



Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Media Berbasis Loose Part

Risti Supriani¹, Maria Melita Rahardjo²

^{1,2}Universitas Kristen Satya Wacana, Indonesia

E-mail: 272020008@student.uksw.edu

Article Info	Abstract
Article History Received: 2024-06-23 Revised: 2024-07-21 Published: 2024-08-06 Keywords: <i>Creativity;</i> <i>Loose Part;</i> <i>Early Childhood.</i>	Creativity is an activity of imagination that generates something new and valuable. Loose parts refer to simple materials with various shapes, textures, and colors that can be arranged and manipulated according to their desires. The aim of this research is to enhance the creativity of children at TK A Kanisius Cungkup Salatiga. This research employs the action research (AR) method based on Kemmis and Mc. Taggart's model, which includes four stages: planning, action, observation, and reflection. The study is conducted over 2 cycles, with each cycle consisting of 3 meetings. The subjects of this research are 22 children from TK A Kanisius Cungkup Salatiga, comprising 8 females and 14 males. Data collection techniques include observation, interviews, and documentation, while data analysis is performed qualitatively. The findings indicate an improvement in children's creativity through the use of loose part-based media, demonstrating that the utilization of loose parts enhances children's engagement in learning. In conclusion, the utilization of loose part-based media can elevate children's creativity.

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2024-06-23 Direvisi: 2024-07-21 Dipublikasi: 2024-08-06 Kata kunci: <i>Kreativitas;</i> <i>Loose Part;</i> <i>Anak Usia Dini.</i>	Kreativitas merupakan kegiatan dari imajinasi yang akan menghasilkan sesuatu yang baru dan memiliki nilai. Loose part merujuk pada bahan-bahan sederhana dengan beragam bentuk, tekstur, dan warna yang dapat diatur dan dimanipulasi sesuai keinginan mereka. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kreativitas anak di TK A Kanisius Cungkup Salatiga. Metode penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) model Kemmis dan Mc. Taggart yang meliputi empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian dilakukan dalam 2 siklus dengan masing-masing siklus 3 kali pertemuan. Subjek pada penelitian ini adalah anak kelas TK A Kanisius Cungkup Salatiga yang berjumlah 22 anak, 8 perempuan dan 14 laki-laki. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data menggunakan data kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada kreativitas anak melalui penggunaan media berbasis loose part dan menunjukkan bahwa penggunaan media loose part meningkatkan daya tarik anak dalam pembelajaran. Kesimpulan penelitian ini adalah bahwa penggunaan media berbasis loose part dapat meningkatkan kreativitas anak.

I. PENDAHULUAN

Melalui observasi yang dilakukan di TK Kanisius Cungkup, fakta-fakta yang peneliti amati adalah:

1. Pada saat guru menjelaskan tentang strawberry, lalu anak diminta untuk membuat bentuk strawberry dari plastisin, ada beberapa anak yang sudah dapat membuat bentuk strawberry sendiri tetapi masih ada beberapa anak yang meniru bentuk strawberry yang dibuat oleh gurunya.
2. Anak-anak di minta untuk menggambar dan mewarnai ice cream dengan kreasi sendiri, tetapi anak-anak masih melihat dan meniru gambar yang diwarnai oleh guru kelasnya.
3. Saat guru mengajak anak melakukan kegiatan meronce dengan menyediakan berbagai macam warna manik-manik dengan guru

memberikan contoh cara membuatnya, tetapi anak tetap mengikuti pola warna yang dibuat gurunya meskipun guru kelas sudah memberikan kebebasan untuk dapat meronce sesuai dengan kreativitas mereka sendiri.

Dari hasil pengamatan di atas, anak teramati masih belum dapat mengembangkan kreativitasnya karena masih meniru contoh yang diberikan oleh guru. Menurut pendapat NACCCE (National Advisory Committee on Creative and Cultural Education), kreativitas merupakan sebuah kegiatan dari imajinasi yang akan menghasilkan sesuatu yang baru dan memiliki nilai yang bermanfaat dalam kehidupan perkembangan seorang anak (Debeturu & Wijayaningsih, 2019). Sedangkan menurut Hurlock kreativitas adalah aktivitas imajinaif atau cara berpikir sintesis

yang diperoleh anak melalui pengalaman terdahulu kemudian dijadikan acuan untuk membuat kombinasi baru. (Hurlock, 1985:132) Santrock (1997:305) menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan berpikir tentang sesuatu yang baru dengan cara yang tidak biasa dalam menyelesaikan suatu masalah. Dari beberapa pendapat diatas, yang dimaksud dengan kreativitas adalah kemampuan seseorang menciptakan sesuatu yang baru, berupa ide dan gagasan atau produk nyata hasil dari proses berpikirnya (Damayanti et al., 2020).

Hasil pengamatan di atas, kebanyakan anak masih meniru dan belum dapat membuat sesuatu yang baru dan berbeda dari contoh guru. Artinya, anak-anak TK Kanisius Cungkup dalam berkarya kreativitasnya belum muncul di diri anak-anak. Kreativitas menjadi aspek penting yang harus dikembangkan pada setiap anak usia dini, karena tidak ada satu pun anak yang terlahir tanpa kreativitas. Kreativitas perlu dikembangkan sejak dini karena anak memiliki rasa ingin tahu dan antusias yang kuat terhadap segala sesuatu (Kafolamau & Rahardjo, 2022).

Pembelajaran pada anak usia dini banyak ditekankan pada kegiatan bermain, karena dengan bermain anak dapat mengembangkan kreativitasnya. Kreativitas anak dapat berkembang secara optimal dengan melalui media pembelajaran salah satunya adalah media berbasis loose parts. Istilah loose part berasal dari bahasa inggris yang diartikan bagian yang longgar atau bagian yang dilepas. Loose parts adalah sebuah permainan yang menggunakan bahan yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang ulang, disejajarkan, dipisahkan dan disatukan kembali dengan berbagai cara. Bahan tersebut adalah bahan yang dapat digunakan secara mandiri maupun dikombinasikan dengan bahan lain. Bahan ini berasal dari bahan alam maupun sintetis. Anak dapat membangun suatu tempat maupun membuat suatu kegiatan melalui imajinasi mereka dengan bahan yang tersedia (Dian et al., n.d.). Loose part dapat disarankan untuk meningkatkan kreativitas anak dengan menggunakan bahan alam yang ada di sekitarnya dalam (Dinichyani et al., n.d.). Menurut Nurjanah media loose part dapat meningkatkan kemampuan berpikir anak dengan lancar, fleksibel, orisinal, dan merinci yang semuanya ini adalah indikator dari kreativitas (Nurjanah & Muthmainah, 2023).

Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nurjanah & Muthmainah tentang pengaruh media loose part terhadap kemampuan motorik

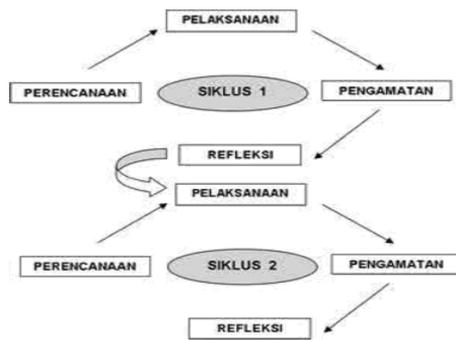
halus dan kreativitas anak usia dini. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa anak yang diberikan media loose part rata-rata memiliki kreativitas lebih baik dibandingkan anak diberikan lembar kerja (Nurjanah & Muthmainah, 2023). Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Maryam Hadiyanti & Rahman dimana hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan media loose part dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak karena media pembelajaran yang digunakan merupakan media yang menyenangkan sehingga anak tidak mudah bosan dan dapat menciptakan sebuah karya dari dirinya (Maryam Hadiyanti & Rahman, 2021). Konsep loose parts sudah diteliti juga oleh Spencer, dkk, dalam (Mastuinda, 2020) menegaskan hasil penelitian yang dilakukan bermain dengan konsep loose parts dapat membantu anak meningkatkan kreativitasnya secara mendalam serta membantu menanamkan kepedulian anak terhadap lingkungan sekitarnya. Penelitian yang dilakukan oleh Anik Lestaringrum dan Intan Prastihastari Wijawa dengan judul penerapan bermain loose part untuk kemampuan memecahkan masalah sederhana pada anak usia 4-5 tahun mengungkapkan bahwa pada saat anak mencoba bahan loose part dalam bermain, anak dapat eksplor dari bahan yang telah disiapkan (Lestaringrum & Wijaya, 2020).

Berdasarkan observasi awal di TK Kanisius Cungkup Salatiga kreativitas anak masih belum berkembang, anak masih terlalu banyak meniru gurunya dan kurang kreatif dalam mengembangkan ide, terdapat banyak media yang dapat meningkatkan kreativitas anak salah satunya dalam mengembangkan kreativitas anak adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis loose part. Oleh karena itu, peneliti menggunakan media ini untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini di TK Kanisius Cungkup Salatiga. Tujuan dalam penelitian ini untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui media pembelajaran berbasis loose part.

II. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model Kemmis & Mc Taggart. Pendapat Kemmis & Mc Taggart dalam (Parende et al., n.d.) mengatakan PTK adalah bentuk refleksi diri yang dilakukan oleh peserta untuk meningkatkan penalaran dan praktik sosial. Model Kemmis & Mc Taggart terdiri dari 4 komponen yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), refleksi (*reflection*).

Metode ini bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kreativitas anak usia dini di TK A Kanisius Cungkup melalui media pembelajaran berbasis loose part. Sasaran dalam penelitian ini adalah anak kelas A di TK Kanisius Cungkup. Penelitian dilakukan dalam waktu 2 bulan yaitu bulan april dan bulan mei. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus yang disesuaikan dengan topik yang telah ditentukan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi.



Gambar 1. Model Penelitian Kemmis & Mc Taggart

Kemampuan kreativitas anak diamati sesuai dengan instrumen penilaian. Instrumen penilaian digunakan untuk menilai dampak kreativitas anak dalam penggunaan media loose part.

Tabel 1. Instrumen Penilaian

Aspek Perkembangan	Indikator
Kreativitas	Anak memiliki kemampuan berimajinasi
	Anak mampu membuat karya baru (tanpa meniru contoh guru)

Dengan menggunakan instrumen penilaian hasil tindakan diharapkan dapat meningkatkan kreativitas anak setelah dilakukan tindakan dengan menggunakan media loose part. Kriteria keberhasilan ditentukan oleh peneliti 75% dari jumlah subjek yang mengalami peningkatan.

Tabel 2. Aspek Penilaian

Aspek Penilaian	Skor Penilaian
BSB	4
BSH	3
MB	2
BB	1

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada proses observasi yang dilakukan sebelum tindakan menunjukkan bahwa kreativitas anak belum berkembang dan

belum dapat menciptakan hal yang baru sesuai dengan ide dan imajinasinya, hal ini karena anak masih selalu melihat contoh yang diberikan. Anak belum dapat eksplor dengan kegiatan yang diberikan. Untuk meningkatkan dan mengembangkan kreativitas anak peneliti akan melakukan tindakan dalam 2 siklus. Ada dua kategori penilaian kreativitas anak yaitu anak memiliki kemampuan berimajinasi dan anak mampu membuat karya baru (tidak meniru guru).

Tabel 3. Hasil Pra Siklus

Nama Anak	Indikator Penilaian		Persentase
	1	2	
YO	BB	BB	25%
DE	BB	BB	25%
JA	BB	BB	25%
ST	MB	MB	50%
GE	BB	BB	25%
SU	BB	BB	25%
VIN	BB	BB	25%
JU	BB	BB	25%
HI	MB	MB	50%
MI	MB	MB	50%
RA	BB	BB	25%
AE	BB	BB	25%
SE	MB	MB	50%
GR	MB	MB	50%
VI	BB	BB	25%
GI	BB	BB	25%
FR	BB	BB	25%
DI	BB	BB	25%
NA	BB	BB	25%
KI	BB	BB	25%
BA	BB	BB	25%
FI	BB	BB	25%
Rata-rata Keseluruhan			30,6%

Tabel diatas menunjukkan hasil rata-rata kreativitas anak kelas TK A Kanisius Cungkup yang dilakukan pada saat pra penelitian sebesar 30,6%. Masih banyak anak yang belum dapat berimajinasi dan mengembangkan kreativitasnya. Hasil pra penelitian menunjukkan perlunya metode pembelajaran yang disesuaikan dengan pembelajaran yang dapat meningkatkan imajinasi dan kreativitas anak. Hal ini perlu adanya tindakan supaya kreativitas anak dapat berkembang dan anak dapat berkreasi sesuai dengan imajinasinya. Salah satu tindakan yang digunakan peneliti adalah dengan menggunakan media berbasis loose part. Peneliti berharap dengan media loose part dapat membantu mengembangkan dan meningkatkan kreativitas anak.

Tabel 2. Hasil Siklus 1

Nama Anak	Indikator Penilaian		Persentase
	1	2	
YO	MB	MB	50%
DE	BB	BB	25%
JA	MB	MB	50%
ST	MB	MB	50%
GE	MB	MB	50%
SU	MB	MB	50%
VIN	MB	MB	50%
JU	MB	MB	50%
HI	BSH	MB	62,5%
MI	MB	MB	50%
RA	MB	MB	50%
AE	MB	MB	50%
SE	BSH	MB	62,5%
GR	BSH	MB	62,5%
VI	MB	MB	50%
GI	MB	MB	50%
FR	MB	MB	50%
DI	MB	MB	50%
NA	MB	MB	50%
KI	MB	MB	50%
BA	BB	BB	25%
FI	BB	BB	25%
Rata-rata Keseluruhan			48,3%

Tabel diatas menunjukkan hasil peningkatan kreativitas anak pada tindakan siklus I rata-ratanya yaitu 48,3%. Pada tindakan siklus pertama peneliti membuat RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) dan melakukan kegiatan dengan anak-anak menggunakan pembelajaran berbasis loose part dengan tema alam semesta. Sebelum memulai pembelajaran peneliti menyiapkan dan menata bahan-bahan loose part untuk anak belajar. Lalu awal kegiatan anak diajak untuk berdoa dan diberikan gambaran awal tentang alam semesta melalui video dan bernyanyi. Setelah anak mendapat gambaran, anak diberikan kebebasan untuk berkreasi membuat benda-benda langit menggunakan bahan loose part yang telah disediakan. Saat proses pembelajaran anak sangat antusias menggunakan bahan loose part dan membuat karya sesuai dengan imajinasi mereka. Melihat hasil karya anak-anak, imajinasi dan kreativitas mereka sudah mulai berkembang, tetapi ada beberapa anak yang imajinasi dan kreativitasnya belum terlihat karena masih melihat contoh dari guru dan melihat hasil karya temannya. Melalui kegiatan siklus I anak-anak masih memerlukan tindakan lanjutan, maka dari itu kegiatan ini berlanjut pada siklus II agar imajinasi dan kreativitas setiap anak semakin berkembang tanpa melihat dan meniru hasil guru dan temannya.

Hal ini sudah lebih baik karena anak sudah mulai berani eksplor dan berkreasi sendiri. Sebelum anak pulang peneliti menanyakan perasaan anak pada hari ini, ternyata mereka sangat senang dan ingin bermain dengan bahan loose part lagi. Peneliti memberi pesan bahwa anak-anak bisa belajar dirumah dengan bahan yang ada dirumah. Melalui kegiatan pada siklus I anak masih memerlukan tindakan lanjutan, maka dari itu kegiatan ini berlanjut pada siklus II agar imajinasi dan kreativitas setiap anak semakin berkembang.

Tabel 3. Hasil Siklus 2

Nama Anak	Indikator Penilaian		Persentase
	1	2	
YO	BSH	BSH	75%
DE	BSH	BSH	75%
JA	BSH	BSH	75%
ST	BSH	BSH	75%
GE	BSH	BSH	75%
SU	BSB	BSH	87,5%
VIN	BSH	BSH	75%
JU	BSH	BSH	75%
HI	BSH	BSH	75%
MI	BSH	BSH	75%
RA	BSH	BSH	75%
AE	BSH	BSH	75%
SE	BSB	BSH	87,5%
GR	BSB	BSH	87,5%
VI	BSH	BSH	75%
GI	BSH	BSH	75%
FR	BSH	BSH	75%
DI	BSB	BSH	87,5%
NA	BSB	BSH	87,5%
KI	BSH	BSH	75%
BA	BSH	BSH	75%
FI	BSH	BSH	75%
Rata-rata Keseluruhan			77,8%

Siklus II rata-rata keseluruhan mengalami peningkatan yaitu (77,8%). Pada pelaksanaan tindakan siklus II peneliti menyusun RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) dengan tema yang berbeda dari sebelumnya. Pada siklus II menggunakan tema gejala alam sesuai dengan saran dari guru kelas. Siklus II dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan sama seperti siklus satu. Sebelum memulai kegiatan peneliti selalu menyiapkan alat dan bahan terlebih dahulu. Setelah itu, anak diajak untuk berdoa terlebih dahulu lalu peneliti memulai kegiatan dengan memberikan gambaran awal kepada anak tentang gejala alam melalui video, bercerita, dan tanya jawab bersama dengan anak. Lalu anak diajak melakukan kegiatan inti dengan sub tema hujan, banjir, dan tanah longsor. Pada siklus II dari hasil tiga kali pertemuan menunjukkan bahwa

keaktivitas anak semakin meningkat dan berkembang



Gambar 2. Grafik Kreativitas Anak Pra Siklus, Siklus 1, Siklus 2

Grafik diatas menunjukkan bahwa tindakan mulai dari pra-siklus sampai siklus 2 sudah meningkat. Melalui media loose part peneliti menemukan bahwa skor rata-rata pra-siklus (30,6%) siklus I meningkat menjadi (48,3%) dan siklus II meningkat menjadi (77,8%). Dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media berbasis loose part kreativitas anak di kelas TK A Kanisius Cungkup mengalami peningkatan yang signifikan.

B. Pembahasan

Dunia anak adalah dunia bermain, sebagian besar anak senang menghabiskan waktunya untuk bermain karena dengan bermain anak dapat mengeksplor dunia mereka dengan kreativitasnya sendiri. Dalam mengembangkan kreativitas pada anak usia dini dapat dilakukan dengan menggunakan media loose part dalam proses pembelajaran. Penggunaan media loose part di TK Kanisius Cungkup memberikan dampak yang positif karena anak sangat antusias dalam melakukan kegiatan belajarnya. Seperti pendapat Montolalu dalam (Lestari & Halim, 2022) kreativitas dapat dikembangkan dengan memberikan anak kebebasan untuk mengekspresikan diri, mencari alternatif sendiri dalam memecahkan masalah. Manfaat dari loose part sebagai media pembelajaran dapat dilihat dari siklus I dan II yaitu meningkatkan kreativitas anak dan imajinasi anak, meningkatkan keaktifan anak didalam kelas, serta memberikan kebebasan anak untuk bereksplorasi.

Penggunaan loose sangat membantu dan berpengaruh dalam meningkatkan kreativitas

anak. Seperti yang sudah disampaikan dalam tulisan sebelumnya saat menggunakan loose part anak merasa senang ketika belajar dan tidak mudah bosan, anak juga dapat menciptakan karya atas dasar pemikirannya sendiri. Pelaksanaan kegiatan peneliti selalu memberikan gambaran awal melalui video agar anak memiliki bayangan tentang pembelajaran yang disampaikan, anak aktif merespon dan mengungkapkan apa yang diketahui. Peneliti memberikan kesempatan pada anak untuk bebas membuat karya sesuai dengan idenya dan hasil akhirnya anak dapat membuat karya yang baru.

Dalam penelitian yang dilakukan menunjukkan kreativitas anak usia dini dapat meningkat dengan menggunakan media berbasis loose part. Dengan media loose part anak dapat berkreasi dan berimajinasi sesuai dengan keinginannya tanpa harus berpaku pada contoh guru. Saat pembelajaran peneliti selalu memberikan kesempatan pada anak untuk membuat karya sesuai dengan ide yang diinginkan anak. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media loose part yang dapat meningkatkan kreativitas anak. Hal ini sama seperti yang disampaikan oleh Spencer, dkk dalam pendahuluan penelitian ini bahwa loose part dapat meningkatkan kreativitas yang mendalam pada anak.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Kesimpulan dari dari hasil penelitian ini yaitu kreativitas sangat penting dan bermanfaat bagi perkembangan anak usia dini. Penggunaan media loose part pada anak TK A Kanisius Cungkup memberikan manfaat yang baik bagi perkembangan kreativitas anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas anak semakin meningkat dengan menggunakan media berbasis loose part melalui tindakan pada siklus I dan siklus II. Dengan menggunakan media berbasis loose part, anak dapat menciptakan karya yang baru sesuai dengan ide dan imajinasinya.

B. Saran

Diperlukan media loose part yang dapat menarik minat dan kreatifitas anak. Oleh karena itu, guru dapat menggunakan media loose part dan memberikan gambaran awal kepada anak untuk meningkatkan kreativitas anak dalam pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Damayanti, A., Rachmatunnisa, S., & Rahmawati, L. (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.
- Debeturu, B., & Wijayaningsih, E. L. (2019). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun melalui Media Magic Puffer Ball. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 233. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.180>
- Dian, M., Putri, W., Khasanah, I., & Kusumaningtyas, N. (n.d.). LOOSE PARTS PLAY MERANGSANG KEMAMPUAN MAIN PEMBANGUNAN ANAK USIA DINI DI ERA SOCIETY 5.0.
- Dinichayani, N., Afdal Jamil, Z., & Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, U. (n.d.). Upaya Meningkatkan Kreativitas dan Keterampilan Berfikir Kritis Anak Usia Dini Melalui Permainan Loose Parts. <http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatatulquran.id/index.php/dzurriyat>
- Kafolamau, N. I., & Rahardjo, M. M. (2022). Peningkatan Kreativitas Anak Menggunakan Media Loose Parts. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 5(3), 255–262. <https://doi.org/10.30605/jsgp.5.3.2022.1880>
- Lestari, M. O., & Halim, A. K. (2022). PENGGUNAAN MEDIA LOOSE PART DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI. *Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS*, 7. <https://doi.org/10.37058/jpls.v7i1>
- Lestarinigrum, A., & Wijaya, I. P. (2020). Penerapan Bermain Loose Parts Untuk Kemampuan Memecahkan Masalah Sederhana Anak Usia 4-5 Tahun. *PEDAGOGIKA*, 11(2), 104–115.
- Maryam Hadiyanti, S., & Rahman, T. (2021). Analisis Media Loose Part Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. 10(2), 337–347. <https://doi.org/10.26877/paudia.v9i1.9329>
- Mastuinda, Z. F. (2020). Persepsi Guru Tentang Penggunaan Loose Part Dalam Pembelajaran PAUD SE-Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 3 nomor 1.
- 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>
- Parende, S., Syahtia Pane, W., Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., & Widya Gama Mahakam Samarinda, U. (n.d.). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Intruction (PBI) Tema 8 pada Siswa Kelas IV SDN 001 Samarinda Utara. <https://jurnal.fkip-uwgm.ac.id/index.php/sjp>