



Pengembangan Instrumen Pengukur Keterampilan Guru dalam Mengajar Berbasis Media Pembelajaran (*Loose Part*) di Lembaga PAUD Jawa Tengah

Dyah Kusbiantari¹, Sahrul², Sri Marfu'ah³, Yeni Sundari⁴, Shinta Zahrotul Aqifah⁵,
Salwa Asyysyifaa Salsabila⁶, Siti Sumarni⁷, Yaniatu Hujjatunnafiah⁸, Lukmarti Mujianah⁹,
Winanti Nike Apriliawan¹⁰

^{1, 2, 4, 5, 6, 7, 8}Universitas Ivet Semarang

³KB Mutiara Sari Soneyan Margoyoso Pati

⁹TK Islam Al Mansur Demak

¹⁰PAUD Raudlatul Falah Siti Luhur Gembong Pati

Email Korespondensi: dyahkusbiantari@gmail.com

ABSTRAK

Anak usia dini sebagai peniru yang ulung dan pembelajar aktif dimana anak tersebut membangun pengetahuan melalui bermain dan selalu aktif menggali berbagai pengetahuan baru, serta memiliki rasa ingin tahu yang tinggi Media permainan *loose parts* merupakan suatu bahan permainan yang dapat dipindahkan, digabungkan, dan dirancang ulang dengan berbagai cara. Penelitian ini merupakan penelitian *Research and development* (R&D) dengan mengembangkan instrumen pengukur keterampilan guru dalam mengajar berbasis media pembelajaran (*loose parts*), tujuannya untuk mengetahui instrumen yang valid dan reliabilitas. Subyek dalam penelitian ini guru lembaga PAUD berlokasi di Jawa Tengah dengan jumlah 34 orang. Instrumen pernyataan yang dikembangkan terdiri 10 item untuk diujikan, hasil analisis data menggunakan aplikasi Jamovi versi 2.4.14 pada item nomor 1 sampai dengan nomor 10 sudah lebih dari (>) 0,3291 artinya instrumen tersebut dikatakan valid, berdasarkan analisis data Item *Reliability Statistics* dari item 1 sampai dengan item 10 sudah lebih dari (>) 0,6 maka instrumen dapat dikatakan reliabilitas, dilihat dari tabel *Scale Reliability Statistics Cronbach's α* terdapat 0,761 dengan Rata-rata (Mean) 7,87%, maka instrumen pengukur keterampilan guru dalam mengajar menggunakan media (*loose parts*) baik digunakan di lapangan dan dapat dikembangkan pada siswa.

Kata Kunci: Instrumen, Keterampilan Guru, Media Pembelajaran

Development of Teacher Skill Measurement Instruments in Teaching Based on Learning Media (*Loose Part*) in PAUD Institutions in Central Java

ABSTRACT

Early childhood children are great imitators and active learners where children build knowledge by playing and always active in exploring new knowledge, and have a high curiosity. Game media loose parts is a game material that can be moved, combined, and redesigned in various ways. This research is research Research and development (R&D) by developing instruments to measure teacher skills in teaching based on learning media (loose parts) The aim is to find out valid and reliable instruments. The subjects in this research were 34 PAUD institution teachers located in Central Java. The statement instrument developed consisted of 10 items to be tested, the results of data analysis using the Jamovi application version 2.4.14 in items number 1 to number 10 it is more than (>) 0.3291, meaning that the

instrument is said to be valid, based on the analysis data Item Reliability Statistics from item 1 to item 10 it is more than (>) 0.6 then the instrument can be said to be reliable, seen from the table Scale Reliability Statistics Cronbach's α there is 0.761 with an Average (Mean) of 7.87%, then the instrument measuring teacher skills in teaching using media (loose parts) good for use in the field and can be developed by students.

Keywords: Instruments, Teacher Skills, Learning Media



Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

© Tahun Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan dewasa ini sedang dalam memasuki era dunia media, dimana pembelajaran dapat memerlukan pengurangan metode ceramah dan menggantinya dengan penggunaan berbagai media. Selain itu, peran media pendidikan dalam kegiatan pembelajaran saat ini yang menekankan pada keterampilan proses dan pembelajaran aktif semakin meningkat. Berkenaan dengan pengoperasian lingkungan belajar, beberapa alat yang dapat dikemukakan untuk memperkuat pembelajaran, mempercepat proses pembelajaran dan meningkatkan suatu kualitas proses belajar mengajar. Dalam sistem pembelajaran modern saat ini, siswa tidak hanya berperan aktif sebagai penerima pesan, tetapi siswa juga berperan sebagai penerima pesan. bertindak sebagai komunikator. Dalam kondisi seperti itu, terjadi komunikasi antara dua arah, yang bahkan multilateral. Dalam komunikasi pembelajaran, diperlukan lingkungan belajar untuk meningkatkan keefektifitas pencapaian tujuan pembelajaran (Nurseto, 2012).

Sumber daya manusia semakin berkembang, salah satunya adalah pendidikan. Pembentukan sumber daya manusia dimulai dari tingkat pendidikan. Terdapat tiga jenjang pendidikan di Indonesia yaitu pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Pendidikan anak usia dini (PAUD) tergolong pra-pendidikan sebagai landasan bagi perkembangan kepribadian dan kemampuan anak, karena menentukan perkembangan anak selanjutnya. Anak yang mendapat bimbingan yang tepat dan efektif sejak dini dapat meningkatkan kesehatan dan kesejahteraan fisik dan mentalnya, yang berarti anak dapat mencapai hasil akademik yang lebih baik, mandiri dan mengoptimalkan potensi yang dimilikinya (Anita Damayanti et al., 2020). Dunia pendidikan sangatlah penting bagi anak pendidikan usia dini dimana anak usia dini membutuhkan bermain pada lembaga/instansi bersama guru dan teman-temannya agar dapat menguasai bidang pendidikan seperti belajar mengenal huruf, membaca, berolahraga, bermain dan bergambar seorang guru ketika mengajar pada pra sekolah harus bisa menguasai dunia anak supaya mereka betah dan termotivasi sat menerima pelajaran di kelasnya

Pendidikan anak usia dini merupakan wadah untuk membimbing anak usia 0 sampai dengan 6 tahun dalam belajar atau mengajar, yang dapat merangsang perkembangan dan pengetahuan anak untuk mempersiapkan dan menghasilkan generasi unggul. Demikian pula pengertian pendidikan anak usia dini dalam Pasal 1 angka 14 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003 diartikan sebagai pendidikan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilaksanakan dengan memberikan insentif pendidikan untuk membantu mereka lahir dan batin. Pertumbuhan dan perkembangan sangat

penting bagi anak sehingga anak siap untuk belajar lebih lanjut. Pendidikan anak usia dini di Indonesia mengalami perkembangan yang sangat pesat dari tahun ke tahun, pada generasi sekarang PAUD sudah menjadi pendidikan wajib sebelum sekolah dasar, oleh karena itu pemerintah memberikan perhatian untuk meningkatkan mutu pendidikan pada lembaga pendidikan menurut (Badriyah, 2022).

Pada anak usia dini, anak merupakan peniru ulung dan pembelajar aktif, dimana anak mengumpulkan pengetahuan melalui permainan dan selalu aktif mencari pengetahuan baru serta memiliki tingkat rasa ingin tahu yang tinggi. Kegiatan bermain yang tepat dan bermakna sangat diperlukan untuk menunjang karakteristik anak usia dini. Bahan dan alat bermain edukatif dapat digunakan dalam kegiatan bermain. Media permainan terbuka yang dapat digerakkan, dipadukan dan diubah dengan berbagai cara merupakan salah satu bahan dan alat bermain yang merangsang tumbuh kembang anak. Bahan ini bisa digunakan sendiri atau dipadukan dengan bahan lain. Materi media bermain terbuka disajikan kepada anak sejak usia dini dengan bahasa sederhana yang sering dijumpai di lingkungan anak. Salah satu peluang perkembangan anak usia dini adalah perkembangan kognitif anak, dan bagian lepas merupakan alat bahan pembelajaran yang tidak ada habisnya kegunaannya dalam pembelajaran anak. bahan ajar *loose part* dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi berbagai aspek Pemecahan masalah, Kreativitas, Konsentrasi, Motorik halus, Motorik kasar, Sains dan Pengembangan bahasa dalam Logika berfikir matematika (Badriyah, 2022).

Konsep *loose parts* Ini dapat membantu anak-anak dalam interaksi sosial karena mengembangkan suatu keterampilan dan meningkatkan kepercayaan diri dan kemandirian. Selain itu, penggunaan bagian-bagian yang longgar menciptakan kreativitas yang tidak terbatas, karena anak meningkatkan keinginannya untuk berkreasi secara mendalam dan menanamkan rasa minatnya pada anak terhadap lingkungan disekitarnya. Anak dapat mengoptimalkan kelima inderanya untuk mengikuti semua aktivitas yang berlangsung dan memperoleh pengalaman pengetahuan dan informasi yang berharga. (Safitri & Lestarinigrum, 2021). Faktor penentu keberhasilan belajar dapat berasal dari guru yang berperan sebagai pendidik dan peserta didik itu sendiri. Faktor keberhasilan belajar yang bersumber dari guru antara lain: (1) kecakapan guru untuk menemukan formula yang dapat menumbuhkan semangat belajar siswa, (2) kecakapan guru dalam membuat iklim proses pembelajaran yang tidak membeosankan serta dapat meningkatkan antusias siswa (Rosanaya & Fitrayati, 2021).

Pada dasarnya perkembangan kognitif sebagai bagian dari perkembangan anak dalam usia dini merupakan aspek yang memegang peranan penting dalam pembelajaran kehidupan. Perkembangan kognitif mengacu pada berbagai perubahan proses berpikir selama siklus hidup anak sejak konsepsi hingga usia delapan tahun. Secara teori, penggunaan bagian-bagian yang dapat terpisah diyakini memberikan kesempatan bagi anak untuk terhubung langsung dengan lingkungannya. Dalam berkomunikasi langsung antara anak kecil dan lingkungannya, yang menggunakan bagian-bagian yang lepas dalam proses pembelajaran, diyakini membawa berbagai manfaat. (Valentina Dewi et al., 2023). *Loose Parts* merupakan bahan yang dapat dipindahkan dibawa digabungkan dirancang ulang sehingga dapat dipisahkan dan disatukan kembali dengan berbagai cara sesuai dengan imajinasi anak. *Loose Parts* menciptakan kemungkinan kreasi tanpa batas dalam aktifitas pembelajaran dan mengundang kreativitas anak. Pembelajaran dengan bahan ajar *Loose Parts* bertujuan supaya anak-anak kreatif. Anak-anak bebas berkreasi membongkar pasang bahan ajar sesuai dengan imajinasi mereka. Anak-anak akan belajar menghargai bahan-bahan atau benda-benda di sekeliling mereka, seperti bahan *Loose Parts* alam (Kulsum, 2022).

Pembelajaran anak hendaknya menyenangkan, tidak membosankan, dan anak mempunyai kebebasan bereksprei untuk meningkatkan kreativitas dan kemampuan memecahkan masalah. Media pembelajaran adalah suatu alat/bahan atau situasi yang

digunakan sebagai sarana komunikasi dalam proses belajar mengajar. Hal ini sangat mempengaruhi optimalnya kualitas pembelajaran anak usia dini. Lingkungan belajar hendaknya dirancang seoptimal mungkin agar anak dapat menangkap dan memahami isi yang disampaikan, sehingga media yang dipilih hendaknya membuat anak nyaman, mudah dipahami, dapat mengingat sehingga menjadi senang dan tidak membosankan selama proses pembelajaran. Dengan kata lain, anak harus merasa bebas untuk belajar. Inti dari kemandirian belajar anak adalah kemandirian yang dicapai selama belajar, dimana anak dapat hidup mengeksplorasi ide dan imajinasinya. Media pembelajaran dapat diterapkan, salah satunya adalah media. *loose part*. Media *loose part* adalah benda lepasan yang dapat digunakan anak untuk bermain dan benda ini dapat berasal dari alam maupun benda daur ulang yang tersedia di lingkungan anak tersebut (Rahma et al., 2023).

Pada umumnya pendidikan anak usia dini berorientasi pada perkembangan dan kebutuhan individu, salah satu kebutuhan anak yang diketahui adalah ketika bermain, anak mengenal dirinya dan lingkungannya. Hal lain dalam pembelajaran anak usia dini adalah pembelajaran menggunakan media *Loose parts*. Media ini dapat memudahkan penyampaian materi oleh guru atau orang tua (Leonia et al., 2022). Namun, beberapa lembaga pendidikan atau sekolah tidak dapat menggunakan apapun sebagai alat pengajaran. Akibatnya dalam penggunaan media dan alat peraga menjadi kendala bagi lembaga pendidikan, karena tidak semua anak mempunyai peralatan bermain yang memadai. Hal ini sejalan dengan wawancara guru Marfuah Sri yang menyatakan bahwa dengan mengajar langsung di kelas dengan lingkungan belajar, siswa lebih bahagia, cepat memahami, mempengaruhi kemampuan kognitif anak, karena siswa dapat mendengarkan percakapan secara langsung menggunakan alat pembelajaran atau media seperti itu. sebagai bagian yang lepas, menurut Aprilia Winant hampir seluruh guru menggunakan media pembelajaran di kelas karena siswa lebih suka dan senang jika guru menjelaskan materi seperti gambar, angka, huruf dll, Zahratul Aqifah memperhatikan bahwa pengajaran di sekolah adalah bagian yang lepas. , flashcard, kartu angka dan video, siswa saat diajar. Penggunaan alat media sangat dimotivasi karena cepat dipahami, huruf, gambar, angka mudah dikenali dan mudah diingat.

Loose parts merupakan bagian dari alat dan bahan pembelajaran anak usia dini, pembelajaran pada anak usia dini identik dengan bermain, sehingga alat dan bahan proses bermain mempunyai ciri-ciri (1) Menarik. Bagian yang lepas bagaikan magnet bagi anak yang penasaran dan tertarik. Benda-benda seperti batu, potongan kayu, dedaunan kering mendorong anak untuk berkreasi dengan imajinasinya. Secara tidak langsung, hal ini mendorong pemikiran maju pada anak. Dalam pembelajaran, media mempunyai kontribusi tersendiri dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. Kehadiran media tidak hanya membantu guru dalam memberikan materi pembelajaran tetapi juga memberikan nilai tambah dalam kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan lingkungan belajar dapat menjadi sarana untuk mencapai keinginan dan minat baru, memotivasi dan merangsang kegiatan belajar serta membawa dampak psikologis pada siswa (Nurjanah & Muthmainah, 2023). Median permainan terbuka adalah materi permainan yang dapat dipindahkan, digabungkan, dan diubah dengan berbagai cara. Bahan ini bisa digunakan sendiri atau dipadukan dengan bahan lain. Materi media bermain terbuka disajikan kepada anak sejak dini dengan bahasa sederhana yang sering dijumpai di lingkungan anak. Salah satu peluang tumbuh kembang anak usia dini adalah berkembangnya motorik anak, dan bagian lepas merupakan bahan pendidikan yang tidak akan berhenti digunakan dalam pembelajaran anak (Fransiska & Yenita, 2021).

Salah satu media yang mendukung implementasi pendidikan STEM pada tahap awal adalah *loose parts*. Bagian open-ended merupakan salah satu alat yang memungkinkan untuk menerapkan pembelajaran STEAM pada anak karena memiliki kelebihan dalam menciptakan kebebasan dan peluang pemecahan masalah yang berbeda (Rahardjo, 2019). Bagian-bagian

yang terpisah memungkinkan anak-anak untuk menambah fantasi dan imajinasi. Imajinasi menyatukan pengetahuan anak-anak dan membantu mereka menerapkannya dengan cara yang inovatif dan menginspirasi, imajinasi adalah dasar dari pemecahan masalah yang kreatif memberi anak kesempatan dalam bermain di luar ruangan sekolah sejak usia dini sangat mendukung perkembangannya (Kurnia & Nasrudin, 2022).

METODE

Penelitian ini dilaksanakan ditujuh sekolah atau lembaga PGPAUD yang berada di Jawa Tengah pada tahun 2024, tujuh lembaga atau sekolah tersebut terdiri dari yayasan Al-Ahk, Al-Fath, TK Dharma, Al-Mansur, TK Permata, KB Mutiara dan Paud Raudlatul dengan jumlah subyek sebanyak 34 orang, subyek dalam penelitian ini merupakan guru yang sudah lama mengajar pada instansi atau lembaga pendidikan PGPAUD. Penelitian ini merupakan model penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang dikemukakan oleh (Mardapi, 2016) dengan menggunakan tahap 1) menentukan spesifik instrumen, 2) menulis instrumen, 3) menentukan skala instrumen, 4) menentukan sistem penskoran, 5) mentelaah instrumen, 6) melakukan uji coba, 7) menganalisis instrumen, 8) merakit instrumen, 9) melaksanakan pengukuran, 10) menafsirkan hasil pengukuran. Penelitian ini menggunakan tahap observasi atau pengamatan, wawancara dan pemberian angket atau kuesioner kepada subyek di lapangan. Dalam hal ini sebelum angket dibagikan kepada subyek, peneliti melakukan uji validasi instrumen yang dilakukan oleh 5 orang validator yang terdiri dari 3 orang Dosen PGPAUD dan 2 orang Guru PGPAUD berdasarkan pada telaah ahli yang dianalisis menggunakan rumus atau formula *Aiken's V* kemudian dianalisis dengan bantuan aplikasi Jamovi versi 2.4.14. Instrumen dalam penelitian ini berjumlah 10 item butir pernyataan/pertanyaan jika diketahui dari hasil analisis data pada 10 item tersebut bahwa terdapat nilai lebih dari ($>$) 0,3291 (r tabel) maka instrumen tersebut dapat dikatakan valid sebaliknya jika koefisien validitas kurang dari ($<$) 0,3291 maka dinyatakan tidak memadai atau tidak valid, untuk menghitung uji reliabilitas jika ($>$) 0,6 maka instrumen dikatakan reliabel namun sebaliknya jika ($<$) 0,6 maka instrumen tersebut tidak reliabel (Syaifudin Azwar, 2017) penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengukuran valid dan reliabel guru dalam mengajar menggunakan media *loose parts* saat belajar dan pembelajaran di kelas bersama murid atau siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dilaksanakan pada lembaga PAUD di Jawa Tengah berdasarkan analisis statistik kuesioner atau angket dalam pengembangan instrumen pengukur keterampilan guru dalam mengajar menggunakan media pembelajaran dengan jumlah 10 butir pernyataan yang diujikan kepada 34 subyek terdiri dari tujuh sekolah/lembaga PAUD bahwa item pernyataan sudah lebih dari ($>$) 0,3291 maka dikatakan bahwa instrumen tersebut valid, dan berdasarkan hasil uji reliabilitas melalui aplikasi Jamovi versi 2.4.14 diperoleh koefisien reliabilitas (*Cronbach's α*) terdapat 0,761. (Sahrul, et al, 2022) yang dikutip dalam jurnalnya bahwa jika diperoleh koefisien sudah lebih dari ($>$) 0,6 maka dikatakan reliabilitas, (Saifuddin Azwar, 2016) menyatakan bahwa jika koefisien reliabilitas yang terletak antara 0,80 – 1,00 sudah masuk dalam kategori sangat tinggi, sehingga hasil uji reliabilitas dapat disimpulkan bahwa instrumen pengukur keterampilan guru dalam mengajar menggunakan media pembelajaran *loose parts* valid dan reliabilitas, hasil analisis statistik dengan rata-rata bahwa instrumen pengukur keterampilan guru dalam mengajar menggunakan media pembelajaran (*loose parts*) terdapat 7,87%, berada pada kategori baik dalam penggunaan dan penerapannya.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Pernyataan Media Pembelajaran (*loose parts*)

No	Pernyataan/Pertanyaan	Skala Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1	Ketika mengajar saya selalu menggunakan media pembelajaran				
2	Guru memberikan pemahaman kepada siswa tentang media				
3	Media pembelajaran sangat membantu guru dalam mengajar				
4	Siswa sangat paham dalam pembelajaran ketika guru saat mengajar menggunakan media				
5	di lembaga saya semua guru saat mengajar menggunakan media pembelajaran berbasis (<i>Loose Part</i>)				
6	Saya tidak selalu menggunakan media pembelajaran berbasis (<i>Loose Part</i>) saat mengajar				
7	Saya merasa bingung menerapkan pembelajaran berbasis (<i>Loose Part</i>) saat mengajar				
8	Bagi saya media pembelajaran berbasis (<i>Loose Part</i>) saat mengajar tidak terlalu penting untuk anak PAUD				
9	Siswa di Sekolah saya kurang minat saat guru mengajar menggunakan media pembelajaran berbasis (<i>Loose Part</i>)				
10	Media pembelajaran berbasis (<i>Loose Part</i>) lebih efektif mengajar dengan metode ceramah				

Tabel 2. Data Item Reliability Statistics

	Item-rest correlation	If item dropped	
		Cronbach's α	McDonald's ω
ITEM 1	0.360	0.754	0.891
ITEM 2	0.434	0.748	0.887
ITEM 3	0.528	0.746	0.883
ITEM 4	0.611	0.740	0.878
ITEM 5	0.709	0.734	0.871
ITEM 6	0.506	0.738	0.887
ITEM 7	0.648	0.726	0.880
ITEM 8	0.751	0.723	0.871
ITEM 9	0.639	0.734	0.877
ITEM 10	0.729	0.725	0.874

Berdasarkan tabel 2 Data Item Reliability Statistics bahwa dari item 1 sampai dengan item 10 sudah dikatakan valid dan reliabel dapat dilihat pada r tabel dengan jumlah sampel 34 orang dan tingkat kesalahan 5% ($0,05 = 0,3291$) maka dikatakan valid

Tabel 3. Data Reliability Analysis (*Cronbach's α*)

scale	Scale Reliability Statistics		
	Mean	Cronbach's α	McDonald's ω
	7.87	0.761	0.895

Berdasarkan Data *Reliability Analysis (Cronbach's α)* jika lebih dari 0,6 maka instrumen dikatakan reliabilitas menurut (Syarifudin Azwar, 2017) sehingga instrumen pengukur keterampilan guru dalam mengajar menggunakan media pembelajaran (*Loose Par*) layak dan dapat digunakan. Penelitian ini sejalan dengan penelitian oleh Mita Oktavia & (Abdul Karim Halim, 2022) bahwa Penggunaan media *loose part* cukup efektif dalam

mengembangkan kreativitas anak, selain bahan-bahan yang mudah ditemui di lingkungan sekitar media *loose part* juga dapat dipahami dan diingat oleh anak-anak sehingga karyanya dapat mengembangkan karyanya masing-masing.



Gambar 1. Dokumentasi Subyek di Lapangan Pengisian Angket

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan pengembangan instrumen pengukur keterampilan guru dalam mengajar menggunakan media pembelajaran (*Loose Part*) pada item nomor 1 sampai dengan nomor 10 sudah lebih dari ($>$) 0,3291 artinya instrumen tersebut dikatakan valid, berdasarkan analisis data Item *Reliability Statistics* dari item 1 sampai dengan item 10 sudah lebih dari ($>$) 0,6 maka instrumen dapat dikatakan reliabilitas, dilihat dari tabel *Scale Reliability Statistics Cronbach's α* terdapat 0,761 dengan Rata-rata (Mean) 7,87% berada pada kategori baik, maka instrumen pengukur keterampilan guru dalam mengajar menggunakan media pembelajaran (*Loose Par*) tersebut layak digunakan di lapangan untuk dikembangkan kepada gurunya dan medianya dapat dikembangkan kepada siswa. media pembelajaran yang digunakan merupakan media *Loose parts* dapat meningkatkan kognitif anak seperti cepat mengenal huruf, angka dan memudahkan anak/siswa ejaan dalam membaca, siswa ketika diajarkan menggunakan alat media sangat termotivasi karena cepat memahami, gampang dan mudah diingat.

DAFTAR PUSTAKA

- 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>
- Badriyah, E. S. (2022). Penggunaan Media Loose Part dalam Mengembangkan Aspek Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 1(3), 2.
- Fransiska, Y., & Yenita, R. (2021). Penggunaan Media Loose Parts dalam Pembelajaran di Masa Pandemi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(8), 5454–5462.
- Kulsum, U. (2022). Upaya Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Loose Parts. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 4(1), 60–66. <https://doi.org/10.33387/cp.v4i1.4046>
- Kurnia, A., & Nasrudin, D. (2022). Mengukur Efektivitas Pelatihan Implementasi Pembelajaran STEAM- Loose Parts pada Guru PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3727–3738. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2372>
- Leonia, R. A., Handayani, T., & Putri, Y. F. (2022). Pengaruh Media Loose Part Terhadap Kemampuan Pra Menulis Anak Pada Kelompok B. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 9(2), 9–17. <https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v9i2.14058>

- Mita Oktavia & Abdul Karim Halim, 2022. Penggunaan Media Loose Part dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Tunas Harapan. DOI: <https://doi.org/10.24036/jfe.v2i3.69>
- Nurjanah, S., & Muthmainah, M. (2023). Pengaruh Media Loose Part terhadap Kreativitas dan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3519–3536. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4434>
- Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Rahma, B. A., Kustiono, K., & Setiawan, D. (2023). Penerapan Merdeka Belajar dengan Media Berbahan Loose Part pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 3991–4001. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4926>
- Rosanaya, S. L., & Fitrayati, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2258–2267. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/785>
- 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. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v2i1.3645>
- Sahrul, et al, (2022) Development of Instruments to Measure Self-Confidence and Creative Thinking in Mathematics Learning for Vocational High School Students Journal of Research and Educational Research Evaluation JRERE 11 (1) 2022 81-92 <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jere>
- Sahrul, et al, (2022) Evaluasi Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Pada SMPN 1 Sape Kabupaten Bima. <http://pps.unnes.ac.id/pps2/prodi/prosiding-pascasarjana-unnes>.
- Syaifudin Azwar 2017. Uji Validitas dan Reliabilitas. Pustaka Pelajar. Yogyakarta
- 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.v7i1.3451>