



Pengaruh Media *Loose Parts* terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

Zulfiha^{a✉}, Durrotunnisa^b, Firiana^c, Andi Agusniatih^d

^{a b c d} Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Tadulako, Indonesia

DOI: [10.31004/obsesi.v10i2.8228](https://doi.org/10.31004/obsesi.v10i2.8228)

Abstrak

Perkembangan kognitif anak usia dini sering belum optimal akibat penggunaan media pembelajaran yang monoton. Penelitian ini bertujuan menguji pengaruh secara eksperimental media *loose parts* terhadap perkembangan kognitif anak Kelompok B di TK Alkhairaat Tondo. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi-experiment* dan desain *non-equivalent control group*. Sampel terdiri atas 26 anak yang dibagi menjadi kelas eksperimen dan kontrol. Data dikumpulkan melalui observasi menggunakan rubrik empat aspek kognitif dan dianalisis dengan *statistik deskriptif*, *independent sample t-test* serta *paired sample t-test*. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan pada kelas eksperimen dengan rata-rata skor dari 8,69 menjadi 12,62 ($p < 0,05$), sedangkan kelas kontrol meningkat terbatas. Media *loose parts* efektif memfasilitasi pengalaman belajar konkret, mendorong eksplorasi, kreativitas, fleksibilitas berpikir, serta evaluasi diri anak. Dengan demikian, media ini direkomendasikan sebagai alternatif pembelajaran inovatif untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini secara berkelanjutan.

Kata Kunci: *Anak Usia Dini; Media Loose Parts; Perkembangan Kognitif.*

Abstract

Early childhood cognitive development is often not optimal due to the use of monotonous learning media. This study aims to experimentally examine the effect of loose parts media on the cognitive development of Group B children at Alkhairaat Tondo Kindergarten. The study uses a quantitative approach with a quasi-experimental method and a non-equivalent control group design. The sample consisted of 26 children divided into experimental and control classes. Data were collected through observation using a rubric of four cognitive aspects and analyzed with descriptive statistics, independent sample t-test, and paired sample t-test. The results showed a significant increase in the experimental class with an average score from 8.69 to 12.62 ($p < 0.05$), while the control class showed limited improvement. Loose parts media is effective in facilitating concrete learning experiences, encouraging exploration, creativity, flexible thinking, and self-evaluation in children. Thus, this media is recommended as an innovative learning alternative to sustainably stimulate the cognitive development of early childhood.

Keywords: *Early Childhood; Loose Parts Media; Cognitive Development.*

Copyright (c) 2026 Zulfiha et al.

✉ Corresponding author: Zulfiha

E-mail address: zhulfiha69@gmail.com (Palu, Indonesia)

Received 25 February 2026, Accepted 5 March 2026, Published 26 April 2026

Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki peran strategis dalam meletakkan dasar bagi tumbuh kembang anak secara holistik. Layanan PAUD idealnya mampu mengoptimalkan berbagai aspek perkembangan, mulai dari nilai agama dan moral, kognitif, bahasa, hingga seni (Permendikbud., 2014). Salah satu aspek fundamental yang menjadi sorotan dalam kajian ini adalah perkembangan kognitif, merujuk pada pandangan Piaget, kapasitas kognitif berkembang melalui proses adaptasi anak terhadap

lingkungan dan objek di sekitarnya (Babullah, 2022). Kemampuan ini tidak hanya mencakup proses mengingat, tetapi juga bagaimana anak mengaitkan, mengevaluasi, dan merefleksikan berbagai fenomena yang dialaminya (Hanafi & Sumitro, 2020).

Sayangnya, temuan awal di kelompok B TK Alkhairaat Tondo mengindikasikan bahwa stimulasi kognitif anak belum berjalan optimal. Anak-anak masih menunjukkan keterbatasan dalam mengklasifikasikan benda, di mana mereka cenderung menggunakan satu kriteria saja. Selain itu, anak kesulitan memanfaatkan material baru secara fungsional dan belum mampu merefleksikan kelebihan atau kekurangan dari hasil karya mereka sendiri. Kondisi ini diperburuk oleh minimnya variasi media pembelajaran; guru lebih sering mengandalkan teka-teki gambar yang kurang menantang dan membatasi ruang eksplorasi anak. Padahal ketersediaan media yang tepat ditambah dengan iklim sosial yang positif, berkontribusi besar terhadap motivasi belajar dan *student well-being*, yang pada gilirannya memengaruhi capaian kognitif anak (Durrutunnisa et al., 2020).

Inovasi dalam pemilihan media menjadi sebuah keniscayaan. Salah satu alternatif yang mulai banyak dikaji adalah pemanfaatan media *loose parts*. Material ini bersifat terbuka dan dapat dipindahkan, dirangkai, didesain ulang, serta dimanfaatkan dalam beragam cara oleh anak (Haryanto & Anik, 2024). *Loose parts* bisa bersumber dari bahan alami seperti ranting dan kerang, bahan bekas seperti tutup botol, atau material daur ulang. Sifatnya yang fleksibel dan mendorong eksplorasi terbukti mampu mengasah kreativitas dan kapasitas berpikir anak (Karyadi & Rosa, 2023 ; Nursakdiah et al., 2021). *Loose parts* menyajikan lingkungan belajar yang fleksibel dan terbuka sehingga mampu mengasah pemecahan masalah serta pemikiran logis (Cankaya et al., 2023 ; Purbayani & Ali, 2025). Lebih jauh lagi, kegiatan bermain dengan material ini ketika diiringi refleksi, dapat menstimulasi kemampuan evaluasi diri (*self-awareness*) yang merupakan fondasi awal dalam membangun resiliensi (Durrutunnisa et al., 2024).

Penelitian terdahulu telah menunjukkan efektivitas media *loose parts* (Nurjanah, 2020) menemukan peningkatan kreativitas anak melalui pembelajaran STEM berbasis *loose parts*. (Safitri & Lestarinigrum, 2021) juga melaporkan peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun setelah penerapan media *loose parts*. Secara spesifik, (Dewi et al., 2023) membuktikan adanya pengaruh positif penggunaan media *loose parts* terhadap perkembangan kognitif anak. Mayoritas penelitian masih berfokus pada aspek kreativitas dan belum menguji perkembangan kognitif spesifik seperti pemecahan masalah, klasifikasi, maupun refleksi evaluatif. Sebagian penelitian menyatakan bahwa media *loose parts* efektif dalam menunjukkan peningkatan kreativitas anak usia dini. Selain itu, umumnya digunakan sebagai aktivitas bermain tanpa melihat secara reflektif. Selanjutnya, terdapat beberapa fakta empiris dalam konteks PAUD yang masih menerapkan pembelajaran konvensional, seperti TK Alkhairaat Tondo. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan desain kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk menguji pengaruh media *loose parts* terhadap perkembangan kognitif anak di Kelompok B TK Alkhairaat Tondo, dengan harapan dapat menjadi solusi inovatif bagi guru dalam menstimulasi kemampuan berpikir anak.

Metodologi

Penelitian ini termasuk metode kuantitatif melalui rancangan (quasi-experiment). Desain yang dipakai yaitu *non-equivalent control group design*, di mana dua kelompok yang ada (eksperimen dan kontrol) tidak ditentukan secara acak. Kelompok eksperimen dalam penelitian ini mendapatkan intervensi berupa kegiatan bermain dengan media *loose parts*, sementara kelompok kontrol menjalani pembelajaran seperti biasa dengan media konvensional. Penelitian dilaksanakan di Kelompok B TK Alkhairaat Tondo, Kota Palu, pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian yaitu semua anak kelompok B dengan jumlah 26 anak. Teknik *purposive sampling* digunakan agar menentukan sampel, dengan mempertimbangkan rentang usia anak (5-6 tahun) yang berada pada fase transisi dari praoperasional menuju operasional konkret (Rahmaniar et al., 2021). Berdasarkan teknik tersebut, kelas B1 ditetapkan menjadi kelompok kontrol (13 anak) serta kelas B2 menjadi kelompok eksperimen (13 anak).

Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar observasi anak, rubrik pengamatan, pedoman wawancara, serta alat bantu berupa kamera. Rubrik pengamatan untuk mengukur perkembangan kognitif anak ketika kegiatan pembelajaran menggunakan media *loose parts*. Instrumen mencakup empat aspek, yaitu kemampuan mengelompokkan benda, berpikir kreatif, fleksibilitas berpikir, dan evaluasi diri. Setiap aspek dinilai melalui skala empat tingkat, dengan indikator perilaku yang diamati secara langsung. Adapun penilaian skala empat tingkat yaitu:

- ★★★★ = Sangat Tinggi
- ★★★ = Tinggi
- ★★ = Rendah
- ★ = Sangat Rendah

Analisis data diperoleh secara deskriptif serta inferensial. Adapun analisis deskriptif menggunakan rumus persentase untuk menggambarkan tingkat perkembangan kognitif anak pada awal dan akhir perlakuan. Analisis inferensial memakai uji prasyarat (normalitas digunakan *Shapiro-Wilk* dan homogenitas digunakan *Levene's test*) dan uji hipotesis dengan *independent sample t-test* serta *paired sample t-test* berbantuan SPSS

26 for Windows. Hipotesis penelitian (H1) adalah adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *loose parts* terhadap perkembangan kognitif anak.

Hasil dan Pembahasan

Data perkembangan kognitif anak dikumpulkan melalui observasi sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) perlakuan pada kedua kelas. Rekapitulasi data disajikan pada Tabel 1.

Tabel

Tabel 1. Rekapitulasi Pretest dan Posttest Kemampuan Kognitif Anak

Kelas	Pengukuran	Rata-rata Skor	Kategori Dominan
Eksperimen	Pretest	8,69	Mulai Berkembang (30,76%), Belum Berkembang (28,84%)
Eksperimen	Posttest	12,62	Berkembang Sangat Baik (40,38%), Sesuai Harapan (40,38%)
Kontrol	Pretest	8,23	Mulai Berkembang (34,61%), Belum Berkembang (30,77%)
Kontrol	Posttest	9,46	Mulai Berkembang (30,77%)

Tabel 1 menerangkan kenaikan rata-rata skor yang lebih tinggi dari kelas eksperimen (kenaikan 3,93 poin) dibandingkan kelas kontrol (kenaikan 1,23 poin). Pada kelas eksperimen, tidak terdapat lagi anak dalam kategori Belum Berkembang untuk aspek mengelompokkan benda dan berpikir kreatif setelah perlakuan.

Uji hipotesis dilakukan setelah uji prasyarat, Uji normalitas (*Shapiro-Wilk*) menampilkan nilai signifikansi untuk semua data $> 0,05$, maka data dinyatakan berdistribusi normal. Uji homogenitas (*Levene's test*) menerangkan nilai signifikansi $0,321 > 0,05$, yang berarti varians data kedua kelompok homogen. Hasil uji hipotesis dengan *independent samples test* disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Independent Samples Test

	t	df	One-Sided p	Two-Sided p	Mean Difference	Std. Difference	Lower	Upper
Equal variances assumed	2.281	24	.016	.032	3.154	1.383	.300	6.008
Equal variances not assumed	2.281	22.231		.033			.288	6.020

Tabel 2 menunjukkan hasil uji Independent Sample t-test nilai $t = 2,281$ melalui derajat kebebasan ($df = 24$) maka signifikansi dua arah sebesar $0,032$ ($p < 0,05$), yang menandakan terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antar kelompok eksperimen serta kelompok kontrol. Secara deskriptif, rata-rata nilai posttest kelompok eksperimen ($M = 12,62$; $SD = 2,987$; $n = 13$) tinggi dibandingkan kelompok kontrol ($M = 9,46$; $SD = 3,992$; $n = 13$), dan selisih rata-rata sekitar 3,16 poin. Interval kepercayaan 95% terhadap variasi tersebut pada rentang 0,300 hingga 6,008, yang menunjukkan bahwa perlakuan berkaitan dengan peningkatan hasil belajar pada kelompok eksperimen. Analisis lanjutan menggunakan effect size Cohen's d berdasarkan simpangan baku gabungan menghasilkan nilai $d = 0,90$ yang termasuk kategori efek besar, sehingga perbedaan yang ditemukan bukan hanya signifikan sebagai statistik tetapi juga bermanfaat secara praktis. Meskipun demikian, rentang interval kepercayaan yang relatif lebar serta ukuran sampel yang terbatas mengharuskan interpretasi dilakukan secara hati-hati dan memerlukan pengujian lanjutan dengan sampel yang lebih besar untuk memastikan konsistensi pengaruh. Adapun hasil uji hipotesis dengan *paired sample t-test* ditampilkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Paired Sample Test Kelas Eksperimen

Data	Rata-rata	t-hitung	df	Sig. (2-tailed)
Pretest Eksperimen	8,69	-18,623	12	0,001
Posttest Eksperimen	12,62			

Berdasarkan Tabel 3, nilai signifikansi yang diperoleh adalah $0,001 < 0,05$. Adapun hasil perhitungan ukuran efek menggunakan indeks Cohen's d pada skor posttest antar kelompok menunjukkan nilai 0,89, yang termasuk kategori efek besar. Dengan nilai signifikansi yang diperoleh menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *loose parts* terhadap perkembangan kognitif anak di kelompok B TK Alkhairaat Tondo.

Temuan penelitian ini mengonfirmasi bahwa media *loose parts* memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan kognitif anak. Efek ini tampak jelas pada seluruh indikator yang diukur. Pada indikator mengelompokkan benda, anak di kelas eksperimen mengalami kemajuan dalam menyortir dan mengkategorikan material berdasarkan atribut seperti warna, ukuran, dan bentuk. Proses ini terjadi karena aktivitas dengan *loose parts* menyediakan pengalaman langsung yang mendukung skema asimilasi dan akomodasi, sesuai dengan kerangka teori Piaget. Semakin variatif media yang digunakan semakin tinggi pula kemampuan anak mengklasifikasikan benda (Susanti, 2022). Penggunaan bahan *loose parts* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan kemampuan kreativitas anak (Farihah et al., 2023).

Kemajuan yang berarti juga terlihat pada aspek berpikir kreatif. Anak tidak lagi sekadar meniru model dari guru atau teman, tetapi mulai mampu memunculkan gagasan orisinal dalam menciptakan suatu bentuk. Hal ini relevan dengan pandangan (Kiewra & Veselack, 2016) yang menegaskan bahwa kreativitas muncul dari interaksi intensif antara anak dengan lingkungan dan material bermain yang bersifat terbuka. Aktivitas eksplorasi membuat pembelajaran lebih menarik yang memungkinkan adanya peningkatan berfikir secara logis dan simbolik (Khotimah et al., 2024 ; Karyadi & Rosa, 2023). Selain itu, kolaborasi dalam kelompok saat membangun konstruksi, misalnya membuat miniatur rumah dari *loose parts*, turut memperkaya interaksi sosial. Pengalaman kolektif yang positif ini memperkuat *student well-being*, yang menjadi fondasi penting bagi pertumbuhan kognitif yang sehat (Durrotunnisa et al., 2020).

Pada aspek fleksibilitas berpikir, anak-anak di kelas eksperimen menunjukkan peningkatan dalam hal adaptasi strategi. Ketika menghadapi kendala, seperti bangunan yang runtuh, mereka terdorong untuk mencari solusi alternatif tanpa cepat berputus asa. Temuan ini memperkuat hasil studi (Gull et al., 2019) bahwa eksplorasi intensif dengan material *loose parts* melatih anak untuk berpikir luwes dan menemukan pemecahan masalah. Dengan adanya pendekatan pembelajaran yang terbuka, memungkinkan anak untuk melakukan eksperimen serta manipulasi dengan berbagai bahan, agar mendorong kreativitas, pemikiran logis, dan pemecahan masalah (Nuza et al., 2023 ; Zuhra et al., 2023)

Adapun pada aspek evaluasi diri, anak mulai mampu mengidentifikasi keistimewaan dan kekurangan dari hasil karyanya. Kemampuan ini merefleksikan tumbuhnya kesadaran diri, yang merupakan komponen vital dalam resiliensi (Durrotunnisa et al., 2024). Pembelajaran yang bersifat fleksibel, mendukung konsep belajar yang bebas dan memungkinkan anak terlibat aktif dalam eksplorasi, serta komunikasi. (Mardia, 2023). Melalui kebiasaan refleksi pasca-bermain, anak belajar menilai proses dan usahanya sendiri, sebuah langkah awal menuju terbentuknya ketahanan mental dan kepuasan hidup di kemudian hari (Durrotunnisa, 2023). Secara keseluruhan, temuan ini mengonfirmasi penelitian (Dewi et al., 2023) ; Trinanda & Yaswinda, 2022) bahwa media *loose parts* efektif dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *loose parts* tidak hanya berfungsi sebagai media bermain, tetapi juga dapat dirancang sebagai model pembelajaran yang sistematis melalui tiga tahap utama: eksplorasi, konstruksi, dan refleksi. Anak-anak belajar tentang karakteristik material di tahap eksplorasi dan konstruksi. Mereka juga belajar menyusun dan mengelompokkan benda untuk memecahkan masalah di tahap konstruksi. Pada tahap refleksi, guru membantu anak berbicara kepada teman dan guru untuk menjelaskan teknik dan masalah yang mereka hadapi. Struktur ini memungkinkan anak-anak untuk mengembangkan keterampilan manipulatif dan kesadaran berpikir (metakognisi). Akibatnya, metode ini dikenal sebagai model pembelajaran *loose parts* reflektif.

Temuan ini membuktikan yakni penerapan media *loose parts* mengoptimalkan perkembangan kognitif anak. Akan tetapi, hasil perlu dibahas dengan lebih serius dibandingkan sekedar dikonfirmasi. Karena terdapat faktor lain bisa mempengaruhi hasil penelitian, meningkatnya skor pada kelas eksperimen tidak hanya secara otomatis dihubungkan dengan intervensi. adanya kemungkinan bias seperti antusias guru dalam mengajar, sejak awal terdapat perbedaan karakteristik antar kelas, serta pengaruh lingkungan belajar dari orang tua yang tidak terkontrol. Selain itu, paparan media dapat meningkatkan motivasi anak secara bertahap yang dapat berdampak pada kinerja mereka dalam jangka pendek. Oleh karena itu, temuan penelitian harus dipahami sebagai indikasi kontribusi media yang tidak teratur daripada sebagai bukti kausal yang definitif.

Terdapat beberapa keterbatasan dalam penelitian ini yang perlu diperhatikan untuk menafsirkan hasil. jumlah sampel relatif kecil (13 anak per kelompok), maka generalisasi hasil ke populasi yang lebih luas perlu dilakukan secara hati-hati. Pembagian kelompok tidak dilakukan secara random, sehingga diperoleh kemungkinan perbedaan karakteristik awal antar kelompok yang dapat memengaruhi hasil. Durasi intervensi yang singkat dapat membatasi pengamatan terhadap dampak jangka panjang penggunaan media *loose parts*. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan sampel yang lebih besar, randomisasi subjek, serta waktu intervensi yang lebih lama.

Simpulan

Penggunaan media *loose parts* berpengaruh secara signifikan mengenai perkembangan kognitif anak pada kelompok B TK Alkhairaat Tondo. Pengaruh ini terlihat dari peningkatan yang lebih besar pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol, khususnya untuk aspek kemampuan mengelompokkan benda, berpikir kreatif, fleksibilitas dalam berpikir, dan evaluasi diri. Media *loose parts* menyediakan pengalaman belajar yang

konkret, eksploratif, dan menyenangkan, dan sesuai melalui tahap perkembangan anak usia dini. Penelitian ini merekomendasikan kepada guru untuk mengadopsi media loose parts sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk meneliti pengaruh media *loose parts* pada aspek perkembangan lainnya atau mengkaitkannya dengan variabel seperti resiliensi dan motivasi belajar (Durrotunnisa & Sulistiani., 2018). Secara teoretis, temuan ini menambah literatur tentang pembelajaran *loose parts* di Indonesia dengan menegaskan bahwa efektivitas media ditentukan oleh perancangan pembelajaran yang sistematis melalui tahapan eksplorasi, konstruksi, dan refleksi. Oleh sebab itu, metode ini bisa dianggap menjadi model pembelajaran reflektif daripada sekadar aktivitas bermain. Namun, temuan tersebut harus digeneralisasikan dengan hati-hati karena mereka diperoleh dalam desain *quasi-eksperimen* dengan sampel terbatas, tanpa randomisasi, dan intervensi singkat. Guru disarankan untuk menggunakan *loose parts* sebagai alternatif inovatif untuk pembelajaran. Penelitian lebih lanjut disarankan untuk menggunakan desain eksperimen yang lebih baik dan cakupan variabel yang lebih luas.

Daftar Pustaka

- Babullah, R. (2022). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Penerapannya dalam Pembelajaran. *Epistemic: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 131–152. <https://doi.org/10.70287/epistemic.v1i2.10>
- Cankaya, O., Rohatyn-Martin, N., Leach, J., Taylor, K., & Bulut, O. (2023). Preschool Children's Loose Parts Play and the Relationship to Cognitive Development: A Review of the Literature. *Journal of Intelligence*, 11(8). <https://doi.org/10.3390/jintelligence11080151>
- Dewi E. R. V, 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>
- Dewi, V. 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>
- Durrotunnisa. (2023). Students' Life Satisfaction, Personality, Gratitude and Resilience of Students. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4966–4974. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4964>
- Durrotunnisa, D., Nurhayati, N., & Agusniatih, A. (2024). Pengaruh Media Kotak Huruf untuk Meningkatkan Resiliensi Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 367–380. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i2.5618>
- Durrotunnisa, Pali, M., & Atmoko, H. A. (2020). Student well-being: Theoretical model of junior high school students. *International Journal of Scientific and Technology Research*, 9(2), 6104–6107. https://www.researchgate.net/profile/DurrotunnisaDurrotunnisa/publication/348733283_Student_Well_Being_Theoretical_Model_Of_Junior_High_School_Students/links/600da050299bf14088bc44e4/Student-Well-Being-Theoretical-Model-Of-Junior-High-School-Students.pdf
- Durrotunnisa, & Sulistiani. (2018). The Relationship Between Resilience and Motivation. In *Resilience in Aging: Concepts, Research, and Outcomes, Second Edition* (Issue Iclique 2023). Atlantis Press SARL. https://doi.org/10.1007/978-3-030-04555-5_12
- Fariyah, I. nayatu., Dewi, A. C. handr., & & Rahmawati, D. (2023). *Efektifitas Media Pembelajaran Loose Parts Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun*. 19(2), 108–121. <https://doi.org/https://doi.org/10.26877/dm.v19i2.22908>
- Gull, C., Bogunovich, J., Goldstein, S. L., & Rosengarten, T. (2019). Definitions of Loose Parts in Early Childhood Outdoor Classrooms : A Scoping Review Carla Gull Jessica Bogunovich Suzanne Levenson Goldstein Tricia Rosengarten. *International Journal of Early Childhood Environmental Education Copyright*, 6(3), 37–52. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1225658.pdf>
- Hanafi, I., & Sumitro, E. A. (2020). Perkembangan Kognitif Menurut Jean Piaget Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2). <https://doi.org/10.24929/alpen.v3i2.30>
- Haryanto, F. T., & Anik, T. (2024). Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran., *Implementasi Media Loose Parts Pada Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 54–64. <https://doi.org/https://doi.org/10.32585/edudikara.v9i2.362>
- Karyadi, A. C., & Rosa, M. (2023). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pemanfaatan Media Loose Part di PAUD Suryakasih Rawa Bebek Jakarta Timur. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(2), 86–90. <https://doi.org/10.61650/jptk.v1i2.508>
- Khotimah, Y., Hayat, S., & Nurhayat, I. (2024a). Pengaruh Media Loose Part Terhadap Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia 5 – 6. *Innovative Journal Of Social Science Research*, 4(5), 6653–6663.

<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/innovative.v4i5.15585>

- Kiewra, C., & Veselack, E. (2016). Playing with Nature: Supporting Preschoolers' Creativity in Natural Outdoor Classrooms. In *The International Journal of Early Childhood Environmental Education* (Vol. 4, Issue 1, p. 70). <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1120194.pdf>
- Mardia, R. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Loose Parts dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Anak Usia Dini Se - Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya. *Al-Marifah| Journal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 1–23. <https://doi.org/https://doi.org/10.70143/almarifah.v2i1.144>
- Nurjanah, N. E. (2020). Pembelajaran STEAM berbasis loose parts untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Audi: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PAUD*, 5(1), 19–31. <https://doi.org/https://doi.org/10.33061/jai.v5i1.3672>
- Nursakdiah, Hayati, F., & Marlina, C. (2021). Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Pembelajaran STEAM dengan Menggunakan Bahan Loose Part Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TKIT Syekh Abdurrauf. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(1), 15. <https://jim.bbg.ac.id/pendidikan/article/download/312/149>
- Nuza, H. S., Ida, D., & Sumarno, S. (2023). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Looseparts dalam Implementasi Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Ta'rim: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 4(3), 153–166. <https://doi.org/10.59059/tarim.v4i3.219>
- Permendikbud ., R. (2014). *permendikbud no 137 tahun 2014 Standar Isi Tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak*. 22. <http://repositori.kemendikdasmen.go.id/id/eprint/12860%0A>
- Purbayani, R., & Ali, N. N. (2025). Hubungan Perkembangan Kognitif dan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Menggunakan Media Loose Parts. 2(2), 97–112. <https://doi.org/https://doi.org/10.61580/joece.v2i2.229>
- Rahmaniar, E., Maemonah, M., & Mahmudah, I. (2021). Kritik Terhadap Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 531–539. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1952>
- Safitri, D., & Lestaringrum, 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>
- Susanti, D. (2022). Meningkatkan Kemampuan Kognitif pada Kegiatan Bermain Mengelompokkan Benda Melalui Media Losse Part Saat di Rumah Saja. *AUDIENSI: Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, 1(1), 50–62. <https://doi.org/10.24246/audiensi.vol1.no12022pp50-62>
- Trinanda, M. A., & Yaswinda, Y. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Loose Part Terhadap Critical. 668, 46–49. <https://doi.org/https://doi.org/10.2991/assehr.k.220602.010>
- Zuhra, H., Astawa, I. M. S., Takasun, & Maharani. (2023). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Menggunakan Media Loosepart Pada Kelompok B1 Usia 5-6 Tahun di PAUD Rinjani DW Universitas Mataram. *Jurnal Literasi Dan Pembelajaran Indonesia*, 2(3), 161–168. <https://jurnalkip.samawa-university.ac.id/JLPI/article/view/1/43>