

Jurnal Care (Children Advisory Research and Education): Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini

E-ISSN: 2355-2034 dan P-ISSN: 2527-9513

Vol. 11, No. 2, Januari 2024 (103-116)

Doi: <http://doi.org/10.25273/jcare.v11i2.20342>

The article is published with Open Access at: <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JPAUD>

Pengaruh Penggunaan Media Looseparts terhadap Kemampuan Menggunakan Teknologi Sederhana

Deviazani B^{1✉}, Lina Amelia², Heliati Fajriah³

¹UIN Ar-Raniry Banda Aceh, Aceh, Indonesia

^{1✉}190209018@student.ar-raniry.ac.id

Abstrak

Penggunaan teknologi sederhana sangat penting dikenalkan untuk anak usia dini, hasil observasi awal ditemukan permasalahan penggunaan teknologi sederhana pada anak usia dini di TK Teuku Nyak Arief Banda Aceh belum berkembang sesuai dengan tuntutan capaian pembelajaran Literasi dan STEAM. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media looseparts terhadap kemampuan menggunakan teknologi sederhana. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, jenis eksperimen one group pre-test dan post-test. Teknik pengambilan sampel adalah total sampling yaitu kelas A berjumlah 12 anak di TK Teuku Nyak Arief Banda Aceh. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji t dengan SPSS versi 26. Hasil uji normalitas data berdistribusi normal. Hasil uji t nilai thitung > ttabel atau $9,426 > 2,179$. Maka dapat diartikan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima artinya pengaruh penggunaan media looseparts terhadap kemampuan menggunakan teknologi sederhana di TK Teuku Nyak Arief Banda Aceh. Penggunaan media loose parts banyak memberikan efek positif kepada anak diantaranya yaitu anak dapat mengenal beberapa teknologi sederhana dalam kehidupan sehari-hari, menggunakan teknologi sederhana sesuai dengan fungsinya, menggunakan teknologi secara aman dan bertanggung jawab baik secara mandiri maupun berkelompok.

Kata Kunci: anak usia dini; loose parts; teknologi sederhana

Abstract

It is essential to introduce the use of simple technology in early childhood. The initial observations found that the problem of using simple technology in early childhood at the Teuku Nyak Arief Kindergarten in Banda Aceh has yet to develop according to the demands of Literacy and STEAM learning outcomes. This research aims to determine the effect of using loose parts media on the ability to use simple technology. This research uses quantitative methods, experimental type one group pre-test and post-test. The sampling technique was total sampling, namely class A, totaling 12 children at Teuku Nyak Arief Kindergarten, Banda Aceh. Data collection techniques use observation and documentation. The data analysis technique uses the t-test with SPSS version 26. The results of the data normality test are normally distributed. The results of the t-test value $t_{count} > t_{table}$ or $9.426 > 2.179$. So, it can be interpreted that H_0 is rejected and H_a is accepted, meaning the influence of using loose parts media on the ability to use simple technology at Teuku Nyak Arief Kindergarten, Banda Aceh. The use of loose parts media has many positive effects on children, including children being able to recognize several simple technologies in everyday

life, using simple technology according to its function, and using technology safely and responsibly independently and in groups.

Keywords: *early childhood; loose parts; simple technology*

Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu bentuk pembinaan yang diberikan kepada anak-anak mulai dari lahir hingga usia enam tahun (Anwar, 2021). Melalui rangsangan pendidikan yang diberikan, tujuan utamanya adalah untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan fisik dan mental anak-anak agar mereka memiliki kesiapan dalam menghadapi pendidikan lanjutan (Saputra, 2018). Pendidikan anak usia dini merupakan masa keemasan bagi perkembangan manusia atau sering disebut *Golden Age*. Pada masa ini otak individu mengalami perkembangan paling cepat sepanjang kehidupannya. Ini berlangsung pada saat seseorang dalam kandungan hingga usia dini, yaitu usia nol sampai enam tahun. Periode ini merupakan periode pertumbuhan serta perkembangan otak paling cepat bagi seorang anak (Wasis, 2022)

Berdasarkan permendikbudristek 2022 pembelajaran anak pada kurikulum Merdeka harus memenuhi capaian pembelajaran. Adapun capaian pembelajaran terbagi tiga, salah satunya adalah dasar-dasar literasi STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Math). Dasar-dasar literasi STEAM adalah anak mengenali dan memahami berbagai informasi, mengomunikasikan perasaan dan pikiran secara lisan, tulisan, atau menggunakan berbagai media serta membangun percakapan. Anak menunjukkan minat, kegemaran dan berpartisipasi dalam kegiatan pramembaca dan pramenulis. Anak mengenali dan menggunakan konsep pramatematika untuk memecahkan masalah di dalam kehidupan sehari-hari. Anak menunjukkan kemampuan dasar berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif. Anak menunjukkan rasa ingin tahu melalui observasi, eksplorasi, dan eksperimen dengan menggunakan lingkungan sekitar dan media sebagai sumber belajar, untuk mendapatkan gagasan mengenai fenomena alam dan sosial. Anak menunjukkan kemampuan awal menggunakan dan merekayasa teknologi serta untuk mencari informasi, agasan, dan keterampilan secara aman dan bertanggung jawab. Anak mengeksplorasi berbagai proses seni, mengeksptresikannya serta mengapresiasi karya seni (Permendikbudristek, 2022).

Penggunaan teknologi sederhana dalam kurikulum merdeka dapat dilihat dari sub elemen yang berkaitan dengan kemampuan anak menunjukkan kemampuan awal menggunakan dan merekayasa teknologi sederhana serta untuk mencari informasi, gagasan, dan keterampilan secara aman dan bertanggung jawab.

Sementara berdasarkan hasil observasi awal yang penulis lakukan pada tanggal 26 Juli sampai dengan tanggal 31 Juli 2023. Penulis menemukan permasalahan terkait dengan perkembangan teknologi sederhana pada anak usia dini, dimana kemampuan teknologi sederhana pada anak belum berkembang sesuai dengan capaian pembelajaran Permendikbudristek 2022, yang mana pada anak belum menunjukkan adanya kemampuan awal menggunakan dan merekayasa teknologi sederhana secara aman dan bertanggung jawab seperti gunting untuk memotong dan pensil untuk menulis dengan benar. Contohnya saat menggunting pola daun ubi, dan ketika menulis kata tumbuh-tumbuhan.

Perkembangan kemampuan menggunakan teknologi sederhana pada anak di TK Teuku Nyak Arief Banda Aceh masih perlu ditingkatkan. Sehingga perlu adanya solusi dalam menangani masalah tersebut. Salah satunya dengan media loose part. Menurut Simon Nicholson media loose part bisa dijadikan media untuk kemampuan mengembangkan teknologi sederhana. Media loose part sendiri merupakan bahan yang mudah didapat dari sekitar lingkungannya dan dapat bereksplorasi membuat apa saja,

membentuk sesuai keinginan anak sehingga anak bisa mengembangkan kreatifitasnya, kognitif, serta sosial emosionalnya (Sumarseh & Delfi Eliza, 2022). Loose part berarti objek dan bahan yang menarik juga indah yang dapat dipindahkan, dimanipulasi, dikendalikan, dan diubah oleh anak-anak saat mereka bermain. Anak-anak dapat membawa, menggabungkan, mendesain ulang, membongkar, dan memasang kembali bagian-bagian dengan berbagai cara. Loose part tidak memiliki petunjuk arah yang spesifik, dan dapat digunakan tersendiri atau dikombinasikan dengan bahan lain.

Looseparts adalah bahan yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang ulang, dipisahkan dan disatukan kembali dengan berbagai cara. Kegiatan looseparts yang dilakukan untuk kemampuan penggunaan teknologi sederhana pada anak dilakukan menggunakan alat seperti gunting, pensil, krayon, penghapus. Sedangkan bahan loosepart yang digunakan dalam kegiatan penelitian ini berupa kain flanel, botol aqua, lem lilin, kertas, sedotan, tutup botol, biji kancing baju. Langkah kegiatan yang dilakukan anak berupa anak menggambar pola sesuai yang mereka inginkan, lalu anak menggunting pola yang telah di gambar, kemudian anak menghias botol sesuai yang di inginkannya dan membuat sebuah karya dari bahan loosepart. Dari kegiatan ini diharapkan anak sudah terampil dalam menggunakan media loosepart dan muncul kemampuan anak dalam menggunakan teknologi sederhana.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan dengan judul penelitian *Upaya Meningkatkan Kemampuan berhitung Menggunakan Media Loose Parts Pada Anak Kelompok B TK*. dengan hasil penelitian dimana penerapan media loose parts untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok B TK Anggrek V muslimat NU Ngargorejo mengalami proses pembelajaran yang sangat baik. Melalui penerapan media loose parts pada anak kelompok B TK Angrek V Musimat NU Ngargorejo, yang dilakukan secara bertahap dengan menyajikan media benda Loose parts pada kegatan. hal ini terbukti dengan adanya peningkatan dan ketuntasan hasil pembelajaran dari ketiga. penyajian pembelajaran yang menyenangkan bagi anak didik kelompok B TK Anggrek muslimat NU Ngargorejo melalui pembelajaran yang inovasi menggunakan media loose parts (Mubarokah, 2021). Penelitian selanjutnya dengan judul penelitian *Penerapan Bahan Alam Tumbuhan Pada Kegiatan Mewarnai untuk Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini 4-5 Tahun di RA Teunom Aceh Jaya*. Penelitian ni menunjukkan hasil positif dimana dengan memberikan kegiatan mewarnai dapat mengembangkan motorik halus anak usia 4-5 tahun. Hasilnya dibuktikan dengan uji potesis *independent-sample T* tes diperoleh nilai signifikan (2 tailed) $0,000 < 0,05$ maka dengan ini menyatakan H_0 ditolak dan H_a diterima (Rahmi, 2023). Serta penelitian dengan judul *Analisis Media Loose Part Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini*. Media pembelajaran berbasis media loose part yang dilaksanakan di TK Nurul Muttaqin 02 ini untuk proses pembelajaran dalam mengembangkan perkembangan motorik halus anak sudah berkembang secara optimal. Hal ini dikarenakan, anak tertarik dengan media loose part yang menyenangkan. Selain itu, karena bahan-bahan yang digunakan untuk pembuatan media ini mudah ditemukan di sekeliling anak sehingga memudahkan mereka untuk bisa menghargai benda-benda yang ada di sekitar. Dengan adanya pembelajaran berbasis media loose part ini diharapkan dapat meningkatkan perkembangan motorik halus anak. Untuk itu, Pendidik sebaiknya harus lebih kreatif dalam proses pembelajaran terutama dalam penggunaan media pembelajaran berbasis media loose part (Hadiyanti & Elan, 2021).

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah dilakukan sebelumnya, maka terlihat bahwa perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini ialah pada penggunaan media *loose part* terhadap kemampuan menggunakan teknologi sederhana. Manfaat dari penelitian terdahulu pada penggunaan loosepart bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak dan meningkatkan daya kreativitasnya, sedangkan penelitian ini penggunaan lossepart bermanfaat untuk melatih kemampuan anak dalam penggunaan teknologi sederhana dan selain itu juga diharapkan berdampak pada kreativitas. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat pengaruh penggunaan media looseparts terhadap kemampuan menggunakan teknologi sederhana.

Metodologi

Penelitian ini menggunakan penelitian pre-experiment dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini menggunakan desain penelitian one group pre-test post-test. Dimana dalam pelaksanaannya diberikan pre-test terlebih dahulu sebelum diberikan perlakuan dan diberikan post-test setelah perlakuan sesuai dengan capaian pembelajaran perkembangan teknologi sederhana pada anak menggunakan media loose part. Langkah kegiatannya terdiri dari tes di awal (pre-test), treatment 2 kali dan post-test. Pada saat pre-test peneliti meminta anak untuk menggunting pola yang sudah disediakan oleh peneliti, kemudian meminta anak untuk menggambar pola di kertas hvs yang sudah peneliti sediakan dan setelah itu anak bermain sesuai waktu yang ditentukan. Setelah peneliti mendapatkan data dari hasil Pre-test, selanjutnya treatment pertama peneliti menjelaskan teknologi sederhana dan aturan cara penggunaannya dan anak diminta mencari bahan-bahan teknologi sederhana dalam penggunaan media loosepart, kemudian anak diminta untuk menyebutkan fungsi dari masing-masing teknologi sederhana yang telah mereka temukan. Saat treatment kedua, peneliti kembali menjelaskan teknologi sederhana dan aturan cara penggunaannya dan anak diminta untuk menggunting kain flanel, kemudian menggambar pola di kain flanel dan menghiasi botol plastik. Pada saat post test peneliti menyiapkan bahan media loose part dan bahan teknologi sederhana, kemudian anak diminta membuat sebuah karya dari bahan media loose part secara mandiri dalam menggunakan teknologi sederhana. Untuk melihat kemampuan anak maka peneliti ini menggunakan Pedoman Penilaian Kurikulum Merdeka seperti pada tabel berikut:

Tabel 1. Kategori Tingkat Pencapaian Keberhasilan Anak

Interval (%)	Kategori	Sko r
0-25	Belum Muncul (BM)	1
26-50	Mulai Muncul (MM)	2
51-75	Muncul Sesuai Harapan (MSH)	3
76-100	Muncul Sangat Baik (MSB)	4

Sumber : (Sugiyono, 2016)

Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun di TK Teuku Nyak Arief Banda Aceh. Teknik Sampel yang akan digunakan pada penelitian ini adalah total sampel yaitu seluruh anak yang berada di kelas TK A berjumlah 12 anak. Alasan memilih sampel adalah anak kelas A belum mampu mengkoordinasikan kemampuan teknologi sederhana. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi. Indikator kemampuan menggunakan teknologi sederhana dalam penelitian ini meliputi: a. Anak mengenal beberapa teknologi sederhana dalam kehidupan sehari-hari, b. Anak menggunakan

berbagai teknologi sederhana sehari-hari sesuai fungsinya dan c. Anak menggunakan teknologi sederhana secara aman dan bertanggung jawab, baik secara mandiri, maupun dalam kelompok serta teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas dan uji hipotesis (untuk melihat seberapa pengaruhnya sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan).

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan pada satu kelas yaitu kelas A yang berjumlah 12 orang anak dengan menggunakan metode eksperimen. Penelitian dilakukan pada bulan Mei 2024. Pada pertemuan pertama peneliti melakukan tes awal (*pre-test*) untuk melihat pengaruh kemampuan menggunakan teknologi sederhana pada anak. Kegiatan yang dilakukan pada tes awal ini ialah dengan peneliti menyuruh anak untuk menggunting pola dan menggambar pola. Kemampuan teknologi sederhana anak dilihat pada saat anak menggunting dan menggambar pola. Pada *treatment* 1 dan 2 anak diminta mencari bahan-bahan teknologi sederhana dalam penggunaan media *loosepart*, kemudian anak diminta untuk menyebutkan fungsi dari masing-masing teknologi sederhana yang telah mereka temukan. Saat *treatment* kedua, anak diminta untuk menggunting kain flanel, kemudian menggambar pola di kain flanel dan menghiasi botol plastik. Pada *treatment* ke-3 masih menggunakan bahan *loosepart* dan teknologi sederhana seperti di *pre-test* dan *treatment* 1-2 tapi di *post test* terakhir peneliti meminta anak untuk membuat sebuah karya bebas sesuai dengan imajinasi anak tetapi tetap memakai bahan media *loosepart* dan teknologi sederhana.

Pretest merupakan tes awal yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan menggunakan teknologi sederhana. Kegiatan yang dilakukan pada saat pretes ialah mengenalkan teknologi sederhana pada anak dimana anak diminta mencari bahan-bahan teknologi sederhana dalam penggunaan media *loosepart*, Anak diminta untuk menyebutkan fungsi dari masing-masing teknologi yang telah mereka temukan, anak diminta untuk menceritakan perasaan selama mencari bahan teknologi sederhana yang ada di dalam kelas dan melakukan tanya jawab tentang teknologi sederhana.

Setelah pretest selanjutnya dilakukan *treatment* 1 atau perlakuan dengan menggunakan media *loose part* dimana anak diminta mencari bahan-bahan teknologi sederhana dalam penggunaan media *loosepart* yang ada di kelas setelah itu anak diminta untuk menyebutkan fungsi dari masing-masing teknologi yang telah ditemukan Anak menceritakan perasaan selama mencari bahan teknologi sederhana yang ada di dalam kelas. Setelah itu dilakukan tanya jawab tentang teknologi sederhana. *Treatment* ke-2 dilakukan keesokan harinya. Anak diminta untuk memotong kain flanel dengan menggunakan teknologi sederhana atau gunting, setelah itu anak diminta untuk menggambarkan kembali pola di kain flanel. Kemudian anak menghiasi botol plastik. Terakhir anak diminta untuk menceritakan perasaan selama melakukan kegiatan.

Kegiatan posttes merupakan tes akhir yang dilakukan untuk mengukur perlakuan yang telah dilakukan sebelumnya. Kegiatan posttest menggunakan bahan media *loosepart* dan bahan teknologi sederhana seperti gunting dan pensil, kemudian anak diminta untuk membuat sebuah karya dari bahan media *loosepart* secara mandiri dalam menggunakan teknologi sederhana berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan tersebut maka diperoleh nilai rata-rata pretest adalah 49 dan rata-rata posttest 81. Dari nilai pretest-posttest terlihat ada peningkatan kemampuan anak. Gambaran peningkatannya dapat dilihat ada gambar berikut:



Gambar 2. Perbandingan Hasil Pretest-Posttest

Uji Normalitas dilakukan dengan menggunakan metode Shapiro Wilk dengan menggunakan bantuan dari program SPSS versi 26. Bentuk hipotesis dalam menguji normalitas yaitu:

H_a : Data berasal dari populasi yang terdistribusi normal.

H_0 : Data tidak berasal dari populasi yang terdistribusi normal

Kriteria pengambilan keputusan hipotesis berdasarkan P-value atau significance (Sig) yaitu sebagai berikut:

Jika sig < 0,05 maka H_a ditolak atau data tidak berdistribusi normal

Jika sig > 0.05 maka H_0 diterima ataupun data berdistribusi normal.

Setelah melakukan uji normalitas menggunakan aplikasi SPSS versi 26 diperoleh nilai signifikan sebagai berikut:

kode	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
nilaipretestposttest						
pretest	.205	12	.174	.913	12	.235
posttest	.177	12	.200*	.918	12	.267

*. This is a lower bound of the true significance.

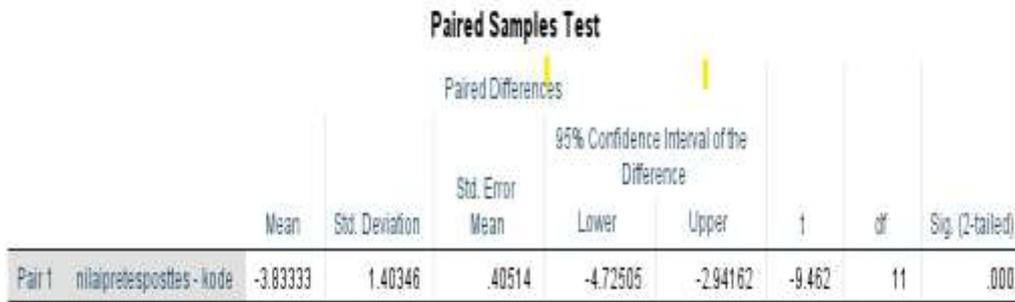
a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 3. Uji Normalitas

Input Aplikasi SPSS Versi 26

Berdasarkan tabel uji normalitas yang dilakukan pada metode Shapiro wilk dapat diketahui bahwa data berdistribusi normal hal ini dapat dilihat pada perolehan nilai peserta didik dengan taraf signifikansi 0,05 adapun diperoleh nilai signifikansi pada pretest adalah 0,235 > 0,05 dan nilai signifikansi pada posttest 0,267 > 0,05 kriteria pengambilan keputusan hipotesis berdasarkan p-value atau significance (sig) data pretes dan posttest berdistribusi normal.

Setelah itu dilakukan olah data menggunakan aplikasi SPSS versi 26 dan diperoleh nilai antara pretest, treatment dan posttes maka akan dilakukan Uji t .



The image shows a screenshot of the SPSS 'Paired Samples Test' output table. The table has the following structure:

Pair	Mean	Std. Deviation	Paired Differences			t	df	Sig. (2-tailed)
			Mean	Lower	Upper			
Pair 1	-3.83333	1.40346	.40514	-4.72505	-2.94162	-9.462	11	.000

Gambar 4. Uji t/Hipotesis

Maka berdasarkan uji thitung yang dilakukan di atas maka diperoleh nilai sign (2-tailed)= 0,000 dan thitung yaitu 9,462 serta pada ttabel = (dk) = (0,05.2 = 0,025), maka diperoleh nilai thitung > ttabel yaitu 9,462 > 2,201 maka Ho ditolak dan Ha diterima atau dapat disimpulkan bahwa Adanya pengaruh penggunaan media loose part terhadap kemampuan menggunakan teknologi sederhana di TK Teuku Nyak Arief Banda Aceh.

Hasil tersebut menjelaskan bahwa terdapat nilai positif yaitu pengaruh penggunaan media loosepart untuk mengembangkan kemampuan menggunakan teknologi sederhana. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian sebelumnya dengan judul "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Lose Part Pada Anak Kelompok B TK". Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media loose parts untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok B TK Angrek V muslimat NU Ngargorejo mengalami proses pembelajaran yang sangat baik. Melalui penerapan media loose parts pada anak kelompok B TK Angrek V Musimat NU Ngargorejo, yang dilakukan secara bertahap dengan menyajikan media benda loose parts pada kegiatan pembelajaran yang disesuaikan dengan tema menjadikan pembelajaran berlangsung aktif, menyenangkan serta dapat meningkatkan seluruh potensi aspek perkembangan anak didik, hal ini terbukti dengan adanya peningkatan dan ketuntasan hasil pembelajaran dari ketiga siklus pembelajaran yang dilakukan peneliti menunjukkan hasil yang sangat baik. Baik dari segi perkembangan semua aspek kecerdasan anak didik maupun dari segi penyajian pembelajaran yang menyenangkan bagi anak didik kelompok B TK Angrek V muslimat NU Ngargorejo melalui pembelajaran menggunakan media loose parts. Penelitian sebelumnya meneliti tentang STEAM dengan judul Pemahaman Science, Technology, Engineering, Art dan Mathematic (STEAM) pada Calon Guru PAUD. Selanjutnya penelitian penelitian dengan judul "Pemanfaatan Loose Parts Dalam Pembelajaran STEAM Pada Anak Usia Dini". Metode STEAM dan Loose Parts ini penting untuk melatih anak berfikir secara kritis dan membangun cara berfikir logis dan sistematis. Melalui metode ini anak akan merasa senang jika di ajak bermain. STEAM juga mendorong anak untuk membangun pengetahuan tentang dunia di sekeliling mereka melalui mengamati, bertanya, dan juga menyelidiki. Dengan begitu anak akan mudah untuk meningkatkan daya kreativitasnya Ketika bermain.

Dalam penggunaan loose part terhadap kemampuan menggunakan teknologi sederhana. anak mengenali dan memahami berbagai informasi, mengomunikasikan perasaan dan pikiran secara lisan, tulisan, atau menggunakan berbagai media serta membangun percakapan. Anak menunjukkan minat, kegembiraan dan berpartisipasi dalam kegiatan pramembaca dan pramenulis. Anak mengenali dan menggunakan konsep

pramatematika untuk memecahkan masalah di dalam kehidupan sehari-hari. Anak menunjukkan kemampuan dasar berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif. Anak menunjukkan rasa ingin tahu melalui observasi, eksplorasi, dan eksperimen dengan menggunakan lingkungan sekitar dan media sebagai sumber belajar, untuk mendapatkan gagasan mengenai fenomena alam dan sosial. Anak menunjukkan kemampuan awal menggunakan dan merekayasa teknologi serta untuk mencari informasi, gagasan, dan keterampilan secara aman dan bertanggung jawab. Anak mengeksplorasi berbagai proses seni, mengeksptresikannya serta mengapresiasi karya seni. Anak-anak dapat mengubah batu menjadi apapun yang mereka inginkan, seperti sebuah karakter dalam cerita. Objek-objek ini mengundang percakapan dan interaksi antar teman yang mendorong kolaborasi dan kerja sama sehingga dapat meningkatkan kompetensi sosial. Ketika anak-anak berinteraksi dengan benda (loose part), mereka memasuki dunia yang mendorong jenis pemikiran yang mengarah pada pemecahan masalah dan penalaran. Loose part meningkatkan kemampuan untuk berpikir imajinatif, solutif, juga membawa rasa petualangan dan kegembiraan untuk permainan anak-anak.

Media looseparts adalah bahan yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang ulang, dipisahkan dan disatukan kembali dengan berbagai cara. Looseparts menciptakan kemungkinan kreasi tanpa batas dalam aktifitas pembelajaran dan mengundang kreativitas anak peserta didik. Looseparts merupakan media bahan ajar yang kegunaannya dalam pembelajaran peserta didik tidak ada pernah habisnya juga bahan ajar looseparts dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi berbagai aspek: Pemecahan masalah, kreativitas, konsentrasi, motorik halus, motorik kasar, sains (science), pengembangan bahasa (literasi), seni (art), logika berpikir matematika (Math), seni (engineering), teknologi (technology) (Khoiriyah & Pusari, 2022).

Menurut Syafi'i dan Dianah loose part ialah alat permainan yang bisa di pindahkan dari satu tempat ke tempat lainnya dan dapat dimanipulasi, selain itu anak dapat menentukan sendiri cara-cara dalam penggunaannya. Oleh karena itu maka penggunaan media loose part merupakan pemilihan media yang tepat bagi anak usia dini yang selaras dengan karakteristik anak. Sebagaimana yang di ungkapkan oleh Simon Nicholson dalam Mastuinda, Zulkifli, dan Febrialismanto bahwa loose parts selaras dengan kebutuhan anak dalam melatih keterampilan abad 21 yaitu berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaborasi (Ridwan et al., 2022)

Anggard dalam Caileigh Flanningan memaparkan bahwa loose part memberikan kebebasan kepada anak untuk dapat mengembangkan pengalaman bermain berdasarkan ide dan tujuan yang mereka miliki sendiri (Flanningan & Dietze, 2017). Menurut Maria Melita Rahardjo menjelaskan bahwa loose parts menyediakan kesempatan yang sangat luar biasa bagi anak-anak untuk menjelajahi dunia di sekitar mereka dengan menggunakan berbagai bahan atau material, baik yang alami, sintetis, maupun yang dapat di daur ulang sehingga anak dapat memperoleh pengalamannya sendiri (Rahardjo, 2019).

Selain itu, Yuliati juga memaparkan beberapa alasan penggunaan loose part sebagai pembelajaran anak seperti loose parts kaya dengan nutrisi sensorial yang mana anak-anak masih mengetahui berbagai hal secara konkret melalui alat sensorinya, dapat digunakan sesuai dengan pilihan anak, dapat di adaptasi dan dimanipulasi dalam banyak cara sehingga mendorong daya pikir anak, mendorong kreativitas, dan imajinasi anak, mengembangkan lebih banyak keterampilan dan kompetensi, dapat digunakan dengan cara-cara yang berbeda sesuai ide anak, dapat dikombinasikan dengan bahan-bahan lain

untuk mendukung imajinasi anak, serta dapat mendorong pembelajaran terbuka (Siantajani, n.d.-b).

Sheryl Smith dan Gilman juga menjelaskan bahwa selain membantu eksplorasi anak, Loose Parts juga dapat memberikan anak rasa memiliki dan mendorong kemauan mereka sendiri. Selain itu, karena kegiatan dan sumber dayanya yang beragam dan fleksibel, anak memiliki kesempatan untuk membuat pilihan dan memutuskan bagaimana akan menggunakan bahan-bahan tersebut (Smith & Gilman, 2018). Yuliati Siantajani menjelaskan empat manfaat utama dari penggunaan Loose Parts, yaitu mengembangkan keterampilan inkuiri yang diperlukan oleh anak untuk dapat memperoleh informasi, menganalisa dan membuat pertimbangan-pertimbangan, dapat mengajarkan anak untuk bertanya, mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak serta mengembangkan imajinasi dan kreativitas yang tak terbatas (Siantajani, n.d.-a).

Penggunaan Teknologi sederhana pada penelitian ini diarahkan pada kegiatan anak berkolaborasi dengan teman dalam menggunakan teknologi dalam mengolah sesuatu ataupun dalam menyampaikan informasi yang anak peroleh. Teknologi merupakan alat yang bisa digunakan untuk melakukan aktivitas sehari-hari. Teknologi dibedakan menjadi dua macam, teknologi sederhana dan teknologi modern. Teknologi sederhana dalam pendidikan anak usia dini bisa berupa pensil, krayon, gunting, penggaris, steples, dan lem kertas. Semua perlengkapan yang anak gunakan saat bermain baik yang sederhana maupun yang modern merupakan sebuah teknologi yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari (Naili, 2021).

Selain itu teknologi juga istilah lain dari alat. Orang dewasa berpikir teknologi itu berupa barang elektronik atau peralatan digital seperti kamera, komputer atau mesin-mesin canggih di pabrik. Padahal krayon, pensil, penggaris, dan gunting juga alat. Peralatan apapun yang digunakan anak untuk bermain adalah teknologi, dari mulai teknologi sederhana sampai pada teknologi modern, dari mesin-mesin sederhana yang dapat ditemui anak dalam kehidupan sehari-hari. Perlu dipastikan bahwa teknologi tersebut sesuai usia anak dan dapat digunakan sesuai kemauan anak serta memberikan kesempatan untuk memecahkan masalah. Menurut Jackman sebagai di kutip oleh Wahyuningsih, teknologi di era revolusi 4.0 ini kita tidak bisa terlepas dari perkembangan teknologi yang begitu pesat. Kemampuan teknologi anak usia dini tentu berbeda dengan kemampuan teknologi orang dewasa atau remaja. Kemampuan teknologi pada anak usia dini meliputi: a) Mengidentifikasi bagaimana teknologi sederhana bekerja, b) Mengembangkan kemampuan untuk mengidentifikasi teknologi sehari-hari dan c) Kemampuan untuk membangun, membuat dan membangun menggunakan Teknik, bahan dan alat yang berbeda (Sit & Rahmawati, 2022).

Berdasarkan permendikbudristek 2022 pembelajaran anak pada kurikulum merdeka harus memenuhi capaian pembelajaran. Adapun capaian pembelajaran terbagi tiga, salah satunya adalah dasar-dasar literasi STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Math). Dasar-dasar literasi STEAM adalah anak mengenali dan memahami berbagai informasi, mengomunikasikan perasaan dan pikiran secara lisan, tulisan, atau menggunakan berbagai media serta membangun percakapan. Anak menunjukkan minat, kegemaran dan berpartisipasi dalam kegiatan pramembaca dan pramenulis. Anak mengenali dan menggunakan konsep pramatematika untuk memecahkan masalah di dalam kehidupan sehari-hari.

Anak menunjukkan kemampuan dasar berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif. Anak menunjukkan rasa ingin tahu melalui observasi, eksplorasi, dan eksperimen dengan menggunakan lingkungan sekitar dan media sebagai sumber belajar, untuk mendapatkan gagasan mengenai fenomena alam dan sosial. Anak menunjukkan kemampuan awal menggunakan dan merekayasa teknologi serta untuk mencari informasi, gagasan, dan keterampilan secara aman dan bertanggung jawab. Anak mengeksplorasi berbagai proses seni, mengeksptresikannya serta mengapresiasi karya seni (Permendikbudristek, 2022). Berikut ini capaian pembelajaran teknologi sederhana yaitu 1) Anak mengenal beberapa teknologi sederhana dalam kehidupan sehari-hari, 2) Anak menggunakan berbagai teknologi sederhana sehari-hari sesuai fungsinya dan 3) Anak menggunakan teknologi secara aman dan bertanggung jawab, baik secara mandiri, maupun dalam kelompok.

Banyak Penelitian yang sudah membuktikan bahwa media loosepart dapat digunakan untuk menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak. Diantaranya dapat digunakan dalam kemampuan berhitung. Penerapan media loose parts untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok B TK Anggrek V muslimat NU Ngargorejo mengalami proses pembelajaran yang sangat baik. Melalui penerapan media loose parts pada anak kelompok B TK Angrek V Musimat NU Ngargorejo, yang dilakukan secara bertahap dengan menyajikan media benda Loose parts pada kegiatan. hal ini terbukti dengan adanya peningkatan dan ketuntasan hasil pembelajaran dari ketiga. penyajian pembelaiaran yang menyenangkan bagi anak didik kelompok B TK Anggrek muslimat NU Ngargorejo melalui pembelayaran yang inovasi menggunakan media loose parts. Mubarokah (2021). Selain itu media loosepart bahan alam juga dapat untuk meningkatkan kemampuan motorik halus. Media loosepart berupa bahan alam dapat meningkatkan kemampuan mewarnai. Hal ini menyatakan bahwa penerapan bahan alam tumbuhan pada kegiatan mewarnai dapat mengembangkan motorik halus anak usia 4-5 tahun. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa looseparts berpengaruh pada penerapan bahan alam tumbuhan pada kegiatan mewarnai untuk mengembangkan motorik halus anak usia dini 4-5 tahun di RA Teunom Aceh Jaya.

Penerapan media pembelajaran berbahan loose part dapat membangun merdeka belajar anak usia dini dengan kebebasan bermain sesuai dengan latar belakang masalah dan tujuan penelitian. Dengan strategi yang dilakukan oleh guru seperti penataan lingkungan yang berbeda, penggunaan bermacam bahan loose part, pertanyaan-pertanyaan terbuka yang diajukan baik dari guru maupun anak didik, kebebasan memilih kegiatan main dan memilih bahan yang diinginkan pada saat proses dan hasil karya yang telah diamati guru diharapkan dapat membangun kemerdekaan belajar bagi anak usia dini secara optimal (Sumarseh & Delfi Eliza, 2022). Hal ini dikarenakan, anak tertarik dengan media loose part yang menyenangkan. Selain itu, karena bahan-bahan yang digunakan untuk pembuatan media ini mudah ditemukan di sekeliling anak sehingga memudahkan mereka untuk bisa menghargai benda-benda yang ada di sekitar. Dengan adanya pembelajaran berbasis media loose part ini diharapkan dapat meningkatkan perkembangan motorik halus anak. Untuk itu, Pendidik sebaiknya harus lebih kreatif dalam proses pembelajaran terutama dalam penggunaan media pembelajaran berbasis media loose part (Hadiyanti & Elan, 2021).

Penggunaan media looseparts juga mampu membuat anak bereksplorasi menurut kemampuannya serta dapat melatih daya ingat, belajar melalui bermain, serta melatih daya fikir anak dalam memecahkan masalah-masalah. seperti Penggunaan media smart box. Penggunaan media smart box dapat membuat anak bereksplorasi menurut

kemampuannya serta dapat melatih daya ingat, belajar melalui bermain, serta melatih daya pikir anak dalam memecahkan masalah-masalah yang terdapat dalam media smart box sehingga mampu membuat kemampuan kognitif anak berkembang secara optimal (Yuliasri & Fitriani, 2021). Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk menstimulasi aspek perkembangan anak usia dini adalah dengan memanfaatkan media bahan alam sebagai pembelajaran, seperti memanfaatkan batu-batuan, pasir, air, daun-daunan, tanaman, bambu, biji-bijian dan lain-lain. Banyak media yang terdapat di lingkungan alam sekitar anak yang dapat digunakan sebagai media atau alat peraga untuk kegiatan pembelajaran anak tanpa perlu biaya mahal. Pemanfaatan media alam sebagai media belajar dapat memberikan pengalaman yang riil kepada anak, dan tidak verbalistik, sehingga anak lebih mudah menyerap pengetahuan (Zahro & Giyoto, 2021). Media bahan alam juga bisa mengakrabkan anak dengan lingkungan sekitarnya. Contoh Masyarakat Aceh tentu dalam kesehariannya menggunakan warung kopi untuk melakukan berbagai aktivitas. Aceh adalah dikenal sebagai provinsi Seribu Satu Warung Kopi. keunggulan penggunaan media buah kopi yaitu anak lebih tertarik dengan warna buah kopi dan dengan bentuk bulat dan kecil. Alasan menggunakan media buah kopi yaitu supaya lebih akrab dengan kehidupan anak - anak karena di Aceh ada banyak kedai kopi tapi anak tidak mengenal buah kopi (Khairina et al., 2023)

Menggunting menggunakan bahan loose part merupakan kegiatan yang memperkenalkan anak dengan penggunaan teknologi sederhana. Menggunting menggunakan berbagai media dapat melatih anak mulai dari tahap menggunting awal sampai sulit. Anak dapat menyesuaikan ketebalan media yang digunakan maupun bahan yang digunakan mulai dari tingkat kesulitan yang termudah sampai tahap menggunting mahir dengan berbagai media yang digunakan dalam kegiatan menggunting menjadikan pembelajaran lebih bervariasi sehingga diharapkan anak lebih aktif dan menarik minat anak dalam mengikuti pembelajaran (Murtining, 2018).

Kebaharuan yang dimunculkan dalam penelitian ini adalah lebih menekankan pada penggunaan teknologi sederhana. Artinya peneliitian ini melihat pengaruh penggunaan media looseparts terhadap kemampuan menggunakan teknologi sederhana di TK Teuku Nyak Arief Banda Aceh. Bahwa dengan menggunakan loosepart dalam penggunaan teknologi sederhana anak dapat memunculkan kemampuan mengenal beberapa teknologi sederhana dalam kehidupan sehari-hari, anak juga dapat menggunakan teknologi sederhana sesuai dengan fungsinya, anak juga dapat menggunakan teknologi secara aman dan bertanggung jawab baik secara mandiri maupun berkelompok. Selain itu looseparts tidak hanya terdapat pada barang bekas atau plastik, tetapi dari bahan alam dan logam.

Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media loose parts dapat mengembangkan kemampuan anak dalam menggunakan teknologi sederhana pada anak usia 4-5 tahun di TK Teuku Nyak Arief Banda Aceh. Data menunjukkan peningkatan yang jelas dari pre-test hingga post-test. Bayak hasil menyatakan bahwasannya penggunaan media loose parts banyak memberikan efek positif kepada anak diantaranya yaitu anak dapat mengenal beberapa teknologi sederhana dalam kehidupan sehari-hari, anak juga dapat menggunakan teknologi sederhana sesuai dengan fungsinya, anak juga dapat menggunakan teknologi secara aman dan bertanggung jawab baik secara mandiri maupun berkelompok. Disarankan untuk penelitian masa depan dapat melakukan dengan populasi yang lebih besar lebih beragam dan eksperimennya lebih terkontrol.

Ucapan Terima Kasih

Terimakasih peneliti sampaikan kepada pembimbing 1 ibu Heliati Fajriah, S.Ag, M.A. dan pembimbing 2 ibu Lina Amelia, M.Pd dan kepada kepala sekolah dan guru TK Teuku Nyak Arief Banda Aceh yang telah memberikan bimbingan dan arahan saat penelitian.

Daftar Pustaka

- Anwar, R. N. (2021). Parents ' Involvement In The Quran Education In Early Childhood During The Covid-19 Pandemic. *International Seminar on Islamic Religion (ISoIR)*, 83–88.
- Flanningan, C., & Dietze, B. (2017). Children, Outdoor Play, and Loose Parts. *Journal of Childhood Studies*, 42(4), 54. <https://doi.org/https://doi.org/10.18357/jcs.v42i4.18103>
- Hadiyanti, S. M., & Elan, E. (2021). Analisis Media Loose Part Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Ana Usia Dini. *PAUDIA*, 10(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.26877/paudia.v9i1.9329>
- Khairina, Hasballah, J., & Amelia, L. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Buah Kopi Untuk Pengenalan Konsep Penjumlahan pada Anak Kelompok B di Paud Harsya Ceria Banda Aceh. *Educator Development Journal*, 1(September), 126–140.
- Khoiriyah, T., & Pusari, R. W. (2022). Upaya Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Menganyam Menggunakan Media Loose Part. *PAUDIA*, 11(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.26877/paudia.v9i1.11569>
- Mubarokah. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Loose Parts Pada Anak Kelompok B TK. *Educatio Fkip Unma*, 7(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.31949/educatio.v7i2.1124>
- Murtining, H. (2018). Meningkatkan keterampilan Motorik Halus Melalui Kegiatan Menggunting dengan Berbagai Media Pada Kelompok B TK Dharma Wanita Tawangrejo. *JURNAL CARE*, 6(1). <https://doi.org/http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JPAUD>
- Naili, S. (2021). Implementasi Model Pembelajaran STEAM pada Pembelajaran Daring. *Review Pendidikan Dasar*, 7(2), 126. <https://doi.org/https://journal.unesa.ac.id/index.php/PD/article/v>
- Permendikbudristek. (2022). *badan standar, kurikulum dan asesmen pendidikan kementerian pendidikan, kebudayaan riset teknologi republik indonesia*.
- Rahardjo, M. M. (2019). How To Use Loose Parts in STEAM. *Pendidikan Usia Dini*, 13(2), 312. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/JPUD.132.08>
- Rahmi, P. (2023). Penerapan Bahan Alam Tumbuhan Pada Kegiatan Mewarnai Untuk Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini 4-5 Tahun di RA Teunom Aceh Jaya. *Pendidikan Dan Pengasuhan Anak*, 4(1).
- Ridwan, A., Nurul, N. A., & Faniati, F. (2022). Analisis Penggunaan Media Loose Part Untu Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun. *Pendidikan Dan Konseling*, 5(2), 108. <https://doi.org/https://doi.org/10.46963/mash.v5i02.562>
- Saputra, A. (2018). Pendidikan Anak Pada Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, 10(2), 194–195. <https://doi.org/https://ejournal.staindirundeng.ac.id/index.php/tadib/article/view/176>
- Siantajani, Y. (n.d.-a). *Loose Part: Material Lepas Otentik Stimulasi Paud*.
- Siantajani, Y. (n.d.-b). *Loose Part: Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*.
- Sit, M., & Rahmawati, F. (2022). Integrasi Permainan Tradisional Dalam Pendidikan STEAM

- untuk Anak Usia Dini. In *Merdeka kreasi Group*.
- Smith, S., & Gilman. (2018). The Arts, Loose Parts and Conversation. *Journal Of The Canadian Association For Curriculum Studies*, 16(1), 96.
<https://doi.org/https://doi.org/10.25071/1916-4467.40356>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.
- Sumarseh, & Delfi Eliza. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Berbahan Loose Part In Door Untuk Membangun Merdeka Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Generasi Emas*, 5(1), 71.
- Wasis, S. (2022). Pentingnya Penerapan Merdeka Belajar Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9(2), 36.
<https://doi.org/https://doi.org/10.51747/jp.v9i2.1078>
- Yuliastri, N. A., & Fitriani, R. (2021). Pengembangan Smart Box dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *JURNAL CARE*, 8(2). <https://doi.org/http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JPAUD>
- Zahro, W. M., & Giyoto. (2021). Pemanfaatan Media Bahan Alam Sebagai Bentuk Kepedulian Anak Terhadap Lingkungan. *JURNAL CARE*, 8(2). <https://doi.org/http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JPAUD>
- Flanningan, C., & Dietze, B. (2017). Children, Outdoor Play, and Loose Parts. *Journal of Childhood Studies*, 42(4), 54. <https://doi.org/https://doi.org/10.18357/jcs.v42i4.18103>
- Hadiyanti, S. M., & Elan, E. (2021). Analisis Media Loose Part Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Ana Usia Dini. *PAUDIA*, 10(2).
<https://doi.org/https://doi.org/10.26877/paudia.v9i1.9329>
- Khairina, Hasballah, J., & Amelia, L. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Buah Kopi Untuk Pengenalan Konsep Penjumlahan pada Anak Kelompok B di Paud Harsya Ceria Banda Aceh. *Educator Development Journal*, 1(September), 126–140.
- Khoiriyah, T., & Pusari, R. W. (2022). Upaya Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Menganyam Menggunakan Media Loose Part. *PAUDIA*, 11(1).
<https://doi.org/https://doi.org/10.26877/paudia.v9i1.11569>
- Mubarokah. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Loose Parts Pada Anak Kelompok B TK. *Educatio Fkip Unma*, 7(2).
<https://doi.org/https://doi.org/10.31949/educatio.v7i2.1124>
- Murtining, H. (2018). Meningkatkan keterampilan Motorik Halus Melalui Kegiatan Menggantung dengan Berbagai Media Pada Kelompok B TK Dharma Wanita Tawangrejo. *JURNAL CARE*, 6(1). <https://doi.org/http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JPAUD>
- Naili, S. (2021). Implementasi Model Pembelajaran STEAM pada Pembelajaran Daring. *Review Pendidikan Dasar*, 7(2), 126.
<https://doi.org/https://journal.unesa.ac.id/index.php/PD/article/v>
- Permendikbudristek. (2022). *badan standar, kurikulum dan asesmen pendidikan kementerian pendidikan, kebudayaan riset teknologi republik indonesia*.
- Rahardjo, M. M. (2019). How To Use Loose Parts in STEAM. *Pendidikan Usia Dini*, 13(2), 312.
<https://doi.org/https://doi.org/10.21009/JPUD.132.08>
- Rahmi, P. (2023). Penerapan Bahan Alam Tumbuhan Pada Kegiatan Mewarnai Untuk Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini 4-5 Tahun di RA Teunom Aceh Jaya. *Pendidikan Dan Pengasuhan Anak*, 4(1).
- Ridwan, A., Nurul, N. A., & Faniati, F. (2022). Analisis Penggunaan Media Loose Part Untu

- Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun. *Pendidikan Dan Konseling*, 5(2), 108. <https://doi.org/https://doi.org/10.46963/mash.v5i02.562>
- Saputra, A. (2018). Pendidikan Anak Pada Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, 10(2), 194-195. <https://doi.org/https://ejournal.staindirundeng.ac.id/index.php/tadib/article/view/176>
- Siantajani, Y. (n.d.-a). *Loose Part : Material Lepasan Otentik Stimulasi Paud*.
- Siantajani, Y. (n.d.-b). *Loose Part: Material Lepasan Otentik Stimulasi PAUD*.
- Sit, M., & Rahmawati, F. (2022). Integrasi Permainan Tradisional Dalam Pendidikan STEAM untuk Anak Usia Dini. In *Merdeka kreasi Group*.
- Smith, S., & Gilman. (2018). The Arts, Loose Parts and Conversation. *Journal Of The Canadian Association For Curriculum Studies*, 16(1), 96. <https://doi.org/https://doi.org/10.25071/1916-4467.40356>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.
- Sumarseh, & Delfi Eliza. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Berbahan Loose Part In Door Untuk Membangun Merdeka Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Generasi Emas*, 5(1), 71.
- Wasis, S. (2022). Pentingnya Penerapan Merdeka Belajar Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9(2), 36. <https://doi.org/https://doi.org/10.51747/jp.v9i2.1078>
- Yuliastri, N. A., & Fitriani, R. (2021). Pengembangan Smart Box dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *JURNAL CARE*, 8(2). <https://doi.org/http://ejournal.unipma.ac.id/index.php/JPAUD>
- Zahro, W. M., & Giyoto. (2021). Pemanfaatan Media Bahan Alam Sebagai Bentuk Kepedulian Anak Terhadap Lingkungan. *JURNAL CARE*, 8(2). <https://doi.org/http://ejournal.unipma.ac.id/index.php/JPAUD>