



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 2 Tahun 2023 Page 9167-9178

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengaruh Penggunaan Media *Loose Part*
Terhadap Kemampuan Mengenal Bilangan
Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Putra Bangsa Srijaya Baru

Eka Robiul Khasanah¹, Muhtarom², Kurnia Dewi³, Febriyanti⁴, Nyimas Atika⁵

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

Email: ekarobiulkhasanah0910@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini berjudul "Pengaruh Penggunaan Media *Loose Part* terhadap Kemampuan Mengenal Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Putra Bangsa Srijaya Baru". Adapun yang menjadi permasalahan di dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan anak dalam mengenal bilangan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media *loose part* terhadap kemampuan mengenal bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Putra Bangsa Srijaya Baru. Jenis penelitian ini adalah Pre-Experimental dengan desain One Group Pre Test - Post Test. Sampel di dalam penelitian ini berjumlah 15 anak yang terdiri dari 7 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Tehnik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, tes dan dokumentasi. Tehnik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Hasil hipotesis di dapatkan setelah dilakukan test awal (pretest) dan test akhir (posttest), selanjutnya peneliti menganalisis hasil penelitian. Hasil analisis data dalam pembuktian uji hipotesis diperoleh $t_{hitung} = 71,132$ sedangkan untuk menentukan t_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% didapat $t_{tabel} 2,145$. Sehingga dapat disimpulkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_o ditolak, yang berarti ada pengaruh yang signifikan penggunaan media *loose part* terhadap kemampuan mengenal bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Putra Bangsa Srijaya Baru.

Kata kunci : *Media Loose Part, Kemampuan Mengenal Bilangan, Anak Usia Dini*

Abstract

This study is entitled "The Effect of Using Loose Part Media on the Ability to Recognize Numbers in Children Aged 4-5 Years in TK Putra Bangsa Srijaya Baru". The problem in this study is the low ability of children to recognize numbers. This study aims to determine whether there is an influence of the use of loose part media on the ability to recognize numbers in children aged 4-5 years in TK Putra Bangsa Srijaya Baru. This type of research is Pre-Experimental with One Group Pre Test - Post Test design. The sample in this study amounted to 15 children consisting of 7 boys and 8 girls. Data collection techniques in this study used observation, tests and documentation. The data analysis techniques used in this study are normality test, homogeneity test, and hypothesis test. The results of the hypothesis are obtained after an initial test (pretest) and a final test (posttest), then the researcher analyzes the results of the study. The results of data analysis in proving the hypothesis test obtained $t_{\text{count}} = 71,132$ while to determine t_{table} with a significance level of 5% obtained $t_{\text{table}} 2.145$. So it can be concluded that $t_{\text{count}} > t_{\text{table}}$ then H_a is accepted and H_o is rejected, which means that there is a significant influence on the use of loose part media on the ability to recognize numbers in children aged 4-5 years in TK Putra Bangsa Srijaya Baru.

Keywords : *Loose Ppart Media, Number Recognition Ability, Early Childhood*

PENDAHULUAN

Media *loose part* merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengenalkan bilangan pada anak. Media *loose part* adalah media yang dapat dibongkar dan disatukan kembali, dapat dikombinasikan dengan bahan lain, mudah dipindahkan, dan dapat diubah sesuai dengan imajinasi anak dan tentunya dapat menggunakan bahan-bahan yang terdapat di lingkungan sekitar. Hal ini akan menjadikan proses kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan dan berperan dalam mengembangkan tingkat pemikiran kritis anak.

Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Utami dan Eliza dengan judul "*Pengaruh Loose Parts Play Terhadap Pengenalan Konsep Angka Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Mutiara Ceria Pasaman Barat*". Hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media untuk mengenalkan angka akan menarik dan bermakna bagi proses belajar anak, serta memotivasi guru dalam proses belajar mengajar. Mengenalkan angka maupun bilangan pada anak dilakukan dari konkret ke abstrak, sehingga dengan penggunaan media anak mempermudah anak untuk memahami angka karena anak dapat melihat media tersebut.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di TK Putra Bangsa pada anak kelompok A usia 4-5 tahun dengan jumlah siswa 15 anak, ditemukan bahwa 9 anak belum mengenal bilangan dan 6 anak sudah mengenal bilangan 1-10. Sedangkan berdasarkan Permendikbud Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini yang terdapat pada aspek perkembangan kognitif bagian berpikir simbolik untuk anak usia 4-5 tahun yakni anak sudah mampu membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan dan mengenal lambang bilangan. Lalu diperkuat di dalam Kurikulum Taman Kanak-Kanak, indikator kemampuan mengenal bilangan pada anak usia 4-5 tahun yakni anak mampu menunjukkan lambang bilangan 1-10, mampu meniru lambang bilangan 1-10 dan mampu menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10.

Cara guru mengenalkan bilangan pada anak masih cenderung monoton sehingga hal ini mengurangi minat anak untuk belajar tentang bilangan, hal ini akan berpengaruh pada perkembangan anak selanjutnya terutama dalam kegiatan yang berkaitan dengan bilangan. Hal ini dapat di atasi dengan memberikan pembelajaran yang menarik dan bervariasi untuk menarik minat anak dalam belajar tentang bilangan salah satunya pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran, sehingga peneliti tertarik untuk menerapkan pembelajaran yang menggunakan media *loose part* agar dapat menarik minat anak dalam mengenal bilangan. Selain itu anak-anak tempat penelitian saya merupakan daerah pedesaan yang untuk jangkauan internet ataupun pembelajaran menggunakan internet yang tinggi belum memadai. Sehingga salah satu alternatif nya menggunakan media yang sumber bahannya terdapat disekitar lingkungan anak salah satunya media, karena media ini menggunakan media yang mudah didapatkan dan anak familiar dengan bahan-bahan media yang digunakan. Hal inilah yang membuat saya tertarik untuk menerapkan penggunaan media *loose part* untuk membantu anak-anak meningkatkan kemampuannya mengenal bilangan dengan cara yang menyenangkan dan dapat menambah rasa keakraban antar sesama anak.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut tentang penggunaan media *loose part* dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal bilangan pada anak, sehingga peneliti mengajukan penelitian dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media *Loose Part* Terhadap Kemampuan Mengenal Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Putra Bangsa Srijaya Baru".

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif dengan jenis eksperimen. Metode penelitian memegang peranan penting dalam sebuah penelitian karena dengan metode penelitian digunakan sebagai cara menemukan, mendapatkan dan mengumpulkan data dan tujuan tertentu. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang memiliki sifat inferensial yakni mengambil keputusan berdasarkan hasil pengujian hipotesis secara statistika, dengan menggunakan data empirik hasil pengumpulan data melalui pengukuran melalui tes awal, treatment dan tes akhir. Adapun prosedur penelitian berikut yang akan dikaji oleh peneliti.

Tabel 3.5 Tahapan Penelitian

No	Tahapan	Kegiatan
1	Permulaan	Mengidentifikasi dan merumuskan masalah
		Membuat hipotesis
		Menentukan populasi dan sampel
2	Pelaksanaan	Melakukan <i>pretest</i> , <i>treatment</i> dan <i>posttest</i>
		Mengumpulkan data
3	Akhir	Menganalisis data yang diperoleh
		Menyusun laporan penelitian
		Merumuskan kesimpulan hasil akhir penelitian

Populasi dan Sampel

Populasi sangat penting diketahui oleh peneliti agar peneliti tau sebanyak apa sesuatu hal tersebut akan di teliti. Populasi ini lebih banyak dari sampel. Menurut Fraenkel dan Wallen dalam Winarmi, populasi merupakan kelompok yang memiliki daya tarik tersendiri bagi peneliti yang akan peneliti gunakan untuk merealisasikan penelitiannya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa populasi merupakan suatu kumpulan dari hal-hal yang akan kita jadikan penelitian. Populasi yang diteliti pada penelitian sebesar:

Sampel merupakan bagian dari populasi. Sampel memiliki jumlah yang lebih sedikit dari populasi. Sampel dapat diartikan sebagai himpunan sembarang yang merupakan bagian dari populasi, data yang diperoleh dari hasil penelitian biasanya adalah hasil pengukuran yang diperoleh dari sampel. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel merupakan sebagian kecil dari populasi yang akan digunakan untuk mempermudah merealisasikan penelitian dengan jangkauan peneliti.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan berbagai cara yang digunakan untuk mengumpulkan data yang digunakan untuk penelitian ini. Ada banyak macam teknik pengumpulan data yakni teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, wawancara dan dokumentasi. Berikut uraian dari masing-masing teknik pengumpulan data.

Teknik Analisis Data

Uji Validitas

Pada uji validitas berfungsi untuk menguji sah atau tidaknya instrumen yang digunakan dalam penelitian. Sebuah instrumen bisa dikatakan valid apabila mempunyai bantuan yang besar terhadap skor.

Instrumen penelitian yang digunakan sebelumnya telah di *Expert Judgment* oleh dosen ahli. Instrumen tes kemampuan mengenal bilangan yang telah divalidasi kemudian di uji validitas. Instrumen yang telah divalidasi dapat digunakan pada anak kelompok A usia 4-5 tahun di TK Putra Bangsa Srijaya Baru yang berjumlah 15 anak. Koefisien korelasi item-item total dengan *Bivariate Pearson* dapat dicari dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Rumus yang digunakan dalam uji validitas sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X^2)\{N \sum Y^2 - (\sum Y^2)\}}}}$$

Keterangan :

r_{xy}	= koefisien korelasi antarvariabel x dan variabel y
$\sum XY$	= jumlah perkalian XY
$\sum X$	= jumlah skor tiap item
$\sum Y$	= jumlah skor total variabel
N	= jumlah sampel

Pengujian menggunakan uji dua sisi dengan taraf signifikansi 0,05. Kriteria pengujian adalah sebagai berikut :

- Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka instrumen dinyatakan valid
- Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka instrumen dinyatakan tidak valid

Uji Reliabilitas

Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung reliabilitas adalah menggunakan rumus alpha, sebagai berikut :

$$r_{hitung} = \left[\frac{n}{n-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma t^2} \right]$$

Keterangan:

r_{hitung}	= reliabilitas yang dicari
n	= jumlah butir instrumen
$\sum \sigma_i^2$	= jumlah varians butir
σt^2	= nilai varians total

Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji penelitian yang digunakan untuk menguji data berdistribusi normal atau tidak. Penelitian ini menggunakan rumus *kemiringan kurva*, dimana nilai dikatakan berdistribusi normal jika nilai kemiringan kurva kurang 1.

- Rentang kelas

Rentang kelas = data terbesar – data terkecil

- Banyak kelas

Banyak kelas = $1 + (3,3) \log n$

- Panjang kelas

Panjang kelas = $\frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}}$

- Rata-rata (Mean)

rata-rata (\bar{x}) = $\frac{\sum fx}{\sum f}$

- Modus (M_o)

$M_o = Tb + p \left(\frac{b1}{b1+b2} \right)$

Ket :

Tb = Tepi bawah kelas modus

b1 = Selisih frekuensi kelas modus dengan frekuensi sebelumnya

b2 = Selisih frekuensi kelas modus dengan frekuensi setelahnya

p = Panjang kelas nilai modus

f. Simpangan Baku

$$S_{1^2} = \sqrt{\frac{\sum f(x - \bar{x})^2}{n - 1}}$$

g. Kemiringan Kurva (k_m)

$$k_m = \frac{\bar{x} - M_o}{s_1}$$

Uji Homogenitas

Uji ini untuk mengetahui kesamaan data tentang data *pre test* dan *post test* anak.

$$F_{hitung} = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

F_{hitung} diperoleh dengan rumus interpolasi linier

$$I = F_{min} - (F_{min} - F_{max}) \left(\frac{dk_1 - dk_{min}}{dk_{max} - dk_{min}} \right)$$

Keterangan :

I = Nilai interpolasi yang dicari

dk_1 = Derajat kebebasan dari 1

dk_{min} = Derajat kebebasan minimal (di bawah dk_1)

dk_{max} = Derajat kebebasan maksimal (di atas dk_1)

F_{min} = nilai F_{tabel} dari dk_{min}

F_{max} = nilai F_{tabel} dari dk_1

Uji Hipotesis

Adapun hipotesis yang diajukan adalah :

a. Hipotesis Nihil (H_0)

H_0 : tidak ada pengaruh penggunaan media *loose part* terhadap kemampuan mengenal bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Putra Bangsa Desa Srijaya Baru

b. Hipotesis alternatif (H_a)

H_a : ada pengaruh penggunaan media *loose part* terhadap kemampuan mengenal bilangan

pada anak usia 4-5 tahun di TK Putra Bangsa Desa Srijaya Baru

Dengan catatan kriteria H_0 diterima apabila t_{hitung} lebih kecil atau sama dengan t_{tabel} . Dengan $dk = n_1 + n_2 - 2$ dan taraf kesalahan 5%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil rumusan masalah dan tujuan penelitian maka dilakukan pengumpulan data tentang pengaruh penggunaan media *loose part* terhadap kemampuan mengenal bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Putra Bangsa Srijaya Baru. Pengumpulan data ini dilakukan pada anak kelompok A yang berjumlah 15 anak. data penelitian tersebut berasal dari *pre test* dan *post test*. *Pretest* dan *post test* pada penelitian ini menggunakan tiga indikator dengan delapan butir amatan.

Pembahasan Hasil Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti melaksanakan penelitian selama 10 kali pertemuan, sampel yang digunakan sebanyak 15 anak dengan usia 4-5 tahun di TK Putra Bangsa Srijaya Baru. Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu meminta izin kepada lembaga yang terkait untuk melaksanakan penelitian di lembaga tersebut. Pertemuan pertama peneliti melakukan observasi kepada anak dengan menggunakan indikator penilaian yang telah dibuat. Kemudian peneliti melakukan *pretest* selama 3 kali pertemuan. Setelah melakukan *pretest* peneliti melaksanakan kegiatan *treatment* yang dilaksanakan selama 4 kali pertemuan, pemberian *treatment* menggunakan media *loose part*. Setelah menyelesaikan

treatment peneliti melakukan tahap akhir yakni *post test* yang dilakukan selama 3 kali pertemuan dengan indikator penilaian yang telah dibuat oleh peneliti. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada "pengaruh penggunaan media *loose part* terhadap kemampuan mengenal bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Putra Bangsa Srijaya Baru".

Dalam proses pengumpulan data, peneliti menggunakan dokumentasi berupa foto dan nilai hasil kegiatan anak. Dalam kegiatan dokumentasi ini terdapat proses pembuktian dalam pelaksanaan penelitian, baik itu berupa lisan, tertulis dan hasil gambar dalam penelitian. Berkenaan dengan hasil diatas, media *loose part* dapat mempengaruhi kemampuan mengenal bilangan anak apabila dilakukan secara berulang-ulang. Hal ini disebabkan media *loose part* ialah media yang dekat dengan anak dan mudah untuk dimainkan. Selain itu media ini bersifat fleksibel dan dapat digabungkan dengan media lain untuk pengenalan bilangan pada anak, sehingga anak tidak mudah bosan karena pembelajaran menjadi lebih bervariasi. Pembelajaran

dengan kegiatan bermain sambil belajar untuk mengenalkan bilangan pada anak akan menumbuhkan minat anak dalam mengenal bilangan. Pengenalan bilangan pada anak sangat penting diajarkan sejak dini karena akan menjadi pondasi dasar anak dalam penguasaan matematika ditingkat selanjutnya.

Pada saat ini penelitian, peneliti menemukan adanya kekurangan dalam media *loose part* ini dimana penggunaan media *loose part* untuk meningkatkan aspek perkembangan kognitif khususnya kemampuan mengenal bilangan masih sederhana sehingga anak masih melakukannya secara berkelompok dan selain itu karena media *loose part* masih tergolong baru bagi mereka jadi membutuhkan waktu untuk dapat menarik perhatian anak.

Berdasarkan hasil pengolahan data di atas dapat dilihat bahwa hasil *pretest* sebelum dilakukan kegiatan *treatment* atau perlakuan terdapat 1 anak yang memperoleh nilai 20-21 dengan persentase 7%. Terdapat 3 anak memperoleh nilai 22-23 dengan persentase 20%. Terdapat 5 anak yang memperoleh nilai 24-25 dengan persentase 33%. Terdapat 4 anak yang memperoleh nilai 26-27 dengan persentase 27%. Kemudian terakhir terdapat 2 anak yang memperoleh nilai 28-29 dengan persentase 13%.

Selanjutnya hasil dari *post test* setelah dilakukan kegiatan *treatment* ialah terdapat 1 anak yang memperoleh nilai 56-57 dengan persentase 7%. Terdapat 2 anak memperoleh nilai 58-59 dengan persentase 13%. Terdapat 5 anak yang memperoleh nilai 60-61 dengan persentase 33%. Terdapat 4 anak yang memperoleh nilai 62-63 dengan persentase 27%. Kemudian terakhir terdapat 3 anak yang memperoleh nilai 64-65 dengan persentase 20%.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penggunaan media *loose part* dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal bilangan yang dibuktikan dengan uji hipotesis melalui uji-t diperoleh $t_{hitung} = 71,132$ sedangkan t_{tabel} dengan taraf signifikansi 5%, $dk = n-1 = 15-1 = 14$ sehingga $0,025_{14}$ didapat $t_{tabel} 2,145$. Sehingga dapat disimpulkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_o ditolak, yang berarti ada pengaruh yang signifikan penggunaan media *loose part* terhadap kemampuan mengenal bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Putra Bangsa Srijaya Baru. Dari data yang diperoleh dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *loose part* terhadap kemampuan mengenal bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Putra Bangsa Srijaya Baru.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, Hasna. 2003. *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Arsyad, Azhar. 2004. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Asnawir, H .2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. 2016. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Online, diakses tanggal 11 januari 2023
- Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan Di Taman KanakKanak*. Jakarta: Dirjen Dikdasmen
- Dewi, Kurnia dkk. 2021. "Pengaruh Penggunaan Media Kartu Angka Bergambar Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Di PAUD Karya Bersama Desa Darat Kabupaten Ogan Komering Ilir." *Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education* Vol.2, no. 1
- Dewi, Elfrida Rahma Valentina dkk. 2023. "Pengaruh Penggunaan Media Loose Parts terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Vol.7, no. 1
- Dharma, Budi. 2021. *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS (Uji validitas, Uji Reabilitas, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji t, Uji F dan R2)*. Bogor: Guepedia
- Dianmarta, Alfian. 2017. "Media Maze Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Siswa Tunagrahita." *Jurnal Ortopedagogia* Vol.3, no. 1
- Djaali. 2020. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta Timur: PT Bumi Aksara
- Fauziyah, Monica, dan Mallewi Agustin Ningrum. 2022. "Pengembangan Media Liputan Berbasis Loose Parts Untuk Mengenalkan Lambang Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun." *Jurnal PAUD Teratai* Vol.11, no. 2
- Habibu, Rahman dkk. 2019. *Model-Model Pembelajaran Anak Usia Dini (Teori dan Implementasi)*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anak usia Dini*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hasiana, Isabella, dan Wirastania Aniek. 2017. "Pengaruh Musik dalam Mengembangkan Kemampuan Mengenal Bilangan Siswa Kelompok A di TK Lintang Surabaya." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Vol.1, no. 2
- Hayati, Nur, dan Ruqoyyah Fitri. 2016. "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Bermain Bombik Modifikasi Pada Anak Kelompok Bermain. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Bermain Bombik Modifikasi Pada Anak Kelompok Bermain." *Jurnal PAUD Teratai* Vol.1, no. 3
- Irmade, Oka. 2022. *Media dan Sumber Belajar Anak Usia Dini*. Sukoharjo: Pradina Pustaka

- Kasmadi, dan Sunariah. 2013. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Sukabumi: Alfabeta
- Kurikulum Taman Kanak-Kanak. 2010. *Pengembangan Silabus di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas
- Kemendikbud. 2020. *Model Pengelolaan Loosepart untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini 1*. Bandung
- Laksana, Dek Ngurah Laba dkk. 2021. *Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*. Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management
- Leonia, Rizqy Aisyah dkk. 2022. "Pengaruh Media Loose Part Terhadap Kemampuan Pra Menulis Anak Usia Dini Pada Kelompok B Di Kecamatan Tebing Tinggi." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini* Vol.9, no. 2
- Mardiyah, Lailatul, dan Habib Hambali. 2022. "Penggunaan Media Loose Parts untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini." *Journal On Teacher Education* Vol.4, no. 1
- Musfiroh, Tadkirotun. 2009. *Angka untuk Anak-Anak Belajar*. Surabaya: Bina Karya
- Nasrudin, Juhana. 2019. *Metodologi Penelitian Pendidikan (buku ajar praktis cara membuat penelitian)*. Bandung: PT. Panca Terra Firma
- Noviyanto, Tri Suwarno Handoko dkk. 2022. *Perkembangan Peserta Didik*. Surakarta: Pradina Pustaka
- Nurani, Yuliani dkk. 2019. *Memacu Kreativitas Melalui Bermain: Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta: Bumi Aksara
- Partini. 2010. *Pengantar Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Grafindo Litera Media.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. *Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. No. 137 Tahun 2014*
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini 2014*
- Priyanto, Duwi. 2009. *SPSS untuk Analisis Korelasi, dan Multivariate*. Yogyakarta: Gava Media
- Puspita, W.A. 2019. "Penggunaan Loose Parts Dalam Pembelajaran Dengan Muatan STEAM." *Jurnal Pendidikan Non Formal* Vol.2, no. 2
- Rahardjo, Maria Melita. 2019. "How To Use Loose Parts in STEAM." *Jurnal Pendidikan Usia Dini* Vol.13
- Robbins, Stephen P, dan Timothy A Judge. 2011. *Organizational Behavior*. USA: Pearson
- Rozana, Salma dkk. 2020. *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori dan Praktik*. Tasikmalaya: Edu Publisher

- Safira, Ajeng Rizki, dan Ayunda Sayyidatul Ifadah. 2020. *Pembelajaran Sains dan Matematika Untuk Anak Usia Dini*. Gresik: Caremedia Communication
- Salim, dan Haidir. 2019. *Penelitian Pendidikan : Metode, Pendekatan, dan Jenis*. Jakarta: Kencana
- Sanaky, Hujair AH. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara
- Sari, Mila dkk. 2022. *Metodologi Penelitian*. Sumatera Barat: PT. Global Eksekutif Teknologi
- Sedadiadmojo dkk. 1983. *Matematika 1*. Jakarta: Depdikbud
- Siantajani, Yuliati. 2020. *Loose Part*. Semarang: PT. Sarang Seratus Aksara
- . 2020. *Materi Lepas Otentik Simulasi PAUD*. Semarang: PT. Sarang Seratus Aksara
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta
- Sujiono, B dkk. 2008. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Susanto, Ahmad .2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- .2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana
- Suyanto, Slamet. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Tedjasaputra, Mayke S. 2001. *Bermain, Mainan, Permainan*. Jakarta: PT. Grasindo
- Utami, Cici Putri, dan Delfi Eliza. 2022. " *Pengaruh Loose Parts Play Terhadap Pengenalan Konsep Angka Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Mutiara Ceria Pasaman Barat.*" *Journal of Early Childhood Education And Development* Vol.4, no. 2
- Wardani, Dian Kusuma. 2020. *Pengujian Hipotesis Deskriptif, Komparatif, dan Asosiatif*. Jombang: LPPM Universitas KH.A Wahab Hasbullah
- Winarni, Endang Widi. 2018. *Teori dan Praktek Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PRK, R & D*. Jakarta: Bumi Aksara.