

## PENGUNAAN MEDIA *LOOSE PART* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA 1-20 PADA ANAK USIA DINI

Nia Jurniasih<sup>1</sup>, Reinhard Salamor<sup>2\*</sup>, Taufan Talib<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Program Studi PGPAUD, FKIP, Universitas Terbuka

<sup>2,3</sup> Program Studi Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Pattimura

\*Email Corresponding author: [reinhardsalamor@gmail.com](mailto:reinhardsalamor@gmail.com)

### Abstrak

Meningkatkan kemampuan pengenalan angka pada anak-anak usia dini adalah langkah penting dalam memperkenalkan konsep matematika sejak dini. Artikel ini bertujuan untuk mengevaluasi pemanfaatan media *loose part* untuk meningkatkan kemampuan anak-anak dalam mengenal angka 1-20. Dalam tinjauan literatur ini, akan dipelajari penggunaan media *loose part* dalam beberapa penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk mendukung peningkatan kemampuan anak-anak usia dini dalam mengenal angka. Media *loose part* merujuk pada objek sederhana yang dapat ditemukan di sekitar lingkungan kita dan dianggap efektif dalam meningkatkan pemahaman anak-anak terhadap angka. Melalui objek-objek ini, anak-anak dapat mengalami permainan yang bermakna dan terlibat sepenuhnya dalam setiap aktivitas. Dengan demikian, penelitian ini memberikan solusi dan panduan mengenai kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak-anak usia dini.

**Kata kunci:** anak usia dini, kemampuan mengenal angka, media *loose part*.



This is an open access article under the [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

## PENDAHULUAN

Menurut Suryana (2016), dia menyatakan bahwa menurut Undang-Undang Sisdiknas nomor 20 tahun 2003, pada BAB 6 pasal 28 dijelaskan bahwa Taman Kanak-kanak merupakan bagian dari pendidikan formal untuk anak usia dini yang berusia antara 4 hingga 6 tahun. Tujuan dari pendidikan Taman Kanak-kanak adalah untuk mengembangkan dasar-dasar perkembangan sikap, perilaku, pengakuan, keterampilan, dan kreativitas yang diperlukan oleh anak dalam pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya.

Menurut Leonia, dkk. (2022:10), mereka menyatakan bahwa perkembangan otak anak terjadi dengan cepat dalam periode yang disebut masa keemasan, semua stimulasi yang berasal dari berbagai aspek perkembangan memegang peran yang krusial dalam pertumbuhan dan perkembangan anak. Oleh karena itu, memberikan stimulasi pembelajaran kepada anak menjadi penting agar mereka dapat dengan mudah memahami apa yang diberikan.

Menurut Mou, Zhang, Piazza, & Hyde (2021), dalam penelitian yang dilakukan oleh Solfiah, dkk. (2022), menunjukkan bahwa anak-anak usia dini memiliki kemampuan yang mengesankan dalam mengidentifikasi angka dalam bentuk simbol dan konsep di sekitar mereka. Karena itu, tidak mengherankan jika beberapa anak usia dini sudah dapat mengenali dan belajar angka sebelum memulai pendidikan formal di sekolah.

Jarwani (2022:13) menekankan pentingnya anak usia dini mempelajari konsep lambang bilangan, karena hal ini berkaitan dengan aktivitas sehari-hari, seperti menghitung jumlah benda. Konsep lambang bilangan akan selalu digunakan oleh anak dalam kehidupan sehari-hari. Chandra (2019:33) menyampaikan bahwa rendahnya kemampuan anak dalam mengenal angka dipengaruhi oleh beberapa faktor. Salah satu faktor tersebut adalah kurangnya daya tarik pengajaran, seperti pembelajaran yang kurang menarik dan monoton, serta penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik. Selain itu, pembatasan variasi pembelajaran, seperti hanya memberikan lembar kerja kepada anak, dapat menyebabkan kebosanan, kurang semangat, dan kehilangan fokus dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Rohita (2021:53), terdapat beberapa faktor yang berkontribusi pada rendahnya kemampuan anak dalam memahami konsep lambang bilangan 1-10. Salah satu faktor yang signifikan adalah kurangnya kemampuan guru dalam menggunakan media dan alat peraga pembelajaran dengan efektif. Menurut Irmade, O. (2022:14), media pembelajaran mengacu pada berbagai alat, metode, dan teknik yang digunakan oleh guru untuk mengkomunikasikan informasi dan materi pelajaran kepada siswa selama proses pembelajaran. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kreativitas siswa. Penggunaan media dalam pembelajaran memiliki beberapa keuntungan, seperti membuat pembelajaran lebih menarik dan jelas, meningkatkan interaksi dan efisiensi dalam proses pembelajaran, serta meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

Fatmawati, R., dkk. (2021) menjelaskan bahwa *loose part* adalah bahan yang mudah ditemukan dan memiliki fleksibilitas tinggi, sehingga dapat dipindahkan, digabungkan, dan diubah bentuknya dengan berbagai cara. *Loose part* merupakan benda-benda padat yang sering kita temukan di lingkungan sekitar seperti batu kerikil, kancing manik-manik, kayu, dedaunan seperti daun kering, kapas, dan lain-lain, yang harus memenuhi persyaratan keamanan dalam penggunaannya. Menurut Lestari dan Halim

(2022:147), mereka menyatakan bahwa *loose part* merupakan salah satu jenis sumber daya yang mudah diakses dan digunakan dalam pembelajaran anak usia dini. Pemanfaatan *loose part* sebagai alat pembelajaran dapat mengurangi biaya yang dibutuhkan. *Loose part* terdiri dari bahan-bahan yang dapat dipasang, dilepas, atau digabungkan dengan objek lain untuk membentuk bentuk tertentu. Penggunaan *loose part* memberikan kebebasan kepada anak-anak untuk berkreasi, mengembangkan apresiasi terhadap keindahan, meningkatkan rasa ingin tahu, dan berimajinasi. Selain itu, pemanfaatan *loose part* juga dapat mengedukasi tentang pentingnya menjaga lingkungan, karena bahan-bahan yang digunakan umumnya dapat didaur ulang. Dalam pembelajaran anak usia dini, penting untuk memiliki media yang menarik agar dapat menarik perhatian anak dan mencegah kebosanan. Penggunaan media pembelajaran, termasuk *loose part*, dapat memberikan kegembiraan kepada anak-anak dan mendorong pembelajaran yang bermakna. Media pembelajaran adalah sebuah sarana yang digunakan untuk mempermudah penyampaian materi selama proses belajar, dan terdapat berbagai macam jenis media yang dapat dibuat dengan menggunakan bahan-bahan sehari-hari, seperti *loose part*, yang mudah ditemukan di sekitar kita. Menurut Supiati (2021:2), pemahaman tentang angka merupakan bagian penting dalam matematika untuk mengembangkan keterampilan berhitung yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Konsep angka menjadi dasar bagi perkembangan kemampuan matematika dan kesiapan dalam mengikuti pendidikan dasar. Pada usia 4 tahun, anak-anak dapat mengenal urutan angka dari 1 hingga 10, sedangkan pada usia 5-6 tahun, mereka dapat mengenal urutan angka hingga 100. Menurut Chandra (2019), tujuan dari kemampuan anak-anak dalam mengenali angka adalah untuk memungkinkan mereka mengenal angka secara verbal maupun tulisan, serta memahami konsep dasar berhitung. Hal ini akan membantu mereka menjadi lebih siap dalam mempelajari konsep berhitung yang lebih kompleks di tingkat yang lebih tinggi.

Sebelumnya, telah banyak penelitian yang dilakukan mengenai cara mengenalkan angka kepada anak-anak usia dini. Salah satu penelitian yang menarik adalah penelitian yang dilakukan oleh Jarwani di TK Sinar Kasih Kabupaten Boyolali pada tahun ajaran 2019/2020 dengan judul "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Bermain Variatif dengan Media *Loose Part*". Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman anak-anak usia 4-5 tahun mengenai angka melalui kegiatan bermain yang bervariasi menggunakan media *loose part*.

Berdasarkan pemantauan masalah sebelumnya, peneliti tertarik untuk mengeksplorasi penggunaan *loose part* untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak. Penelitian ini memperlihatkan beberapa perbedaan dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, seperti perbedaan tahun penelitian, subjek penelitian, dan penggunaan media yang berbeda.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini merupakan bentuk kajian kepustakaan atau literatur. Menurut Handriani (2019:59), studi literatur melibatkan rangkaian kegiatan terkait pengumpulan data dari sumber-sumber pustaka, membaca dan mencatat informasi, serta mengelola materi penelitian. Dalam penelitian ini, studi literatur digunakan dengan berbagai metode, termasuk metode penelitian tindakan kelas, metode eksperimen kuantitatif, dan metode penelitian kuantitatif yang berkaitan dengan penggunaan media *loose part*. Tujuan

penggunaan metode -metode ini adalah untuk mendukung peningkatan kemampuan anak-anak usia dini dalam mengenal angka. Media *loose part* merujuk pada objek sederhana di sekitar lingkungan kita yang dianggap cocok untuk meningkatkan pemahaman angka. Penggunaan media ini memberikan pengalaman bermain yang bermutu bagi anak-anak dan memungkinkan mereka terlibat sepenuhnya dalam setiap aktivitas.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL

Dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenali angka pada anak usia dini, Penulis melakukan analisis terhadap beberapa artikel yang membahas penggunaan media dalam konteks tersebut. Dalam tinjauan literatur ini, terdapat artikel-artikel yang mencakup penelitian tindakan kelas dan penelitian kuantitatif. Analisis ini bertujuan untuk menilai sejauh mana media *loose part* efektif untuk memfasilitasi pembelajaran anak usia dini, sambil juga meninjau dua artikel terkait yang membahas penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan anak-anak usia dini dalam mengenal angka. Informasi yang diperoleh dari artikel-artikel tersebut akan diselidiki secara terperinci, termasuk hasil penelitian dan pembahasan, guna memperoleh informasi yang relevan mengenai cara anak usia dini dapat mengembangkan kemampuan mengenali angka melalui penggunaan media. Rincian dari empat artikel tersebut disajikan dalam Tabel 1 berikut ini.

**Tabel 1.** Kajian Penggunaan Media Loose Part Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini

No	Nama Penulis	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Instrumen	Tahun Penelitian
1.	Lestari dan Halim	Penggunaan Media <i>Loose Part</i> Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini	Penelitian Tindakan Kelas	Observasi dan Dokumentasi	Desember, 2022
2	Leonia, Handayani dan Putri	Pengaruh Media <i>Loose Part</i> Terhadap Kemampuan Pra Menulis Anak Usia Dini Pada Kelompok B Di Kecamatan Tebing Tinggi	Metode Kuantitatif melalui Metode Eksperimen, Desain Eksperimen Semu dan Desain Kelompok Kontrol Pre-Test dan Post-Test	Observasi, Tes dan Wawancara	Oktober, 2022

3	Chandra	Pengaruh Media Puzzle Terhadap Kemampuan Anak Mengenal Angka (1-10) Pada Anak Usia 4-5 tahun Di TK Nusa Indah Desa Gumuksari Kecamatan Kalisat Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019	Penelitian Kuantitatif	Observasi dan Dokumentasi	Juni, 2019
4	Jarwani	Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Bermain Variatif dengan Media <i>Loose Part</i>	Penelitian Tindakan Kelas	Observasi dan Dokumentasi	April, 2022

Penelitian yang dilakukan oleh Lestari dan Halim (2022) menunjukkan bahwa tujuan penelitian ini adalah untuk menggali potensi kreativitas anak melalui penggunaan media *loose part*. *Loose part* digunakan untuk mendukung kemampuan anak-anak dalam menciptakan ide, karya, dan mendorong eksplorasi secara bebas. Pada tahap awal, peneliti menyediakan berbagai jenis bahan *loose part* kepada anak-anak, seperti batu kerikil, sedotan, kayu, kancing, manik, manik, botol bekas, tutup botol bekas, kaleng bekas, kain perca, dan kardus bekas. Dalam hasil penelitian ini, terungkap bahwa 3 anak berhasil menciptakan karya sendiri, meskipun bentuknya masih berupa kotak atau susunan abstrak. Namun, sebagian besar anak lainnya, yaitu 7 anak, mengalami kesulitan dalam menciptakan karya yang berbentuk, sehingga mereka membutuhkan bimbingan dari peneliti dan guru. Namun, ini dianggap sebagai kemajuan karena anak-anak menunjukkan minat dan keberanian untuk bertanya dan berbagi cerita tentang karya yang mereka buat. Berdasarkan hasil dari langkah awal, disimpulkan yaitu ada anak yang menghadapi kesulitan dalam mengembangkan ide dan imajinasi mereka, yang menyebabkan kebingungan saat mencoba membuat karya sendiri. Persentase hasil pada siklus pertama menunjukkan peningkatan menjadi 30% dalam kategori yang memadai dan 70% dalam kategori yang kurang.

Pada siklus kedua, anak-anak telah memiliki pemahaman yang lebih baik tentang penggunaan media *loose part* karena mereka telah diberikan penjelasan sebelumnya mengenai konsep media tersebut. Pada tahap ini, terlihat adanya kemajuan yang signifikan dalam perkembangan kreativitas anak-anak. Dalam hasil langkah ini, terlihat

bahwa 8 anak sudah mampu menciptakan karya dengan bentuk yang baik secara mandiri, 1 anak masih menciptakan karya dengan bentuk yang abstrak, dan 1 anak menghadapi kesulitan dalam menciptakan karya sendiri. Oleh karena itu, peneliti dan guru memberikan bimbingan untuk membantu anak tersebut dalam menciptakan karya mereka sendiri. Hasil pada siklus kedua menunjukkan adanya peningkatan menjadi 80% dalam kategori yang sangat baik, 10% dalam kategori yang cukup, dan 10% lagi dalam kategori yang kurang.

Penelitian yang dilakukan oleh Leonia, dkk (2022) mengungkapkan bahwa para peneliti melakukan eksperimen sebelum dan sesudah menggunakan media *loose part* untuk meningkatkan kemampuan pra menulis anak. Sebelum memberikan perlakuan, mereka juga menguji instrumen penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok eksperimen yang menggunakan media *loose part* memiliki nilai rata-rata pretest sebesar 42,50 dan posttest sebesar 82,00. Di sisi lain, kelompok kontrol yang tidak menggunakan media *loose part* memiliki nilai pretest sebesar 40,70 dan posttest sebesar 72,30. Data tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan media *loose part* meningkatkan kemampuan pra menulis anak secara signifikan dibandingkan dengan kelompok yang tidak menggunakan media tersebut (tingkat signifikansi di atas 0,05). Nilai signifikansi pretest kelompok eksperimen adalah  $0,200 > 0,05$  dan posttest adalah  $0,186 > 0,05$ . Sedangkan untuk kelompok kontrol, nilai signifikansinya adalah  $0,123 > 0,05$  untuk pretest dan  $0,112 > 0,05$  untuk posttest. Maka, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media *loose part* berdampak positif terhadap kemampuan menulis anak dalam kelompok B di Tebing Tinggi.

Penelitian yang dilakukan oleh Chandra (2022) menyatakan bahwa dalam analisis data, peneliti menggunakan metode statistik Chi Kuadrat. Hasil dari analisis Chi Kuadrat menunjukkan nilai  $X^2$  hitung sebesar 19,961, yang melebihi nilai  $X^2$  tabel sebesar 3,48 pada tingkat signifikansi 5%. Berdasarkan analisis dan pengujian hipotesis yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle memiliki dampak pada kemampuan anak dalam mengenal angka (1-10) pada anak usia 4-5 tahun di Perwanida 15 Sempolan Kecamatan Silo Kabupaten Jember pada Tahun Pelajaran 2018/2019. Temuan penelitian ini mendukung teori yang menyatakan bahwa penggunaan media puzzle dalam kegiatan bermain anak dapat meningkatkan pengetahuan mereka dalam mengenal angka. Oleh karena itu, media puzzle memiliki pengaruh yang signifikan dalam membantu anak-anak dalam mengenal angka. Dengan demikian, kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan media puzzle memberikan dampak positif pada pengenalan angka untuk anak usia dini.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Jarwani (2022), ditemukan bahwa melalui tiga siklus tindakan, terjadi peningkatan kemampuan anak dalam mengenal angka 1-10 di TK Sinar Kasih Sangup. Sebelum dilakukannya tindakan, hanya sedikit anak yang memiliki kemampuan yang baik dalam mengenal angka, sementara mayoritas anak tergolong kurang. Hal ini disebabkan oleh kurangnya minat anak terhadap kegiatan yang diberikan oleh guru. Namun, melalui tindakan bermain menggunakan media *loose part* pada siklus pertama, anak-anak mulai beradaptasi dan menunjukkan peningkatan dalam kemampuan mengenal angka. Pada siklus pertama, kemampuan anak mencapai tingkat baik sebesar 40%, cukup sebesar 20%, dan kurang sebesar 40%. Pada siklus kedua, kemampuan anak meningkat menjadi 60%, dan pada siklus ketiga, kemampuan anak meningkat menjadi 80%. Pada siklus kedua, anak-anak semakin terbiasa dan antusias dengan kegiatan bermain menggunakan bahan-bahan *loose part*, sehingga kemampuan

mereka dalam mengenal angka meningkat. Pada siklus ketiga, anak-anak menunjukkan kegembiraan, semangat, dan antusiasme yang tinggi terhadap kegiatan bermain, serta mencapai peningkatan yang signifikan dalam kemampuan mengenal angka.

Dari hasil observasi, terlihat bahwa pada siklus ketiga, anak-anak menunjukkan kemampuan untuk fokus pada kegiatan pembelajaran. Kemampuan mereka dalam mengenal angka 1-10 terlihat meningkat dengan persentase baik sebesar 80%. Mereka juga mampu menghitung benda nyata dan mengaitkannya dengan angka yang tepat. Namun, dalam kategori cukup, mereka masih sering mengalami kekeliruan dalam mengidentifikasi konsep angka yang sesuai dengan jumlah benda. Tidak ada anak yang masuk dalam kategori kurang, yang berarti mereka dapat menghitung jumlah benda nyata, namun masih belum sepenuhnya memahami konsep angka yang sesuai dengan jumlah benda.

Pada tahap ketiga, anak-anak mengungkapkan kebahagiaan, semangat, dan antusiasme yang tinggi saat bermain menggunakan media *loose part*, yang berkontribusi pada peningkatan yang signifikan. Mereka menunjukkan kemampuan yang baik dalam mengenali angka 1-10, mencapai tingkat 80% dalam kategori yang baik. Mereka juga dapat menghitung objek nyata dan mengaitkannya dengan angka yang sesuai. Meskipun masih terdapat 20% anak yang termasuk dalam kategori yang cukup dan kadang-kadang memiliki pemahaman yang salah terkait konsep angka, tidak ada anak yang masuk dalam kategori yang kurang. Berdasarkan temuan ini, dapat ditarik kesimpulan bahwa pemanfaatan media puzzle, seperti *loose part*, memiliki dampak yang menguntungkan terhadap kemampuan anak dalam mengidentifikasi angka.

## PEMBAHASAN

Beberapa peneliti telah menjalankan studi yang berbeda. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Lestari dan Halim (2022), temuan mereka menunjukkan bahwa pemanfaatan media *loose part* telah terbukti efektif dalam memperkembangkan kreativitas anak-anak pada usia dini. Hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa media *loose part* memungkinkan anak-anak untuk menciptakan karya yang menarik, yang pada akhirnya meningkatkan minat mereka dalam bermain dengan kualitas yang lebih baik. Penelitian oleh Leonia, dkk (2022) juga mendukung temuan tersebut dengan menunjukkan bahwa penggunaan media *loose part* dalam pembelajaran memiliki efek positif terhadap kemampuan menulis anak-anak dan minat mereka dalam belajar.

Penelitian yang dilakukan oleh Chandra (2019) mengungkapkan bahwa penggunaan media puzzle dalam permainan juga memberikan dampak positif pada kemampuan anak-anak dalam mengenal angka, membantu mereka memperoleh pengetahuan baru. Di sisi lain, penelitian oleh Jarwani (2022) menyimpulkan bahwa bermain dengan berbagai jenis media *loose part* dapat meningkatkan kemampuan anak-anak dalam mengenali angka 1-10. Melalui berbagai kegiatan bermain yang berbeda-beda, anak-anak dapat mendapatkan pengalaman dan pengetahuan baru. Dalam mengajarkan kemampuan mengenal angka pada anak secara bebas, penting untuk menggunakan media yang menarik agar anak dapat bereksplorasi dan mengembangkan keterampilan tersebut sejak dini. Salah satu pilihan yang baik adalah menggunakan media *loose part*, yang terdiri dari benda-benda sederhana di sekitar mereka. Pemanfaatan media *loose part* memungkinkan anak-anak untuk memiliki pengalaman bermain yang bermutu tinggi dan terlibat sepenuhnya dalam setiap aktivitas. Dalam studi ini, anak-anak

diberikan kesempatan untuk secara independen mengeksplorasi dan menggabungkan berbagai jenis bahan materi *loose part* untuk membentuk angka, melakukan penghitungan pada objek, dan menghubungkannya dengan angka yang relevan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan beberapa penelitian, penting sekali menggunakan media yang menarik dan memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk eksplorasi dan pengembangan pemahaman mereka tentang angka sejak dini. Salah satu metode yang tepat dan efektif adalah penggunaan "loose part" dalam media, yang memungkinkan anak-anak untuk secara mandiri bereksperimen dengan berbagai bahan, membentuk angka, menghitung benda, dan mencocokkan angka dengan benar. Maka dari itu, penelitian ini memberikan solusi untuk kegiatan pembelajaran yang tepat bagi anak usia dini dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka.

## DAFTAR PUSTAKA

- Chandra, R. D. A. (2019). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Kemampuan Anak Mengenal Angka (1-10) Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Nusa Indah Desa Gumuksari Kecamatan Kalisat Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 01(01), 32-45.
- Farmawati, R., dkk. (2021). *STEM Education Dukung Merdeka Belajar (Dilengkapi dengan Contoh Perangkat Pembelajaran Berbasis STEM)*. Riau : Dotplus Publisher.
- Handriani, D. J. (2019). *Proses Adaptasi Anggota Ikatan Mahasiswa Fafak Di Kota Bandung (Studi Etnografi Komunikasi Mengenai Proses Adaptasi Anggota Ikatan Mahasiswa Fafak Di Kota Bandung Dalam Mengatasi Gegar Budaya)*. Universitas Komputer Indonesia. Bandung.
- Irmade, O. (2022). *Media dan Sumber Belajar Anak Usia Dini*. Sukoharjo. Pradina Pustaka.
- Jarwani. (2022). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Bermain Variatif dengan Media Loose Part. *Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, 1(1), 12-25.
- Leonia, A. R., Handayani, T., & Putri, Y. F. (2022). Pengaruh Media Loose Part Terhadap Kemampuan Pra Menulis Anak Usia Dini Pada Kelompok B Di Kecamatan Tebing Tinggi. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 9 (2), 9-17.
- Lestari, M.O., Halim, A.K. (2022). Penggunaan Media *Loose Part* Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS*. 7(2). 145-153.
- Rohita. (2021). *Metode Penelitian Tindakan Kelas Panduan Praktis Untuk Mahasiswa Dan Guru*. Yogyakarta. Deepublish.
- Solfiah, Y., Hukmi., & Febrialismanto. (2021). Games Edukatif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2146-2158.
- Supiati. (2021). *Penggunaan Media Balok Cuisenaire dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka pada Anak*. Yogyakarta. Irawan Massie.
- Suryana, D. (2016). *Pendidikan Anak Usia Dini : Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta. Prenada Media