

PENGARUH KEGIATAN BERMAIN MEDIA *LOOSE PARTS* DALAM MENGLASIFIKASIKAN BENDA PADA KELOMPOK A

Alinda Rimbi Farliyanda¹

Universitas Trunojoyo Madura dan alindafarliyanda73122@gmail.com

Dinda Rizki Tiara²

Universitas Trunojoyo Madura dan dinda.rtiara@trunojoyo.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh kegiatan bermain *Loose Parts* dalam mengklasifikasikan benda pada kelompok A di TK Darul Mustofa. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan one group pretest posttest design. Populasi penelitian ini yaitu semua anak kelompok A tahun ajaran 2022/2023 yang terdiri dari 33 anak. Data dikumpulkan dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil pretest diperoleh data rata-rata pretest (mean) sebesar 36,21 dan hasil posttest diperoleh rata-rata posttest (mean) 60,30. Berdasarkan uji paired sample t test bahwa nilai sig. sebesar $< 0,00$ lebih kecil dari $0,05$ dan diperoleh nilai thitung $21,176 >$ nilai ttabel $2,039$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh media *Loose Parts* terhadap kemampuan mengklasifikasikan benda pada kelompok A di TK Darul Mustofa.

Kata Kunci: anak usia dini, media *Loose Parts*, kemampuan mengklasifikasikan benda.

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan usia emas dimana perkembangan anak pada usia tersebut sangat pesat. Anak usia dini memiliki sikap petualang dan memiliki imajinasi yang bagus. Anak usia dini merupakan usia dimana terjadinya perkembangan yang pesat baik secara fisik maupun secara mental (Apriliyana, 2020). Pesatnya pertumbuhan dan perkembangan pada anak usia dini maka perlu diberikan stimulasi dan pendidikan yang baik kepada anak. Oleh sebab itu pendidikan yang diberikan kepada anak dapat diberikan melalui lembaga pendidikan PAUD dengan tujuan untuk memaksimalkan potensi yang dimiliki anak.

Sejak usia dini anak perlu mendapatkan stimulus yang baik untuk melatih dan mengembangkan aspek-aspek perkembangannya. Sesuai dengan Direktorat PAUD, masa PAUD adalah masa yang paling tepat untuk mengembangkan semua potensi perkembangan anak, salah satu potensi yang harus dikembangkan sejak usia dini adalah kemampuan kognitif. Kemampuan kognitif pada anak usia dini dapat dipengaruhi dengan kebiasaan maupun

pendidikan (Ashadi, 2018). Kemampuan kognitif diperlukan oleh anak untuk mengembangkan pengetahuan tentang apa yang pernah mereka lihat, dengar, perasa, meraba ataupun mencium melalui panca indra yang dimiliki oleh anak. Kemampuan kognitif anak usia dini diharapkan dapat berkembang sesuai tingkat usia anak. Sesuai dengan Kurikulum 2013 maka kemampuan kognitif pada PAUD meliputi kemampuan mencocokkan atau korespondensi satu-satu, klasifikasi, seriasi atau kemampuan mengurutkan, geometri, pola, bilangan, dan pengukuran.

Kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun yaitu, mampu mengetahui fungsi benda dengan benar, mampu mengelompokkan objek berdasarkan bentuk, warna, ukuran, dan fungsi dengan mudah, dan berpartisipasi dalam kegiatan membaca dengan mengisi kata atau kalimat kosong. Jika salah satu karakteristik tersebut belum terpenuhi pada anak, maka anak harus mendapatkan stimulasi supaya perkembangan kognitifnya dapat berkembang dengan baik dan sesuai tahapan usianya. Stimulus tersebut dapat diberikan melalui kegiatan pembelajaran atau permainan pada anak, dengan

menggunakan media yang menarik untuk anak. Pembelajaran yang digunakan pada masa kanak – kanak dapat dilakukan dengan kegiatan yang menyenangkan (Fitri, 2020).

Menurut (Susanti, 2022) anak usia dini perlu diberikan stimulus untuk mengembangkan aspek kognitifnya, seperti halnya kemampuan anak dalam mengklasifikasikan benda. Stimulus tersebut dapat dilakukan melalui kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *Loose Parts*. Kegiatan dengan menggunakan media *Loose Parts* dapat menumbuhkan kreatifitas anak, dan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *Loose Parts* anak akan lebih antusias dalam belajar sehingga pembelajaran yang diberikan akan bervariasi dan tidak monoton. Sesuai observasi awal kegiatan yang dilakukan anak di sekolah biasanya hanya kegiatan berupa LK seperti menghubungkan gambar, mewarnai dan mencocok, dimana kegiatan tersebut dapat membuat anak kurang antusias dan kurang semangat ketika kegiatan pembelajaran.

Seiring dengan meningkatnya anak dalam mengeksplorasi lingkungan maka perkembangan kognitif anak berkembang pesat, lebih kreatif, bebas dan imajinatif, hal ini disebabkan karena bertambah besarnya koordinasi dan pengendalian motorik, dan disertai dengan meningkatnya kemampuan untuk bertanya dengan menggunakan kata-kata yang mudah dimengerti oleh orang lain (Inayatul, 2020). Imajinasi anak-anak prasekolah terus berkembang dan daya serap mentalnya tentang dunia semakin meningkat. Peningkatan pengertian anak tentang orang, benda dan situasi baru diasosiasikan dengan arti-arti yang di pelajari anak selama masa bayi.

Teori perkembangan kognitif menurut Piaget dalam (Inayatul, 2020), salah satu teori yang menjelaskan bagaimana anak beradaptasi dan menginterpretasikan objek serta kejadian yang ada di sekitar anak. Anak dapat mempelajari ciri dan fungsi dari objek, seperti mainan, perabot, makanan, dan objek sosial seperti diri sendiri, orang tua, dan teman. Bagaimana cara anak belajar mengelompokkan objek supaya anak dapat mengetahui persamaan dan perbedaannya, untuk memahami penyebab terjadinya perubahan dalam objek atau peristiwa, dan untuk membentuk perkiraan tentang objek dan peristiwa tersebut. Jadi, pentingnya kegiatan klasifikasi benda untuk anak

adalah, anak dapat beradaptasi dan menginterpretasikan objek atau benda yang ada di sekitar anak, anak dapat mengetahui ciri-ciri dari objek atau benda dan anak dapat mengetahui persamaan dan perbedaan dari setiap objek atau benda.

Aktivitas bermain pada anak dapat mengembangkan pengetahuan, perilaku dan dapat meningkatkan kesehatan (Lanigan, 2014). Dalam aktivitas bermain dengan menggunakan bahan alam dapat mengembangkan kemampuan mengklasifikasikan benda. Kemampuan mengklasifikasikan benda sangat penting untuk dikembangkan. Kemampuan mengklasifikasikan benda perlu dikembangkan untuk anak agar anak memiliki pengetahuan untuk mengenal dan membedakan benda-benda yang ada di lingkungan sekitarnya. Jadi pentingnya klasifikasi benda alam dan barang bekas atau buatan yaitu anak dapat membedakan bahan alam dan barang bekas atau buatan melalui media pembelajaran. Anak akan lebih peka terhadap lingkungan sekitarnya dengan memanfaatkan bahan alam dan barang bekas atau buatan sebagai media pembelajaran. Misalnya biji jagung, biji buah sawo, biji kacanghijau, barang bekas seperti tutup botol dan stik ice cream, dan benda buatan seperti manik-manik, kancing baju juga dapat digunakan anak sebagai bahan pembelajaran. Melalui berbagai benda tersebut maka anak dapat mengenal dan membedakan jenis, bentuk, ukuran, tekstur, dan jumlah dari media tersebut.

Perkembangan kognitif yang tercantum pada PERMENDIKBUD No. 137 Tahun 2014 diantaranya yaitu berfikir logis yang didalamnya terdapat indikator mengklasifikasikan benda berdasarkan jenis, bentuk, ukuran, tekstur, warna dan jumlah. Anak usia 3 – 4 tahun dapat melakukan klasifikasi benda sesuai dengan bentuk, warna, ukuran dan mengelompokkan dua atribut sekaligus Sesuai indikator klasifikasi tersebut, maka terdapat beberapa permasalahan yang ditemui oleh peneliti ketika melakukan observasi awal dan wawancara terdapat hasil yaitu, guru kelompok A mengatakan bahwa kegiatan mengklasifikasikan benda sudah dilakukan tetapi jarang digunakan, namun dalam bermain kegiatan mengklasifikasikan benda pernah dilakukan seperti mengelompokkan sesuai bentuk

geometri, mengelompokkan warna menggunakan media balok atau manik-manik. Akan tetapi untuk mengelompokkan berdasarkan jenis (bahan alam dan buatan), ukuran, tekstur, dan jumlah masih belum dilakukan. Selain itu kemampuan anak kelompok A di TK Darul Mustofa dalam mengklasifikasikan benda masih rendah. Berdasarkan hasil observasi yang terdiri dari 33 anak terdapat 8 anak atau 24% anak dalam kategori BB (Belum berkembang), terdapat 17 anak atau 51% anak dalam kategori MB (Mulai Berkembang), dan terdapat 5 anak atau 15% anak dalam kategori BSH (Berkembang sesuai harapan). Penyebabnya adalah kegiatan mengklasifikasikan benda jarang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan kurangnya media yang memadai untuk kegiatan mengklasifikasikan benda sehingga anak kurang antusias dalam kegiatan pembelajaran mengklasifikasikan benda.

Kegiatan mengklasifikasi benda yang diberikan kepada anak di TK Darul Mustofa dapat dilakukan oleh guru dalam pembelajaran melalui pemanfaatan benda-benda yang ada di lingkungan sekitar anak. Kegiatan pembelajaran ini dapat dilakukan guru dengan memberikan stimulus, memberikan bimbingan, dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna, menyenangkan dan aman bagi anak (Fauziddin, 2015). Anak usia dini mampu melakukan pengkategorian atau klasifikasi baik dengan arahan atau secara bebas, anak usia dini yang lebih muda dapat mengklasifikasikan (Wang et al., 2021). Selain itu kemampuan anak dalam melakukan klasifikasi dapat ditingkatkan dengan kegiatan bermain konstruktif (Ulandari et al., 2018). Kegiatan mengklasifikasikan benda dapat dilakukan dengan menggunakan media *Loose Parts*. Penggunaan media *Loose Parts* menjadi sumber belajar bagi anak untuk belajar dan bermain, karena bahan yang digunakan dalam media *Loose Parts* tidak memiliki bahan khusus sehingga dapat menggunakan bahan yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar anak. Kegiatan bermain *Loose Parts* di TK Darul Mustofa tidak spesifik pada kegiatan mengklasifikasikan benda maka dari itu terdapat beberapa faktor permasalahan klasifikasi yang dilakukan anak dalam kegiatan pembelajaran. Sesuai hasil observasi dan wawancara peneliti dengan guru kelompok A yaitu, dari faktor media yang digunakan lebih banyak bahan buatan seperti manik-manik, kancing baju,

barang bekas seperti tutup botol, stik ice cream. Sedangkan bahan alam seperti biji-bijian, kerikil, dan cangkang kerang sangat jarang digunakan. Kemudian masalah klasifikasi ini juga dari faktor guru yang hanya mengenalkan nama dari benda *Loose Parts* yang digunakan, guru tidak menjelaskan perbedaan jenis benda yang digunakan, guru juga tidak menjelaskan perbedaan tekstur, dan bentuk dari benda tersebut. Guru hanya menanyakan kepada anak mengenai berbagai warna dari benda *Loose Parts*. Kemudian faktor permasalahan dari kegiatan mengklasifikasikan benda ini yaitu, pembelajaran yang diberikan kepada anak. Kegiatan pembelajaran yang diberikan berupa media *Loose Parts* namun tidak spesifik pada kegiatan mengklasifikasikan benda. Kegiatan yang dilakukan oleh anak yaitu lebih bersifat bebas, dimana anak dibebaskan oleh guru untuk bermain dengan menggunakan media *Loose Parts* dengan membuat suatu bentuk sesuai tema pembelajaran yang ada.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti melakukan observasi awal di TK Darul Mustofa. Dari observasi tersebut peneliti melihat bahwa kegiatan yang diberikan oleh guru kepada anak adalah kegiatan bermain *Loose Parts*. Ada beberapa media lain yang dibuat oleh guru untuk kegiatan pembelajaran, namun media tersebut kurang menarik karena hanya terbuat dari kardus dan kegiatan yang ada di media tersebut seperti menghubungkan huruf, menarik benang antara jumlah gambar dan angka yang sesuai, sedangkan kegiatan tersebut sudah sering dikerjakan oleh anak di lembar kerja (LK). Maka dari itu peneliti ingin melakukan penelitian dengan mengklasifikasikan benda melalui media *Loose Parts* dengan menggunakan bahan-bahan seperti manik-manik, kancing baju, tutup botol, stik ice cream, biji-bijian, kerikil, dan cangkang kerang. Penelitian ini dilakukan karena sesuai dengan penelitian dan teori yang ada bahwa kegiatan mengklasifikasikan benda anak dapat beradaptasi, dapat mengenal dan membedakan benda yang ada di sekitarnya. Melalui kegiatan *Loose Parts* juga dapat meningkatkan koordinasi dan pengendalian motorik halus pada anak.

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penelitian kuantitatif dengan jenis Pre-

Eksperimental yang dilakukan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Dalam penelitian ini menggunakan jenis Pre-Eksperimental (one group pretest- posttest design). Subjek dalam penelitian ini adalah anak yang ada di kelompok A TK Darul Mustofa berjumlah 33 anak yang terdiri dari 3 kelas yaitu A-1 berjumlah 11 anak yang terdiri dari L:6 P:5, A-2 berjumlah 11 anak yang terdiri dari L:4 P:7, dan A-3 berjumlah 11 anak yang terdiri dari L:7 P:4. Hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah penerapan kegiatan pembelajaran berbasis lingkungan melalui media *Loose Parts* dalam mengklasifikasikan benda untuk anak usia 4-5 tahun di TK Darul Mustofa. Setelah dilaksanakan kegiatan penerapan menggunakan media *Loose Parts* kemudian menggunakan Uji-t untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Pengujian hipotesis ini dilakukan dengan menggunakan analisis statistik inferensial (uji-t) dengan menggunakan aplikasi SPSS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di TK Darul Mustofa dengan judul “Pengaruh Bermain Media *Loose Parts* Dalam Mengklasifikasikan Benda Pada Kelompok A”. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 33 anak yang berusia 4-5 tahun dan berasal dari kelompok A TK Darul Mustofa. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media *Loose Parts* dalam kemampuan mengklasifikasikan benda pada kelompok A di TK Darul Mustofa.

Hasil penelitian yang telah dilakukan di TK Darul Mustofa secara umum menunjukkan bahwa kegiatan bermain *Loose Parts* memiliki pengaruh terhadap mengklasifikasikan benda pada kelompok A. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil pengujian terhadap hipotesis penelitian dimana nilai thitung sebesar $21,176 >$ nilai t - tabel $2,039$, berdasarkan keputusan yang telah dibuat maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh kegiatan bermain *Loose Parts* dalam mengklasifikasikan benda pada kelompok A. Dalam menjawab rumusan masalah dan pertanyaan penelitian, hasil dan pembahasan penelitian harus diuraikan secara eksplisit. Penafsiran terhadap temuan dilakukan dengan menggunakan analisa berpikir yang logis dan

teori-teori yang ada. Temuan yang berupa fakta-fakta lapangan diintegrasikan/dikaitkan dengan hasil-hasil penelitian sebelumnya atau dengan rujukan teori yang sudah ada. Dalam memunculkan teori-teori baru, teori-teori lama bisa diterima atau ditolak. Setiap pernyataan konfirmatif baik yang ditolak ataupun diterima harus dilandasi dengan data-data factual yang diuraikan secara ilmiah.

Beberapa hal yang dapat menyebabkan adanya pengaruh media *Loose Parts* dalam mengklasifikasikan benda pada kelompok A yaitu dengan melakukan kegiatan bermain media *Loose Parts* anak dapat mengklasifikasikan benda berdasarkan jenis seperti bahan alam dan buatan, mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk yaitu bentuk lingkaran dan persegi panjang, mengklasifikasikan benda berdasarkan ukuran yaitu panjang dan pendek, mengklasifikasikan benda berdasarkan tekstur yaitu kasar dan halus, mengklasifikasikan benda berdasarkan jumlah, dan mengklasifikasikan benda berdasarkan warna. Kegiatan tersebut dapat memberikan pengalaman langsung kepada anak dan dapat menstimulus kemampuan pemecahan masalah pada anak. Media *Loose Parts* dapat membuat anak lebih antusias dan rasa ingin tahu tinggi sehingga anak ingin segera cepat memainkan media tersebut dan anak dapat memainkan media tersebut bersama teman-temannya (Yuandana & Fitriyono, 2023). Pendapat tersebut juga sejalan dengan pendapat (Syakurah Salma, 2023) bahwa *Loose Parts* sangat direkomendasikan untuk jenjang PAUD, karena media *Loose Parts* menjadi alternatif bagi guru untuk menyelesaikan masalah ketika tidak adanya media pembelajaran atau APE yang dimana alat tersebut sering dianggap mahal.

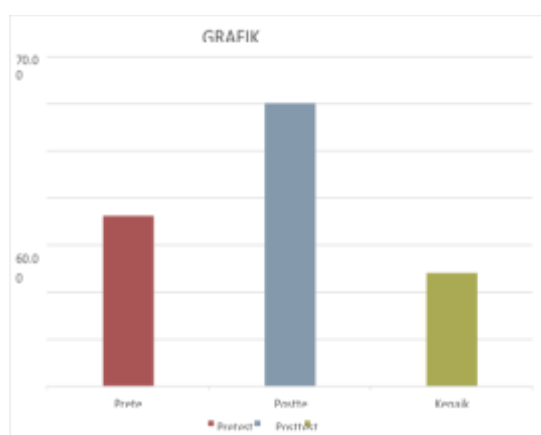
Tabel 1. Output Uji Paired Sample T-test

PAIRED SAMPLED TEST									
Pa ir 1	PRE - POS	Mea n	St d. Dev.	Std. Erro r Mea n	95% Con fide nce Inter val of the Diff eren ce		t	df	Sig. (2- taile d)
					Low	Up			
		24.0	6.53	1.13	21.77	26.4	21.17	32	.000

T	9				0			PENUTUP
TEST								Simpulan

Setelah didapatkan uji T-test maka dapat diperoleh hasil perbandingan skor antar pretest yang mana siswa belum diberikan stimulasi dengan posttest yang mana anak sudah diberikan kegiatan menggunakan *loose part*. Perbandingan kedua nilai tersebut dapat dilihat pada gambar grafik perbandingan di bawah.

Gambar 1. Grafik Perbandingan Skor Hasil Pretest dan Posttest



Sesuai pembahasan yang telah dijelaskan di atas maka dapat dilihat hasil uji Paired Sample Ttest bahwa nilai thitung $21,176 >$ nilai ttabel $2,039$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh kegiatan bermain media *Loose Parts* dalam mengklasifikasikan benda pada kelompok A di TK Darul Mustofa. Penggunaan *loose parts* dapat memberikan stimulus tentang kemampuan kognitif anak, khususnya klasifikasi. Kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan dapat meningkat setelah belajar menggunakan *loose part* (Anisabela & Rahminawati, 2022); (Rahmayanti & Fitri, 2023). Selain itu penggunaan *loose part* dapat digunakan dalam meningkatkan kreativitas anak (Lestari & Halim, 2022), sehingga *loose part* dapat memberikan stimulasi kognitif anak.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain media *Loose Parts* terbukti berpengaruh terhadap kemampuan mengklasifikasikan benda pada anak kelompok A di TK Darul Mustofa. Dapat dilihat dari hasil yang telah dihitung dalam uji hipotesis dengan uji Paired Sample T Test menggunakan SPSS 26. Diketahui bahwa taraf signifikan $0,05$ diperoleh nilai thitung $21,176 >$ nilai ttabel $2,039$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, maka dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh media *Loose Parts* terhadap kemampuan mengklasifikasikan benda pada kelompok A di TK Darul Mustofa.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa kemampuan mengklasifikasikan benda mengalami perubahan setelah diberikan perlakuan (treatment) yaitu dengan menggunakan media *Loose Parts*. Hal ini terbukti bahwa media *Loose Parts* merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengklasifikasikan benda pada anak kelompok A atau usia 4-5 tahun.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dipaparkan, maka terdapat beberapa saran dan masukan sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Sekolah dapat menyediakan bahan *Loose Parts* yang lebih bervariasi, sehingga tidak hanya dari bahan plastik, barang bekas, dan bahan alam saja, mungkin bisa menggunakan bahan logam yang aman untuk anak sehingga bahan yang digunakan lebih bervariasi.
2. Bagi Pendidik

Guru dapat lebih banyak menggunakan media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan di lingkungan sekitar sehingga tidak harus menggunakan media yang sudah jadi atau media yang dapat dibeli dengan harga yang mahal. Selain itu jika menggunakan bahan yang didapat dari lingkungan sekitar, mungkin guru dapat mengemas media tersebut dengan bagus sehingga dapat menarik perhatian dan antusias anak ketika kegiatan pembelajaran.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya juga dapat mengembangkan media pembelajaran berupa media *Loose Parts* namun dengan aspek atau indikator yang berbeda dan dengan bahan *Loose Parts* yang lebih bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Anisabela, M., & Rahminawati, N. (2022). Penggunaan Media Loose Parts untuk Mengembangkan Kemampuan Mengenal Konsep Ukuran pada Anak. *Jurnal Riset Pendidikan Guru PAUD (JRPGP)*, 2(1), 47–52.
- Apriliyana, F. N. (2020). Mengoptimalkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita. *Jurnal PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 6(1), 109–118.
- Ashadi, F. (2018). Pengaruh Bahasa Sederhana Terhadap Hasil Belajar Kognitif pada Anak Kelompok B TK Harapan Bangsa Kec. Glenmore Kab. Banyuwangi. *Jurnal Pendidikan Modern*, 3(2), 6–11.
- Fauziddin, M. (2015). Peningkatan Kemampuan Klasifikasi Melalui Media Benda Konkret pada Anak Kelompok A1 di TK Cahaya Kembar Bangkinang Kampar. *Jurnal PG-PAUD STKIP Pahlawan Tuanku Tambusai*, 2(1).
- Fitri, I. (2020). Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Melalui Bercerita Dengan. *Jurnal Pelita PAUD*, 5(1).
- Inayatul, L. (2020). Upaya Peningkatan Kemampuan Kognitif Dalam Mengklasifikasi (Warna, Bentuk, Dan Ukuran) Melalui Kegiatan Eksplorasi. *Jurnal PANCAR Pendidikan Anak Cerdas Dan Pintar*, 4(1).
- Lanigan, J. (2014). Physical Activity for Young Children: A Quantitative Study of Child Care Providers' Knowledge, Attitudes, and Health Promotion Practices. *Early Childhood Edc J*, 42(1), 11–18.
- Lestari, M. O., & Halim, A. K. (2022). PENGGUNAAN MEDIA LOOSE PART DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI. *Jendela PLS*, 7(2), 145–153.
- Rahmayanti, A., & Fitri, R. (2023). PENGARUH MEDIA LOOSE PARTBERDIFERENSIASI TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN PADA ANAK USIA DINI USIA 4-5 TAHUN. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 9(2).
- Susanti, D. (2022). Meningkatkan Kemampuan Kognitif pada Kegiatan Bermain Mengelompokkan Benda Melalui Media Losse Part Saat di Rumah Saja. *Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, 1(1).
- Syakurah Salma. (2023). PENERAPAN PEMBELAJARAN STEAM MENGGUNAKAN MEDIA BERBASIS LOOSE PARTS UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK. *Jurnal Pelita PAUD*, 8(1).
- Ulandari, V., Saparahayuningsih, S., & Yulidesni. (2018). MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGLASIFIKASI MELALUI BERMAIN KONSTRUKTIF SIFAT PADAT . *Jurnal Ilmiah Potensia*, 3(2), 72–77.
- Wang, X., Zhang, Z., & Hu, N. (2021). Development of Categorizing Ability in Preschoolers. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 615.
- Yuandana, T., & Fitriyono, A. (2023). Pengembangan Loose parts CAKRA Dalam Menstimulus Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD* , 8(1).