

PENGARUH MEDIA *LOOSE PARTS* TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK KARYA SAMUDRA

Ani Nihayaturohmah¹, Achmad Juhaeni², Sholatul Hayati³

^{1,2,3}Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah (Stit) Al-Khairiyah Cilegon

Email: aninihaya27@gmail.com

Abstrak: Ani Nihayaturohmah 2024 “*Pengaruh Media Loose Parts Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Karya Samudra*” Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah (STIT) Al-Khairiyah Cilegon. penggunaan media pembelajaran adalah salah satu aspek penting yang harus diperhatikan dalam perkembangan kemampuan kognitif anak, yang terpenting yaitu melatih fokus anak dalam kegiatan pembelajaran, dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan anak dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. dan salah satu media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yaitu media loose parts. Penelitian ini bertujuan untuk melihat ada atau tidaknya pengaruh media loose parts terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Karya Samudra. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis pre eksperimen designs, Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah one-shot case study, dan teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara media loose parts terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Karya Samudra Dengan demikian, hasil penelitian menggambarkan bahwa media loose parts tidak hanya memberi pengenalan terhadap bahan-bahan sekitar lingkungannya dan pembelajaran jadi menyenangkan, tetapi menjadi sarana yang efektif untuk menyampaikan pendidikan dan pembelajaran kepada anak-anak melalui pengalaman bermain mereka ketika di sekolah.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Media Loose Parts, Kemampuan Kognitif.

Abstract: Ani Nihayaturohmah 2024 “*The Influence of Loose Parts Media on the Cognitive Ability of Children Aged 5-6 Years in Kindergarten Karya Samudra*” Early Childhood Education Studies Program, Al-Khairiyah Institute of Tarbiyah (STIT) Cilegon. the use of learning media is one of the important aspects that must be considered in the development of children's cognitive abilities, the most important thing is to train children's focus in learning activities, by using interesting and fun learning media children can follow learning well. and one of the interesting and fun learning media is the media loose parts. This study aims to see whether or not there is an influence of loose parts media on the cognitive abilities of children aged 5-6 years in Karya Samudra Kindergarten. This study used quantitative research with type of pre experiment designs, The research approach used in this study was one-shot case study, and data collection technique used observation, interview and documentation The results of this study showed that there is an influence between media loose parts on children's cognitive ability aged 5-6 years in Kindergarten Karya Samudra Thus, the results of the study

illustrate that loose parts media not only provides an introduction to the materials around his environment and learning becomes fun, but becomes an effective means of delivering education and learning to children through play experiences they when in school.

Keywords: *Early Childhood, Loose Parts Media, Cognitive Abilities.*

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah sosok individu yang unik yang berada pada rentang usia 0-8 tahun. Pada masa ini disebut “*Gold Periode*” yakni anak berada pada periode keemasan perkembangan dan pertumbuhan. (Rachmat, 2017, hal. 238). Menurut Mansur, anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya. (Hayati, 2018, hal. 6).

Pada dasarnya pendidikan bagi anak usia dini merupakan upaya pemberian dan pembinaan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangannya. (Zahra & Harmawati, 2019, hal. 8). Sebagaimana diatur dalam undang undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pada rentan usia 3-4 sampai 5-6 tahun, anak mulai memasuki masa prasekolah yang merupakan masa kesiapan untuk memasuki pendidikan formal yang sebenarnya di sekolah dasar. Menurut montessori masa ditandai dengan masa peka terhadap segala stimulasi yang diterimanya melalui panca indera. Masa peka memiliki arti penting bagi perkembangan setiap anak. Itu artinya bahwa apabila orang tua mengetahui anaknya telah memasuki masa peka dan mereka segera memberi stimulasi yang tepat, maka akan mempercepat penguasaan terhadap tugas-tugas perkembangan pada usianya (Susanto, 2011, hal. 49)

Maka dari itu, pelayanan pendidikan pada anak usia dini diupayakan agar terciptanya pembelajaran yang menyenangkan (*joyful learning*) dan bermakna (*meaning learning*) bagi anak. Anak dapat belajar melalui bermain, karena bermain itu dapat membantu anak-anak mengekspresikan apa yang mereka rasakan dan amatlah menyenangkan (Daniati, 2013, hal. 236). Sebagaimana dalam peraturan daerah kabupaten Sidenreng Rappang nomor 1 tahun 2020

pasal 3 tentang penyelenggara PAUD menyatakan bahwa Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan potensi kecerdasan spiritual, intelektual, emosional, kinestetis, dan sosial peserta didik pada emas pertumbuhannya dalam lingkungan bermain yang edukatif dan menyenangkan.

Pada dasarnya, perkembangan kognitif sebagai salah satu dari perkembangan anak usia dini merupakan salah satu aspek yang berperan penting dalam kehidupan pembelajaran. (Dewi, Hibana, & Ali, 2023. Hal. 286). Jika otak anak usia 0-6 tahun diberi stimulasi yang baik maka akan mengikutinya hingga dewasa. Perkembangan kognitif pada anak-anak memiliki tahapannya masing-masing yang jelas setiap anak berbeda-beda. Tahapan ini membantu menerangkan cara anak berpikir, menyimpan informasi dan beradaptasi dengan lingkungan. (Umam, 2021, hal. 6).

Perkembangan kognitif anak dapat dilihat dari hal-hal yang dilakukannya, Hal ini didorong oleh rasa ingin tahu anak yang sangat kuat. Kemampuan kognitif akan berkembang pesat, Terutama melalui permainan dengan menggunakan benda-benda yang disukai anak. Tujuan dari pengembangan kemampuan kognitif anak adalah agar anak memiliki kemampuan dalam mengeksplorasi lingkungan di sekitarnya melalui panca indera. Pengetahuan yang diperoleh dari proses ekplorasi tersebut selanjutnya dapat digunakan untuk keperluan melangsungkan kehidupannya Kemampuan kognitif membantu anak dapat memberdayakan lingkungannya untuk memenuhi kebutuhannya dan masyarakat. Pengembangan kemampuan ini juga berguna secara cepat dan tepat untuk memecahkan suatu persoalan

Aspek penting dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak adalah kemampuan mengenali benda, termasuk mengenal media *loose parts*. Pemahaman media *loose parts* akan membantu anak dalam memecahkan masalah, mampu mengurutkan benda dari angka 1 sampai 10, mampu mengelompokkan benda berdasarkan ciri-cirinya, mampu menyusun benda dari yang terbesar ke terkecil dan sebaliknya. Kemampuan kognitif disesuaikan dengan kemampuan pada anak usia dini. Tujuan dari peningkatan keterampilan kognitif adalah untuk memberikan anak dasar untuk pengetahuan leb Mengapa media *loose parts* digunakan, karena media yang dipakai dalam pembelajaran berada di lingkungan anak-anak. Sebagaimana dalam pembelajaran anak usia dini bahwa lingkungan terdekat merupakan sumber belajar yang paling nyata. ih lanjut dan dengan demikian memberikan pengetahuan kepada anak.

Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan awal yang dilakukan peneliti di TK Karya Samudra pada hari senin 20 mei 2024, menunjukan pada kemampuan perkembangan kognitif

khususnya pada anak usia 5-6 tahun belum berkembang dengan baik. Permasalahannya yaitu anak susah untuk fokus ketika pembelajaran berlangsung, terlihat beberapa anak yang tidak bisa duduk diam atau bermain sesuka hatinya tanpa mau mengikuti kegiatan pembelajaran dan arahan dari gurunya, kemudian ada beberapa anak yang mengikuti pembelajaran dengan baik tetapi mengalami kesulitan dalam memahami informasi yang diberikan oleh gurunya, gurunya meminta anak untuk menyusun benda dari yang terbesar ke yang terkecil, tetapi anak belum bisa menyusun benda-benda tersebut sesuai arahan yang gurunya sampaikan.

Hal ini terjadi salah satunya karena dalam proses pembelajaran masih menggunakan media pembelajaran yang kurang mendukung, masih banyaknya guru yang lebih memilih menggunakan LKA dari pada menggunakan media-media lainnya.

KAJIAN TEORI

Anak Usia Dini

Definisi anak usia dini Menurut *National Association for the Education Young Children (NAEYC)* anak usia dini merupakan anak yang berada pada usia 0-8 tahun (Susanto, 2016, hal. 1). Hakikatnya pada masa ini merupakan masa bermain dan berfikir aktif dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan (Rukmini, Hayati & Insyira, 2023, hal. 5). Menurut berbagai penelitian dibidang neurologi, terbukti bahwa 50% kecerdasan anak terbentuk dalam kurun waktu 4 tahun pertama. Setelah anak berusia 8 tahun, perkembangan otaknya mencapai 80% dan pada usia 18 tahun mencapai 100%. (Hayati, 2018: hal. 6). Selain itu pada masa awal anak-anak akan mempunyai wawasan yang baik dan ideal jika mereka diberi arahan yang positif dan berharga sejak awal maka dari itu masa anak usia dini menjadi tempo dasar karena dalam masa ini lah yang paling berpengaruh untuk kemajuan hidupnya dalam teaterusnya hingga dewasa.

Setiap anak pasti memiliki sifat yang unik dan berbeda-beda dengan memiliki kelebihan bakat dan minat sendiri-sendiri. Lebih lanjut, pendidikan anak usia dini salah satu bentuk penyelenggara pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan sesuai dengan kelompok usia yang dilalui anak usia dini.

Media Loose Parts

Menurut Nicholson (dalam Trianingsih, 2022, hal. 7) *loose parts* merupakan bahan alami atau sintesis yang dapat dipindahkan, dibawa, dikombinasikan, didesain ulang, dipisahkan dan

disatukan kembali dengan berbagai cara. Menurut Sally Haugheuy dalam Yuliati (2021, hal. 9-12) menjelaskan bahwa *loose parts* diartikan sebagai bahan-bahan yang terbuka, dapat terpisah, dapat disatukan kembali, dibawa, digabungkan, dijual, dipindahkan dan digunakan sendiri atau digabungkan dengan bahan-bahan yang lain.

Sementara menurut Kiewra dan Vasselack sebagaimana dikutip Nurjanah (2020, hal. 24) *loose parts* merupakan suatu potongan benda yang bebas dimainkan dan tidak dapat terprediksi untuk jadi dari potongan-potongan benda tersebut. Dan menurut Daly and Beloglovsky *loose parts* sebagai media guna mendorong kemampuan anak untuk berfikir imajinatif dan melihat solusi, dan tentunya sensasi petualangan dan kesenangan kedalam dunia bermain anak

Kemampuan Kognitif

Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditunjukan kepada ide-ide dan belajar (Susanto, 2011, hal. 47). Menurut Piaget mengemukakan bahwa perkembangan kognitif anak akan selalu berinteraksi dengan lingkungan yang ada di sekitarnya, dan hasil interaksi ini akan menghasilkan (skemata) yang berupa kategori pengetahuan yang membantu dalam mengintrepretasikan dan memahami dunia (Khadijah, 2016, hal. 63).

Berdasarkan paparan di atas, maka dapat penulis analisis bahwa kemampuan kognitif adalah proses berpikir untuk memahami apa yang terjadi di sekitar lingkungannya dengan interaksi secara langsung antara anak dengan benda atau objek yang konkrit yang diperoleh melalui pengalaman panca indera.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis *pre eksperimen designs*. Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one-shot case study* yaitu studi yang dilakukan tanpa menggunakan pre-test, sekelompok pembanding atau pembanding sama sekali. Perlakuan ini ditujukan kepada satu kelompok, sehingga tidak terdapat kelompok kontrol yang berperan sebagai pembanding dari kelompok eksperimen. (Sugiono, 2022, hal. 74). Variable independen (X) dari penelitian ini adalah penggunaan media *Loose Parts* dan meningkatkan kemampuan kognitif sebagai variabel dependen (Y).

Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Dan populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa yang ada di Tk Karya Samudra berjumlah 32 siswa dengan rincian kelompok A1 6 siswa, kelompok A2 6 siswa, kelompok B1 10 siswa dan kelompok B2 10. Sample pada penelitian ini yaitu kelompok B1 dengan jumlah 10 siswa yang berusia 5-6 tahun di Tk Karya Samudra.

Pengumpulan data melalui metode observasi, peneliti melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan, observasi suatu laporan yang ditulis melalui menganalisis dan mengadakan pencatatan secara sistematis dengan melihat atau mengamati secara langsung. Melalui observasi, kita dapat membuktikan persepsi yang kita buat berdasarkan fakta yang ada. Kemudian peneliti memberi nilai dari butir-butir instrumen sesuai dengan kegiatan yang siswa lakukan dengan menggunakan media *loose parts* dengan kategori BB, MB, BSH, dan BSB. Lalu dengan metode wawancara kepada guru dan kepala sekolah untuk memperkuat data. Dan terakhir dokumentasi, Dokumen - dokumen tersebut antara lain seperti modul ajar/RPPH dan kegiatan belajar mengajar

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah peneliti melakukan penelitian di TK Karya Samudra dengan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi, hasil penelitian sebagai berikut :

a. Penerapan Media *Loose Parts* di TK Karya Samudra

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, penerapan media *loose parts* di TK Karya Samudra merupakan langkah yang menarik dan efektif dalam mendukung perkembangan anak-anak usia dini. Dalam wawancara tersebut, terungkap bahwa pembelajaran menggunakan media *loose parts* dapat membuat anak lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, dan menunjukkan potensi anak pada perkembangan kemampuan kognitifnya. Penerapan media *loose parts* di TK Karya Samudra ini telah menghasilkan pencapaian yang mengembirakan dalam meningkatkan pembelajaran anak usia dini. Dengan menunjukkan skor rata-rata 3,63, yang termasuk kategori tinggi. Penilaian ini mencakup 10 pernyataan dengan keterangan menunjukkan pencapaian anak BSB = 74%, BSH = 21%, MB = 4% dan BB = 1%. Hal ini menunjukkan penggunaan media *loose parts* di Tk karya samudra termasuk kategori tinggi.

Dan hasil wawancara bersama guru bahwa “ *Anak-anak sangat tertarik dan antusias ketika kegiatan pembelajaran menggunakan media loose parts karna selain bentuk warna nya yang beragam dan mudah ditemui mereka bisa berkesplor dengan bahan-bahan loose parts*

sesuai ide nya masing-masing". "Terlihat 70% keefektifan dalam kegiatan pembelajaran tersebut, hal ini ditunjukkan oleh satu siswa inisial MKP yang sebelumnya tidak ingin bergabung bermain mengikuti pembelajaran, dengan menggunakan media loose parts dan ajakan dari temannya ia tertarik dan akhirnya ingin mengikuti kegiatan pembelajaran dengan teman-temannya" (Marlina, 03 September 2024)

Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *loose parts* secara signifikan efektif dalam mendukung perkembangan kemampuan kognitif dan kemampuan lainnya pada anak usia dini meskipun pengaruh media *loose parts* ini termasuk dalam skor nilai rata-rata dikategori tinggi.

b. Kemampuan Kognitif Anak usia 5-6 Tahun di TK Karya Samudra

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Karya Samudra menunjukkan kemajuan yang positif setelah penerapan media *loose parts* dalam proses kegiatan pembelajaran. Guru-guru melaporkan bahwa anak-anak menunjukkan peningkatan dalam pemahaman, menjelaskan sesuatu dan mengekspresikan dirinya dalam melakukan kegiatan belajar.

. Berdasarkan hasil pembelajaran kemampuan kognitif anak menunjukkan skor rata-rata 3,66, yang termasuk kategori tinggi. Penilaian ini mencakup 10 pernyataan dengan keterangan menunjukkan pencapaian anak BSB = 70%, BSH = 26%, MB = 4% dan BB = 0%. Hal ini menunjukkan kemampuan kognitif di Tk karya samudra termasuk kategori tinggi.

Berdasarkan hasil wawancara kepala sekolah “ *Pembelajaran menggunakan media loose parts dari bahan-bahan sekitar lingkungannya anak jadi lebih tertarik dan anak lebih fokus melakukan kegiatan belajar, ketika anak-anak sudah fokus dalam melakukan kegiatan pemahaman anak-anak pun berkembang dengan baik, dan anak juga lebih bisa menjelaskan media yang mereka gunakan karna media loose parts didapatkan dari lingkungan sekitarnya yang banyak dan mudai ditemui, dengan begitu anak-anak dapat mengekspresikan ide-ide uniknya". " Terlihat 70% keefektifan dalam pembelajaran menggunakan media loose parts berpengaruh terhadap aspek perkembangan kemampuan kognitif mulai dari pemahaman anak, kefokusan anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran" (Hanah, 03 September 2024)*

Dan teori menurut Piaget mengemukakan bahwa perkembangan kognitif anak akan selalu berinteraksi dengan lingkungan yang ada di sekitarnya, dan hasil interaksi ini akan

menghasilkan (skemata) yang berupa kategori pengetahuan yang membantu dalam mengintrepretasikan dan memahami dunia (Khadijah, 2016, hal. 63).

Evaluasi tersebut menggambarkan kesuksesan program dalam memfasilitasi dengan memberikan pengalaman bermain yang mendukung perkembangan kemampuan kognitif anak di TK Karya Samudra.

c. Pengaruh Media *Loose Parts* Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Karya Samudra

Berdasarkan hasil uji paraid sample t-test yang menunjukkan nilai t hitung lebih besar dari t tabel yaitu $5,18593 > 1,83311$, maka dapat disimpulkan media loose parts memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Karya samudra. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media loose parts secara efektif memberikan kontribusi positif dalam perkembangan kemampuan kognitif pada anak-anak usia dini.

Menurut Gagne mengatakan bahwa media pembelajaran dinyatakan sebagai komponen sumber belajar yang dapat merangsang siswa-siswi untuk belajar. Berdasarkan teori diatas berhubungan dengan hasil penelitian, penggunaan media loose parts di Tk Karya Samudra salah satunya bertujuan agar anak bisa fokus terlebih dahulu mengikuti kegiatan dengan begitu perkembangan kemampuan kognitif anak pun berkembang dengan baik. Terlihat dari antusias anak-anak dalam mengikuti kegiatan, karna dengan menggunakan media loose parts aak lebih tertarik dan bisa mengeksplor ide-ide uniknya untuk menjadikan media pembelajaran menjadi karya yang unik sesuai dengan idenya masing-masing.

Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh media *loose parts* terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di Tk Karya Samudra dan juga menggambarkan bahwa media loose parts tidak hanya memberi pengenalan terhadap bahan-bahan sekitar lingkungannya dan pembelajaran jadi menyenangkan, tetapi menjadi sarana yang efektif untuk menyampaikan pendidikan dan pembelajaran kepada anak-anak melalui pengalaman bermain mereka ketika di sekolah

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Terdapat pengaruh antara media *loose parts* terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di Tk Karya Samudra. Hal tersebut dibuktikan dari nilai uji *paraidd simple t-test* penggunaan media *loose parts* terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun sebesar

5,18593 > 1,83311 yang artinya nilai t hitung lebih besar dari nilai t tabel. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media loose parts secara efektif memberikan kontribusi positif dalam perkembangan kemampuan kognitif pada anak-anak usia dini.

Saran

Berdasarkan hasil yang didapatkan dalam penelitian ini, maka peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi orang tua untuk dapat memperhatikan perkembangan kemampuan kognitif anak dengan memberikan media pembelajaran dengan memanfaatkan bahan-bahan sekitar lingkungan.
2. Bagi guru dan sekolah agar dapat memberikan kegiatan – kegiatan dan media yang dapat meningkatkan perkembangan kemampuan kognitif anak usia dini dengan mengadakan kegiatan mendidik, menarik dan menyenangkan.

Bagi peneliti selanjutnya, hasil ini dapat menjadi acuan dalam peneliti menentukan konstruk terkait media pembelajaran *loose parts* maupun kemampuan kognitif.

DAFTAR PUSTAKA

- Daniati, R. 2013. Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Flanel Es Krim. Jurnal Spektrum PLS, Vol 1 No. 1.
- Dewi, V. R. E, Hibana, & Ali, M. 2023. Pengaruh Penggunaan Media Loose Parts Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 7 Issue. 1, ISSN: 2549-8959.
- Hayati, Sholatul. 2018. Tangkas Fisik-Motirik Dengan Permainan Tradisional. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Khadijah. 2016. Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini. Medan: Pedana Publishing
- Nurjanah, N. E. 2020. Pembelajaran STEM Berbasis Loose Parts Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. Jurnal Audi: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak dan Media Informasi PAUD, Vol. 5 (1).
- Rachmat, F. 2017. Kontribusi Permainan Konstruktivis (Media Balok) Dengan Peningkatan Kemampuan Kognitif. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 11,(2).
- Rukmini, E. R., Hayati, S., & Insyira, Y. I. (2023). Pengembangan (Research And Development) E-Modul Berbasis Video Interaktif Untuk Meningkatkan Moral Anak

- Usia 5-6 Tahun Di Paud Terpadu Insan Ceria. Edusiana: Jurnal Ilmu Pendidikan, Vol. 1(2).
- Sugiono. 2022. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. 2011. Perkembangan Anak Usia Dini. Ciputat: kencana.
- _____. 2016. Pendidikan Anak usia Dini. Jakarta: Bumi Aksara.
- Trianingsih, D. 2022. Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Loose Parts Di Taman Kanak-Kanak Hartiatun Arrazzaaq. Skripsi Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Umam, KH, A, dkk. 2021. Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Berbasis Kajian Teoretis dan Studi Empiris. Yogyakarta: Idea Press.
- Yuliati, S. 2021. Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulus PAUD Semarang: PT Sarang Seratus Aksara.
- Zahra, A., & Harmawati, F. 2019. Meningkatkan Kemampuan Kognitif melalui Penerapan Metode Eksperimen Menggunakan Media Loose Parts pada Anak Kelompok B. Journal of Guidance and Counseling, Vol. 1,(2), e-ISSN 2656-9655