

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *LOOSE PARTS* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR SIMBOLIK PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Taufiqah Ridha Mardiyah^{1)*}, Herman¹⁾, Azizah Amal¹⁾

¹⁾Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Makassar, Indonesia

*Korespondensi Penulis. E-mail: taufiqahridhamardiyah@gmail.com

Abstrak

Berpikir simbolik dapat membantu anak dalam memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Media Pembelajaran *Loose Parts* terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik pada Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Raushan Fikra. Peneliti ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian Kuasi Eksperimen. Sampel dalam penelitian ini 28 anak dengan 14 anak sebagai kelompok eksperimen dan 14 anak sebagai kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan analisis statistik non parametrik dengan menggunakan *Uji Wilcoxon Sign Rank Test*. Hasil analisis data yang diperoleh $Asym(2-tailed) = 0,001 < 0,05$ artinya H_1 diterima dan H_0 ditolak dengan demikian kemampuan berpikir simbolik pada kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol, ini membuktikan media pembelajaran *loose parts* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun di TK Raushan Fikra.

Kata kunci: Media Pembelajaran *Loose Parts*, Kemampuan Berpikir Simbolik, Anak Usia Dini

THE INFLUENCE OF LOOSE PARTS LEARNING MEDIA ON SYMBOLIC THINKING ABILITIES IN CHILDREN AGED 5-6 YEARS

Abstract

Symbolic thinking can help children solve problems in everyday life. This study aims to determine the Influence of Loose Parts Learning Media on Symbolic Thinking Abilities in Children Aged 5-6 Years in Raushan Fikra Kindergarten. This research uses a quantitative approach with a type of Quasi-Experimental research. The sample in this study was 28 children with 14 children as the experimental group and 14 children as the control group. Data collection techniques use observation, tests and documentation. The data analysis techniques used are descriptive statistical analysis and non-parametric statistical analysis using the Wilcoxon Sign Rank Test. The results of the data analysis obtained by $Asym(2-tailed) = 0.001 < 0.05$ means that H_1 is accepted and H_0 is rejected thus the ability to think symbolically in the experimental class is better than in the control class, this proves that loose parts learning media has a significant influence on symbolic thinking skills in children aged 5-6 years in Raushan Fikra Kindergarten.

Keywords: Learning Media Loose Parts, Symbolic Thinking Skills, Early Childhood

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar untuk seluruh aspek perkembangan manusia baik nilai agama moral, kognitif, fisik motorik, bahasa, sosial emosional, maupun seni sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Melalui pendidikan anak usia dini, anak dapat mempelajari berbagai konsep dari kegiatan yang anak ikuti dan menafsirkannya sebagai sesuatu yang tepat untuk

menyiapkan generasi sesuai dengan standar nasional maupun lokal.

Perkembangan kognitif sebagai salah satu dari keenam aspek perkembangan anak usia dini merupakan salah satu aspek yang berperan penting dalam kehidupan anak. Perkembangan kognitif tidak terlepas dari sebuah konsep proses berpikir yang terjadi di bagian otak manusia, aspek ini tentu sangat memengaruhi atau memiliki hubungan yang erat dengan aspek-aspek perkembangan lain (Musli & Nurjannah, 2021). Perkembangan kognitif merupakan proses

berpikir untuk menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya serta proses mempertimbangkan segala sesuatu yang diamati dari lingkungan sekitar dengan tujuan agar anak memiliki kemampuan dalam mengeksplorasi lingkungan disekitarnya melalui panca indera (Herman & Rusmayadi, 2018).

Berpikir simbolik berangkat dari pemahaman suatu konsep yang tidak lepas dari suatu gambaran melalui imajinasi, dalam berpikir simbolik sendiri berkaitan dengan konsep lambang bilangan yang diharapkan dapat memudahkan anak dalam memahami suatu konsep khususnya terkait dengan penyebutan lambang bilangan, mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah sesuatu yang ada. Berpikir simbolik dapat merangsang perkembangan kognitif sehingga dapat mengolah dan menggunakan simbol bilangan dalam kehidupan sehari-hari (Musi et al., 2017). Fenomena terkait kemampuan kognitif anak dalam hal berpikir simbolik ini merupakan hal yang fundamental dalam menjalani kehidupan sehari-hari, baik untuk saat ini atau di masa depan. Hal ini disebabkan karena hampir seluruh aspek kehidupan membutuhkan kemampuan berpikir simbolik dalam memecahkan suatu permasalahan, sehingga diperlukannya stimulasi pada anak usia dini.

Kemampuan berpikir simbolik adalah kemampuan seseorang untuk menggambarkan sesuatu yang nyata melalui imajinasinya. Berpikir simbolik yang dimaksud ialah menyebutkan lambang bilangan, menggunakan lambang bilangan, menghitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan serta mengenal berbagai macam lambang huruf (Umaroh et al., 2023). Kemampuan berpikir simbolik merupakan suatu proses mengenal konsep secara mental tentang suatu objek atau peristiwa tertentu melalui kegiatan walaupun objek dan peristiwa tersebut tidak berada dihadapan anak secara nyata agar anak akan lebih mudah menemukan solusi untuk memecahkan masalah sehari-hari (Bodedarsyah & Yulianti, 2019). Berpikir simbolik memiliki hubungan dengan kemampuan membayangkan dan mengenali bentuk untuk menyampaikan informasi dalam bentuk simbol, selain itu berpikir simbolik mampu mendeskripsikan sesuatu yang ada di dalam pikiran dan menuangkannya dalam bentuk nyata (Hikmawati et al., 2022).

Media pembelajaran yang tepat penting dalam menunjang pembelajaran pada peserta didik (Wulandari et al., 2023). Media *loose parts* bermanfaat untuk anak dalam memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari dan dapat meningkatkan kemampuan konsep penjumlahan saat anak menghitung jumlah bahan *loose parts* yang digunakan (Lismayani et al., 2023). *Loose parts* adalah media belajar yang dapat memberikan anak kesempatan untuk mengeksplorasi, memanipulasi dan mengeksplorasi imajinasi secara kritis karena dapat diolah sesuai bentuk dari ide yang dipikirkan anak (Dyah et al., 2021). Komponen *loose parts* termasuk bahan bekas yang tidak terpakai dan dapat ditemukan dilingkungan sekitar, bahan bekas yang menjadi salah satu komponen *loose parts* dapat berupa karton bekas, plastik, kaleng minuman (Hajerah et al., 2019).

Media *loose parts* menggunakan bahan-bahan yang mudah ditemui di lingkungan sekitar sehingga memiliki nilai ekonomis untuk menggunakannya dalam pembelajaran. *Loose parts* memiliki 7 komponen (1) Bahan alam, merupakan bahan yang dekat dan mudah ditemukan. Seperti ranting, daun, biji-bijian, tanah, batu-batuan, serbuk kayu, bambu, pasir dan lumpur. (2) Kayu, bahan ini berupa balok, papan, potongan kayu, kepingan *puzzle*, kursi dan meja. (3) Plastik, bahan ini berupa botol plastik, sedotan, tutup botol, manik-manik, sendok plastik dan gelas plastic. (4) Logam, dalam hal ini bahan logam yang aman digunakan anak seperti sendok, garpu, uang koin, kunci, kaleng dan magnet. (5) Keramik, bahan ini dapat berupa botol kaca, kelereng, manik-manik dan ubin. (6) Pabrik, bahan ini berupa benang, kain, tali, karet dan kapas. (7) Kemasan atau bekas, bahan ini yang dapay digunakan dalam bentuk bungkus makanan, gulungan tisu, gulungan benang, karton wadah alas telur, kotak sereal dan semua kardus atau karton bekas (Anita Damayanti et al., 2020).

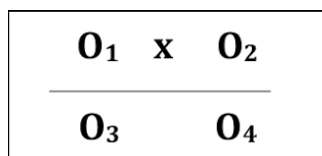
Langkah-langkah penggunaan media *loose parts* dilakukan secara bertahap dimulai dari tahap edukasi hingga tahapan membangun makna dan tujuan bermain. Langkah yang pertama yaitu tahap edukasi dengan melakukan kegiatan apersepsi, pengenalan strategi bermain dan beres-beres, pada tahap ini anak akan mengeksplorasi media *loose parts* dan pendidik memberikan seluas-luasnya kesempatan untuk menggunakan media *loose parts* tersebut. Selanjutnya tahap eksperimen, pendidik

melakukan provokasi secara terus menerus dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan dalam mencari makna fenomena yang terjadi disekitar anak. Pada tahap ini anak akan melakukan uji coba untuk membuat sesuatu sesuai hasil pemikiran anak. Tahap terakhir yaitu menilai perkembangan anak dengan melihat kemampuan anak dalam memecahkan masalah melalui kegiatan bermain media *loose parts*. Setelah ketiga tahap dilewati, pendidik berada pada tahap membangun makna dan tujuan bermain dengan melihat kemajuan perkembangan anak yang dapat memaknai disekelilingnya dengan permainan yang telah dilakukan (Anisabela & Rahminawati, 2022).

Berdasarkan observasi awal di TK Raushan Fikra Makassar terdapat beberapa anak belum mampu mengenal konsep bilangan pada kegiatan menghitung benda-benda, baik dalam bentuk penjumlahan maupun pengurangan. Selain itu, saat anak menghitung banyaknya benda masih terdapat anak belum mampu menyesuaikan lambang bilangan dengan jumlah benda yang ada. Serta terdapat anak belum mampu membuat karya dari barang-barang yang ada disekitarnya. Berdasarkan fenomena dan permasalahan yang telah diuraikan diatas, peneliti tertarik untuk mengangkat judul penelitian “Pengaruh Media *Loose Parts* Terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun di TK Raushan Fikra”.

METODE

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain eksperimen semu (*Quasi Experimental Design*). Penelitian ini menggunakan dua variable yaitu media pembelajaran *loose parts* sebagai variable bebas dan kemampuan berpikir simbolik sebagai variable terikat. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *nonequivalent control group design*. Paradigma penelitian digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Desain Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak Raushan Fikra Makassar pada

tanggal 29 Januari sampai dengan 2 Februari 2024. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik Taman Kanak-Kanak Raushan Fikra, dengan sampel terdiri dari 14 anak kelompok eksperimen dan 14 anak kelompok kontrol.

Langkah yang penting suatu penelitian adalah teknik pengumpulan data karena dalam penelitian memperoleh informasi-informasi dari lapangan melalui instrumen kemudian dianalisis sehingga hasil yang diperoleh dapat digunakan untuk menjawab pertanyaan dan memecahkan masalah penelitian. Adapun kisi-kisi instrumen penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Indikator	Item
Kemampuan Berpikir Simbolik	Mengenal lambang bilangan	1. Peserta didik dapat menunjukkan lambang bilangan 1-20 sesuai dengan jumlah media <i>loose parts</i>
		2. Peserta didik dapat melingkari angka lambang bilangan sesuai dengan jumlah media <i>loose parts</i>
Kemampuan Berpikir Simbolik	Menggunkan konsep pramatematika untuk memecahkan masalah di dalam kehidupan sehari hari	1. Peserta didik dapat menjumlahkan bilangan-bilangan menggunakan media <i>loose parts</i>
		2. Peserta didik dapat menyusun pola AB-AB dengan menggunakan media <i>loose parts</i>
Kemampuan Berpikir Simbolik	Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan	1. Peserta didik dapat membuat hasil karya dengan menggunakan berbagai media <i>loose parts</i>
		2. Peserta didik dapat mengikuti kata sesuai contoh yang diberikan peneliti dengan menggunakan media <i>loose parts</i>

Teknik analisis data penelitian ini menggunakan SPSS 23 untuk melakukan tes analisis deskriptif statistik dan statistik non parametrik dalam uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan dalam penelitian ini yaitu 8 hari dengan rincian 1 hari pelaksanaan *pre-test*, 6 hari *treatment* dan 1 hari pelaksanaan *post-test*, dimana peneliti memberikan perlakuan media pembelajaran *loose parts* pada kelompok eksperimen dan media lego pada kelompok kontrol.

Peneliti terlebih dahulu melakukan kegiatan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan berpikir simbolik anak sebelum diberikan perlakuan. Berikut data hasil *pre-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol :

Tabel 2. Data Hasil *Pre-Test*

Kelompok Eksperimen		Kelompok Kontrol	
No	Jumlah	No	Jumlah
1	14	1	6
2	12	2	11
3	10	3	12
4	10	4	10
5	9	5	14
6	12	6	7
7	12	7	7
8	12	8	13
9	11	9	6
10	10	10	8
11	9	11	11
12	11	12	9
13	9	13	6
14	9	14	10
Total	150	Total	130
Rata-rata	10,71	Rata-rata	9,28

Setelah didapatkan hasil *pre-test*, peneliti memberikan perlakuan pada kelompok eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran *loose parts* dan pada kelompok kontrol diberikan media lego dalam proses pembelajaran selama 6 kali pertemuan. Setelah itu, peneliti memberikan kegiatan *post-test* untuk mengetahui kemampuan akhir anak dalam hal berpikir simbolik. Berikut data hasil *post-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol :

Tabel 3. Data Hasil *Post-Test*

Kelompok Eksperimen		Kelompok Kontrol	
No	Jumlah	No	Jumlah
1	24	1	8
2	20	2	13
3	18	3	14
4	18	4	11
5	15	5	18
6	24	6	8
7	23	7	10
8	20	8	15
9	19	9	7
10	17	10	10
11	16	11	13
12	19	12	10
13	12	13	6
14	16	14	12
Tota l	261	Tota l	155
Rata -rata	18,64	Rata -rata	11,07

Berdasarkan tabel data hasil *pre-test* dan *post-test* tersebut, diperoleh nilai rata-rata kelompok eksperimen sebelum diberi perlakuan yaitu sebesar 10,71 sedangkan setelah diberi perlakuan nilai rata-ratanya menjadi 18,64. Dengan demikian telah terjadi peningkatan rata-rata pada pada kelompok eksperimen yaitu sebesar 7,92. Sedangkan nilai rata-rata kelompok kontrol sebelum diberi perlakuan yaitu sebesar 9,28 setelah diberi perlakuan nilai rata-ratanya menjadi 11,07. Dengan demikian telah terjadi peningkatan rata-rata pada pada kelompok kontrol yaitu sebesar 1,78.



Gambar 2. Anak Mengikuti Kata Sesuai Contoh Menggunakan Media *Loose Parts*



Gambar 3. Anak Menyusun Pola AB-AB Menggunakan Media *Loose Parts*



Gambar 4. Anak Melingkari Angka Lambang Bilangan Sesuai dengan Jumlah Media *Loose Parts*



Gambar 5. Anak Membuat Hasil Karya dengan Menggunakan Media *Loose Parts*

Setelah mendapatkan data *pre-test*, *post-test* kemampuan berpikir simbolik anak, serta peningkatan rata-ratanya, peneliti melakukan uji *wilcoxon sign rang test* menggunakan SPSS 23 dengan metode uji analisis statistik non parametrik. Hal ini dapat membandingkan dan melihat perbedaan antara data *pre-test* dan *post-test* pada kelompok eksperimen guna melihat adanya pengaruh dari perlakuan yang diberikan dengan menggunakan media pembelajaran *loose parts* dan pada kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan menggunakan media lego. Berikut tabel hasil uji *wilcoxon sign rang test*

kemampuan berpikir simbolik anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol :

Tabel 4. Hasil Uji Wilcoxon

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post Test Eksperimen – Pre Test Eksperimen	Negative Ranks	0 ^a	.00
	Positive Ranks	14 ^b	105.00
	Ties	0 ^c	
	Total	14	
Post Test Kontrol – Pre Test Kontrol	Negative Ranks	0 ^d	.00
	Positive Ranks	13 ^e	91.00
	Ties	1 ^f	
	Total	14	
Tes Statistics			
Z	-3.328 ^b		-3.246 ^b
Asymp.Sig. (2-tailed)	.001		.001

Pada tabel diatas terkait hasil uji wilcoxon kemampuan berpikir simbolik anak untuk kelompok eksperimen menunjukkan bahwa sebesar -3,328 dan nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan berpikir simbolik anak pada kelompok eksperimen sebelum dan setelah diberi perlakuan.

Hasil uji wilcoxon diatas terkait kemampuan berpikir simbolik anak untuk kelompok kontrol menunjukkan bahwa sebesar -3,246 dan nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan berpikir simbolik anak pada kelompok kontrol sebelum dan setelah diberikan perlakuan.

Melalui uji wilcoxon yang telah dilakukan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat disimpulkan bahwa perlakuan yang diberikan untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berpengaruh terhadap kemampuan berpikir simbolik anak. Sehingga kegiatan menggunakan media loose parts dan lego memberikan dampak atau pengaruh positif dan efektif terhadap peningkatan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun.

Loose parts mengarah pada bentuk pembelajaran yang luas dan terbuka. Anak akan memiliki kebebasan dalam menentukan bahan, mendapatkan pengalaman eksplorasi yang berpusat pada anak dan kemampuan *problem*

solving secara ilmiah (Srinahyanti, 2022). Kemampuan berpikir simbolik merupakan suatu proses mengenal konsep secara mental tentang suatu objek atau peristiwa tertentu melalui kegiatan walaupun objek dan peristiwa tersebut tidak berada dihadapan anak secara nyata agar anak akan lebih mudah menemukan solusi untuk memecahkan masalah sehari-hari (Bodedarsyah & Yulianti, 2019).

Hasil data penelitian menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *loose parts* pada kelompok eksperimen memiliki nilai rata-rata 10,71 dan setelah diberikan perlakuan nilai rata-ratanya menjadi 18,64. Dengan demikian telah terjadi peningkatan rata-rata pada pada kelompok eksperimen sebesar 7,92. Sehingga dapat dikatakan bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan media *Loose Parts* memberikan pengaruh pada kemampuan berpikir simbolik anak dengan menerapkan 3 indikator yakni mengenal konsep lambang bilangan, menggunakan konsep pramatematika untuk memecahkan masalah di dalam kehidupan sehari-hari dan merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk tulisan atau gambar.

Gambaran tersebut sejalan dengan pendapat (Valentina Dewi et al., 2023) yang mengatakan bahwa media *loose parts* mampu menciptakan suatu karya dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak dalam hal mengenal konsep lambang bilangan. Pendapat ini juga selaras dengan (Rahmayanti, A., & Fitri, 2023) berpendapat bahwa media *loose parts* dapat diberikan kepada anak karena sangat efektif saat digunakan untuk pembelajaran mengenal konsep bilangan, dengan memberikan berbagai bahan *loose parts* yang menarik perhatian anak dalam pembelajaran. Selain itu, (Lismayani et al., 2023) menyatakan bahwa media *loose parts* bermanfaat untuk anak dalam memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari dan dapat meningkatkan kemampuan konsep penjumlahan saat anak menghitung jumlah bahan *loose parts* yang digunakan.

Hasil data penelitian menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan media lego pada kelompok kontrol memiliki nilai rata-rata 9,28 dan setelah diberikan perlakuan nilai rata-ratanya menjadi 11,07. Dengan demikian telah terjadi peningkatan rata-rata pada pada kelompok kontrol sebesar 1,78. Sehingga dapat dikatakan bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan

media lego memberikan sedikit pengaruh pada kemampuan berpikir simbolik anak dengan menerapkan 3 indikator yakni mengenal konsep lambang bilangan, menggunakan konsep pramatematika untuk memecahkan masalah di dalam kehidupan sehari-hari dan merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk tulisan atau gambar hal ini disebabkan karena nilai rata-ratanya terbilang kecil dibandingkan dengan kenaikan nilai rata-rata jika menggunakan media *loose parts*.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan (Syafrina & Adiningsih, 2020) yang menyatakan proses bermain lego tidak dapat meningkatkan perkembangan kognitif dalam hal berpikir simbolik, namun dalam penelitian media lego juga cukup mampu menjalankan fungsinya dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak. Selain itu pendapat dari (Yuniasih & Watini, 2022) bahwa bermain lego dapat meningkatkan kognitif dan imajinasi dalam membuat sesuatu pada anak usia dini

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan analisis statistik deskriptif didapatkan peningkatan rata-rata kelompok eksperimen yaitu 7,92 sedangkan pada kelompok kontrol terjadi sedikit peningkatan rata-rata 1,78. Dengan demikian kelompok eksperimen mengalami kenaikan rata-rata yang lebih tinggi daripada kenaikan rata-rata kelompok kontrol yang terbilang lebih kecil. Sehingga dapat dikatakan perubahan nilai rata-rata kelompok eksperimen jauh lebih tinggi daripada nilai rata-rata kelompok kontrol sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Hasil analisis statistik non parametrik menunjukkan bahwa sebesar -3,328 dan nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran *loose parts* terhadap kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun di TK Raushan Fikra.

Adapun saran yang dapat diberikan untuk guru atau praktisi pendidikan anak usia dini agar sebisa mungkin memberikan kegiatan yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik seperti memanfaatkan media atau benda yang ada disekitar anak agar terlihat menyenangkan dan dapat menciptakan pembelajaran yang nyata sesuai dengan

karakteristik anak. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan mampu memilih beragam pendekatan dalam mencapai aspek perkembangan anak agar dapat melengkapi kekurangan dari artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anisabela, M., & Rahminawati, N. (2022). Penggunaan Media Loose Parts untuk Mengembangkan Kemampuan Mengenal Konsep Ukuran pada Anak. *Jurnal Riset Pendidikan Guru Paud*, 46–50. <https://doi.org/10.29313/jrpgp.vi.896>
- Anita Damayanti, Sriyanti Rahmatunnisa, & Lia Rahmawati. (2020). Peningkatan Kreativitas Berkarya Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Steam Dengan Media Loose Parts. *Jurnal Buah Hati*, 7(2), 74–90. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v7i2.1124>
- Bodedarsyah, A., & Yulianti, R. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini Kelompok a (Usia 4-5 Tahun) Dengan Media Pembelajaran Lesung Angka. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(6), 354. <https://doi.org/10.22460/ceria.v2i6.p354-358>
- Dyah, W., Wardhani, L., Atniati, I., & Septiani, N. (2021). *Stimulasi Perilaku Sosial Anak Usia Dini melalui Media Loose Parts (Bahan Lepas)*. 5(2), 1894–1904. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.694>
- Hajerah, H., Syamsuardi, S., & Herman, H. (2019). Pembuatan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Bahan Bekas Pada Guru TK Di Kabupaten Maros. *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat, 2018(9)*, 680–683.
- Herman, H., & Rusmayadi, R. (2018). Pengaruh Metode Proyek Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Di Kelompok B2 Tk Aisyiyah Maccini Tengah. *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran*, 2(1), 35. <https://doi.org/10.26858/pembelajar.v2i1.5430>
- Hikmawati, N., Herman, H., & Amal, A. (2022). Pengaruh Media Papan Flanel Menggunakan Gambar Terhadap Kecerdasan Visual Spasial Anak Kelompok B. *EDUSTUDENT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(2), 63. <https://doi.org/10.26858/edustudent.v1i2.25797>
- Lismayani, A., Pratama, M. I., Amriani, R., Dzulfadillah, F., Pendidikan, C. A., & Pendidikan, G. (2023). *CJPE: Cokroaminoto Jurnal of Primary Education Pengaruh Media Loose Part terhadap Kreativitas Anak Usia Dini*. 6 Nomor 2.
- Musi, M. A., & Nurjannah. (2021). *Neurosains : Menjiwai Sistem Saraf dan Otak* (Edisi Pert). Prenadamedia Group.
- Musi, M. A., Sadaruddin, & Mulyadi. (2017). Implementasi Permainan Edukatif Berbasis Budaya Lokal Untuk Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 117–128. <https://doi.org/https://doi.org/10.24853/by.1.2.117-128>
- Rahmayanti, A., & Fitri, R. (2023). Pengaruh Media Loose Parts Berdiferensiasi Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan pada Anak Usia Dini Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Program Studi PGMA*, 9(2), 268–275. <https://doi.org/https://doi.org/10.29062/seling.v9i2.1792>
- Srinahyanti. (2022). PEMANFAATAN LOOSE PARTS PADA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI. *Jurnal Guru Kita*, 6(3), 189–193. <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/jgk.v6i3.35439>
- Syafrina, R., & Adiningsih, V. E. (2020). Efektivitas Bermain “Lego” Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Berpikir Simbolik Anak Usia 4 – 5 Tahun. *Motiva Jurnal Psikologi*, 3(1), 19. <https://doi.org/10.31293/mv.v3i1.4797>
- Umaroh, Gina Kania, & Rini Novianti Yusuf. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Dengan Menggunakan Media Papan Hubung Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Tahsinia*, 4(1), 71–81. <https://doi.org/10.57171/jt.v4i1.341>
- Valentina Dewi, E. R., Hibana, H., & Ali, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Loose Parts terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi :*

Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(1),
267–282.

<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.345>

1

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K.,
Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023).
Pentingnya Media Pembelajaran dalam
Proses Belajar Mengajar. *Journal on
Education*, 05(02), 3928–3936.

Yuniasih, D., & Watini, S. (2022). Penerapan
Model ATIK dalam Meningkatkan
Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini
melalui Permainan Lego di RA AL Fikri
Klari. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan
Nonformal*, 8(3), 1651.
<https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.1651-1658.2022>