan materi adalah menyesuaikannya dengan tema serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai oleh anak. Pada tahap ini, guru merujuk pada tema, tujuan, dan capaian pembelajaran harian sebagai landasan dalam menyusun materi. Sebagai contoh, apabila capaian yang ingin dikembangkan adalah kreativitas anak, maka kegiatan yang diberikan bisa berupa menata nasi di

atas piring, lalu menghiasnya dengan berbagai bahan lain sehingga tampak seperti makanan yang siap dikonsumsi.

Tahap ketiga pengembangan materi yaitu pengembangan materi bertujuan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan memudahkan anak dalam memahami materi ajar. Pengembangan materi akan membuat materi menjadi lebih kompleks dan terperinci sehingga pembelajaran atau apa yang akan dipelajari pada hari itu menjadi lebih sempit dan jelas. Hal ini memudahkan guru dan anak dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Pengujian pengembangan materi yang telah dibuat guru juga dimaksudkan untuk menerapkan atau mengaplikasikan hasil inovasi atau pengembangan yang telah dilakukan guru sebelumnya. Penerapannya menggunakan pengujian langsung, dimana guru mempraktikkannya secara langsung kepada anak. Hal pertama yang dilakukan guru adalah memberikan tutorial atau petunjuk kepada anak terkait apa saja yang harus dilakukan anak sesuai dengan pengembangan materi yang telah dikonseptualisasikan oleh guru. Kemudian anak akan langsung mempraktikkannya dengan didampingi oleh guru. Misalnya pada kreasi makanan sehat, dimana guru telah menyediakan berbagai media untuk dihidangkan di atas piring terkait makanan sehat, anak akan belajar menyusun dan menyebutkan jenis makanan sehat.

Evaluasi merupakan tahap terakhir dari proses pengembangan materi dalam permainan loose part yang dilakukan oleh guru. Guru melakukan evaluasi terhadap pengembangan materi dengan melihat saat anak bermain dan apakah anak dapat melaksanakan kegiatan bermain sesuai dengan instruksi guru. Dari hasil pengamatan diketahui bahwa implikasi dari inovasi atau pengembangan materi dalam permainan loose part terhadap perkembangan anak adalah untuk melatih perkembangan kognitif, namun pengembangan materi ini bersifat fleksibel tergantung pada materi yang digunakan. Pengembangan materi lebih ditujukan pada perkembangan kognitif karena penggunaan materi baru ditujukan agar anak memiliki pengetahuan baru.

Pengembangan materi dalam pembelajaran anak usia dini merupakan pengembangan substansi materi itu sendiri atau isi dan konteks yang didasarkan pada indikator pencapaian, tujuan pembelajaran, dan tema pembelajaran (Kustiawan, 2016). Pengembangan sangat penting sebagai bentuk inovasi dan perluasan pengetahuan materi. Implikasi pengembangan materi yang dilakukan oleh guru TK Al Muhajirin Kota Malang dalam bentuk permainan berdampak pada perkembangan kognitif, bahasa, seni, kemampuan kreatif, dan koordinasi antar perkembangan anak. Hasil observasi lapangan menunjukkan bahwa anak dapat mengekspresikan seni dan kreativitasnya saat bermain loose part.

Pembahasan

Pengembangan media dalam proses pembelajaran sangat penting bagi setiap guru di semua jenjang pendidikan untuk mengembangkan kreativitas guru dan kualitas pembelajaran, sehingga kegiatan belajar mengajar dapat terlaksana secara efektif (Muhson, 2010). Proses pengembangan media pembelajaran harus mampu mengikuti kebutuhan dan perkembangan zaman. Pengembangan media dapat dilakukan dan dikembangkan dari berbagai aspek, baik aspek audio visual, aspek gerak, aspek materi, bahan, dan sebagainya (Fitria, 2018; Rosalina & Nugrahani, 2019). Pengembangan media pembelajaran anak usia dini yang telah dilakukan sangat beragam, mulai dari pengembangan media berupa pop-up book, busy book, games, video, boneka flanel, flash-card, dan big book (Fitriani et al., 2019; Fitriyah et al., 2021; Rahayu et al., 2020; Ridwan et al., 2020; Suseno et al., 2020).

Media *loose part* merupakan salah satu media yang banyak digunakan oleh guru, dan dampak atau implikasinya terhadap perkembangan anak sudah dapat dibuktikan. Hal ini telah dibahas dalam berbagai penelitian sebelumnya, dan penting untuk dikembangkan. Bagi Daly dan Beloglovsky, sebagaimana dikutip oleh Sabrina, media loose part memiliki manfaat sebagai berikut: Pertama, meningkatkan kreativitas dan imajinasi anak. Kedua, meningkatkan kemampuan anak untuk bekerja sama dan bersosialisasi. Ketiga, mendorong anak untuk lebih

aktif secara fisik. Keempat, mendorong kapasitas komunikasi dan negosiasi anak (Sabrina, 2023).

Media *loose part* yang dilakukan oleh guru TK Al Muhajirin Kota Malang meliputi tiga aspek yaitu pengembangan bahan, gerak, materi, dan penggunaan lagu atau irama. Pengembangan bahan *loose part* yaitu bahan yang digunakan bersifat multiguna, mudah diperoleh, dapat memicu kreativitas anak, digunakan sesuai dengan tujuan, dapat digunakan secara mandiri maupun berkelompok, dan sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Bahan yang digunakan guru dalam inovasi dan pengembangan media *loose part* adalah bahan alam seperti biji-bijian, batu, ranting, dan lain sebagainya. Pemilihan bahan untuk permainan *loose part* dipilih dan digunakan pada bahan yang mudah dibentuk, didesain, dan dibongkar pasang. Hal ini mengikuti konsep yang dikemukakan oleh Haughey, dimana bahan *loose part* harus merupakan bahan yang tersedia dan dapat dipisahkan, disatukan kembali, dibawa, dipadukan, dijabarkan, dipindahkan, dan digunakan sendiri atau dipadukan dengan bahan lain (Siantajani, 2023).

Permainan *loose part* sebagai media pembelajaran yang dilakukan oleh guru TK Al Muahaijrin Koata Malang adalah pengembangan gerak dasar anak. Pengembangan gerak dasar berupa tepuk tangan, gerak ritmis, dan gerak koordinasi. Gerakan yang dilakukan dalam permainan merupakan gerakan dasar dan sederhana untuk melatih koordinasi. Melatih gerak dasar bagi anak sangat penting karena gerakan dasar yang sempurna dapat mempengaruhi perkembangan gerakan selanjutnya. Gerakan dasar yang dilakukan dalam permainan *loose part* dapat dikategorikan sebagai gerak nonlokomotor. Organ otak sangat mempengaruhi perkembangan motorik. Melalui bermain, pertumbuhan otot terstimulasi saat anak melompat, melempar, atau melakukan gerakan dasar (Rismayanthi, 2013).

Pengembangan lagu atau irama yang dilakukan oleh guru adalah dengan menggunakan lagu dan irama pada saat memainkan *loose part*. Lagu yang dikembangkan merupakan lagu anak yang kemudian diaransemen oleh guru sesuai dengan kegiatan dan tema pembelajaran. Pengembangan materi pada media *loose*

part dalam pembelajaran yaitu mengurai materi pada tema pembelajaran yang akan diajarkan, menyelesaikan masalah agar materi lebih rinci dan bervariasi misalnya materi berhitung dan pengenalan huruf adapun implikasi dari pengembangan media *loose part* dalam pembelajaran anak usia dini yaitu perkembangan aspek prestasi dari aspek motorik, kognitif, artistik, dan bahasa anak. Perkembangan tersebut dapat terlihat pada saat anak melakukan kegiatan pembelajaran dan memainkan *loose part*.

Manfaat lagu bagi perkembangan anak banyak sekali. Sejalan menurut Sousa (2012) musik memberikan efek yang kuat pada otak dengan cara menstimulasi intelektual dan emosional. Selain memudahkan kegiatan belajar mengajar dengan lagu anak juga menambah asupan kosakata dan belajar mengatur nada serta irama. Penggunaan lagu dalam proses pembelajaran juga membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menggairahkan. Lagu dalam proses pembelajaran anak juga biasa dipadukan dengan gerak yang biasa disebut dengan istilah gerak dan lagu. Memfasilitasi atau mengembangkan aspek seni dan bahasa serta melatih keterampilan motorik anak (Mayar et al., 2022; Roffiq et al., 2017).

Pengembangan media part lepas sebagai media pembelajaran mengikuti standar pengembangan media pembelajaran melalui lima tahapan. Dimulai dengan penyesuaian dengan kebutuhan siswa, penyesuaian tujuan pembelajaran siswa, dan bertujuan untuk memudahkan tercapainya suatu tujuan pembelajaran, tahap uji coba, dan evaluasi (Djamarah, 2006). Selain kesesuaian dengan proses pengembangan, inovasi dan proses pengembangan ini juga berdampak pada perkembangan anak. Media pembelajaran dapat dikatakan unggul atau efektif apabila media tersebut dapat membuat penggunaanya merasa terbantu dalam memecahkan masalah, melatih kreativitas, menyenangkan, mudah digunakan dan diperoleh, memotivasi anak untuk belajar, dan berdampak pada prestasi anak atau siswa (Rasman & Sari, 2018).

SIMPULAN

Inovasi media pembelajaran *loose parts* di TK Al Muhajirin kota Malang mencakup proses pembuatan, pengembangan, dan penerapannya dalam pembelajaran. Inovasi ini melibatkan pemilihan bahan *loose parts*, perancangan gerakan, integrasi dengan materi pembelajaran, serta penggunaan lagu atau irama sebagai pendukung. Media *loose parts* memiliki keunggulan karena mudah diperoleh, murah, dan sederhana dalam pembuatannya, namun memberikan dampak yang signifikan dalam merangsang serta mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak.

Penggunaan *loose parts* dalam pembelajaran anak usia dini berkontribusi terhadap berbagai aspek perkembangan. Secara motorik halus, anak mengalami peningkatan koordinasi serta mampu melakukan gerakan sederhana, seperti bertepuk tangan. Dari sisi kognitif, anak menunjukkan kemampuan mengenali, membaca, serta menyebutkan huruf dan angka. Dalam aspek seni, anak semakin terampil dalam mengkoordinasikan gerakan dengan irama atau lagu serta berkreasi menggunakan bahan *loose parts*. Sementara itu, perkembangan bahasa terlihat dari perolehan kosakata baru dan kemampuan membaca secara spontan atau setelah bermain dengan bentuk dan tulisan yang telah disusun.

REFERENSI

- Alwi, S. (2017). Problematika Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilu Kependidikan*, 8(2), 145–167.
- Ariyanti, T. (2016). Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1(8), 213–221.
- Djamarah, S. B. (2006). *Strategi belajar mengajar*. Rineka Cipta.
- Emzir. (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data*. Rajawali Pers.
- Fitria, A. (2018). Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 57–62.
- Fitriani, D., Fajriah, H., & Rahmita, W. (2019). Media Belajar Big Book dalam Mengembangkan Kemampuan Berbahasa Reseptif Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 237–246.

- Fitriyah, Q. F., Purnama, S., Febrianta, Y., Suismanto, & Aziz, H. (2021). Pengembangan Media Busy Book dalam Pembelajaran Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 719–727.
- Fono, Y. M., & Ita, E. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Loose Parts untuk Menstimulus Kreativitas Anak Kelompok B di Kober Peupado Malanua. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 9290–9299.
- Ifrochah, & Mustadji. (2021). Loose Part Learning Media on Natural Materials on Children's Cognitive Development. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 389–398.
- Jannah, R. (2017). Upaya Meningkatkan Keberhasilan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School*, 1(1), 47–58.
- Jennah, R. (2009). *Media Pembelajaran*. Antasari Press.
- Kasriyati, D., Wahyuni, S., & Reswita. (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.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2019). *Media pembelajaran manual dan digital*. Ghalia Indonesia.
- Kustiawan, U. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Gunung Samudera.
- 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.
- Mayar, F., Sakti, R., Yanti, L., Osriyenti, & Holiza, W. (2022). Pengaruh Video Pembelajaran Gerak dan Lagu untuk Meningkatkan Fisik Motorik pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2619–2625.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook (3rd ed.)*. Sage Publications.
- Mubarokah. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Loose Parts pada Anak kelompok B TK. *Jurnal Educatio Faculty of Teacher Training and Education*, 7(2), 535–540.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2), 1–10.
- Najamuddin, Fitriani, R., & Puspandini, M. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics (STEAM) Berbasis Loose Part untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 954–964.

- Nurfadilah, Nurmalina, & 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.
- Nurjanah, Siti. (2018). Perkembangan Nilai Agama Dan Moral (STTPA Tercapai). *Jurnal Paramurobi*, 1(1), 43–59.
- Nurlaila, Bachtiar, M. Y., & Rostia, I. (2022). Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Bahan Loose Part pada Kelompok B TK Aba Kalosi Kab . Enrekang Sulawesi Selatan. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(1), 451–460.
- Prameswari, T., & Lestarinigrum, A. (2020). Strategi Pembelajaran Berbasis STEAM Dengan Bermain Loose Parts Untuk Pencapaian Keterampilan 4c Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Efektor*, 7(1), 24–34.
- Priyanti, N., & Warmansyah, J. (2021). The Effect of Loose Parts Media on Early Childhood Naturalist Intelligence. *JPUUD: Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 15(2), 239–257.
- Rahayu, H., Yetti, E., & Supriyati, Y. (2020). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Pembelajaran Gerak dan Lagu. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 832–840.
- Rasman, F., & Sari, A. I. C. (2018). PERAN KREATIVITAS GURU DALAM PENGGUNAAN MEDIA BELAJAR DAN MINAT BELAJAR DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK SMK DI JAKARTA SELATAN. *Research and Development Journal of Education*, 5(1), 95–113.
- Ridwan, T., Hidayat, E., & Abidin, Z. (2020). Edugames N-Ram untuk Pembelajaran Geometri pada Anak Usia Dini. *Jurnal Teknoinfo*, 14(2), 89–94.
- Rismayanthi, C. (2013). Mengembangkan Keterampilan Gerak Dasar sebagai Stimulasi Motorik bagi Anak Taman Kanak-Kanak Melalui Aktivitas Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 9(1), 64–72.
- Roffiq, A., Qiram, I., & Rubiono, G. (2017). Media Musik Dan Lagu Pada Proses Pembelajaran. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 2(2), 35–40.
- Rosalina, C. D., & Nugrahani, R. (2019). Pengembangan Media Buku Pop-Up untuk Pembelajaran Mengenal Huruf Alphabet Anak Usia Dini. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 5(1), 54–63.
- Sabrina, M. (2023). *Pengaruh Media Loose Parts Terhadap Pengembangan Kreativitas Anak di Kelompok B2 TK Bina Anak Bangsa Palu*. [Doktoral]. Universitas Tadulako.
- Safitri, D., & Lestarinigrum, A. (2021). Penerapan Media Loose Part untuk Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 40–52.
- Sapriyah. (2019). Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 45–56.

- Sousa, A. David. 2012, *Bagaimana Otak Belajar*, Jakarta: Indeks
- Siantajani, Y. (2023). *Loose Parts (Material Lepas Otentik Simulasi PAUD)*. Sarang Seratus Aksara.
- Suseno, P. U., Ismail, Y., & Ismail, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Video Interaktif berbasis Multimedia. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(2), 59–74.
- Vanagosi, K. D. (2020). Konsep Gerak Dasar untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 2(1), 72–79.
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1).