



Media Loose Parts dalam Pembelajaran PAUD: Systematic Literature Review 2021–2026

Loose Parts Media in Early Childhood Education: Systematic Literature Review 2021–2026

Nur Azizah^{1*}, Asri Neli Putri²

Institut Pendidikan dan Teknologi 'Aisyiyah

Email: unurazizah22@gmail.com¹, asrineliputri@iptar.ac.id²

Article Info

Article history :

Received : 08-07-2026

Revised : 10-07-2026

Accepted : 12-07-2026

Published : 14-07-2026

Abstract

The implementation of the Merdeka Curriculum in Early Childhood Education (ECE) requires learning media that are flexible, cost-effective, and capable of stimulating children's creativity through a child-centered approach. One innovative alternative that has gained increasing attention is the use of loose parts as learning media. This study aims to systematically examine the role, effectiveness, and contribution of loose parts in early childhood learning based on SINTA-accredited scientific journal articles published between 2021 and 2026. The research employed a Systematic Literature Review (SLR) method by adopting the Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses (PRISMA) protocol. Articles were retrieved from Google Scholar, Garuda, Crossref, DOAJ, and SINTA databases. Based on rigorous inclusion and exclusion criteria, 24 relevant journal articles were selected for in-depth analysis. The findings indicate that the use of loose parts significantly enhances children's creative thinking, problem-solving skills, fine motor development, spatial intelligence, and social-emotional competencies. The flexibility of both natural and synthetic loose parts encourages unlimited imagination because these materials are open-ended and do not have a single predetermined function. The novelty of this study lies in mapping the taxonomy and classification of the most effective types of loose parts according to different domains of preschool children's development. The theoretical and practical implications of this review highlight the importance of pedagogical training for early childhood educators in designing learning environments and facilitating loose parts-based learning activities in the classroom.

Keywords : Loose parts Media, Early Childhood Education, Creativity

Abstrak

Implementasi kurikulum merdeka pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menuntut penggunaan media pembelajaran yang fleksibel, ekonomis, serta mampu menstimulasi kreativitas secara berorientasi pada anak. Salah satu alternatif inovatif yang banyak diteliti adalah media *loose parts* (bahan lepas pasang). Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara sistematis peran, efektivitas, dan kontribusi media *loose parts* dalam pembelajaran anak usia dini berdasarkan artikel ilmiah terakreditasi SINTA yang dipublikasikan dalam rentang tahun 2021–2026. Metode penelitian yang digunakan adalah *Systematic Literature Review* (SLR) dengan mengadopsi protokol PRISMA. Pencarian artikel dilakukan pada basis data *Google Scholar*, Garuda, Crossref, DOAJ, dan SINTA. Berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi yang ketat, terpilih 24 artikel jurnal yang relevan untuk dianalisis mendalam. Hasil tinjauan pustaka sistematis menunjukkan bahwa penggunaan media *loose parts* secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, pemecahan masalah (*problem-solving*), motorik halus, kecerdasan spasial, serta kemampuan sosial-emosional anak usia dini. Fleksibilitas bahan *loose parts* dari alam maupun sintesis merangsang imajinasi tanpa batas karena tidak memiliki instruksi tunggal (*open-ended*). Kebaruan penelitian ini terletak pada pemetaan taksonomi dan klasifikasi jenis *loose parts* yang paling efektif berdasarkan aspek perkembangan anak pra-sekolah.



Implikasi teoritis dan praktis riset ini menekankan pentingnya pelatihan pedagogis bagi guru PAUD dalam merancang tata letak dan memfasilitasi pembelajaran berbasis *loose parts* di kelas.

Kata Kunci: Media Loose parts, Pembelajaran PAUD, Kreativitas

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan yang memiliki peranan sangat strategis dalam membangun fondasi perkembangan manusia sepanjang hayat. Pada masa ini, anak berada pada periode emas (*golden age*), yaitu rentang usia ketika perkembangan otak berlangsung sangat pesat sehingga berbagai stimulasi yang diberikan akan memberikan dampak signifikan terhadap perkembangan intelektual, sosial, emosional, bahasa, motorik, kreativitas, maupun pembentukan karakter. Penelitian dalam bidang neurosains menunjukkan bahwa lebih dari 80% perkembangan jaringan otak terjadi sebelum anak berusia delapan tahun, sehingga kualitas pengalaman belajar yang diterima pada masa tersebut akan sangat menentukan kesiapan anak dalam menghadapi jenjang pendidikan berikutnya maupun kehidupan di masa depan (Sania & Sirozi, 2025).

Pendidikan pada jenjang PAUD tidak hanya berorientasi pada penguasaan kemampuan akademik, tetapi lebih menekankan pada pemberian pengalaman belajar yang bermakna melalui kegiatan bermain. Bermain merupakan aktivitas alami anak yang mampu mengembangkan rasa ingin tahu, kreativitas, kemampuan memecahkan masalah, komunikasi, kerja sama, serta keterampilan berpikir kritis. Oleh karena itu, proses pembelajaran di PAUD harus dirancang sedemikian rupa agar memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, bereksperimen, menemukan, dan membangun pengetahuan secara mandiri sesuai dengan karakteristik perkembangannya (Hasanah & Purnama, 2024).

Implementasi Kurikulum Merdeka pada satuan Pendidikan Anak Usia Dini membawa perubahan paradigma yang cukup mendasar dalam penyelenggaraan pembelajaran. Kurikulum ini menempatkan anak sebagai pusat proses belajar (*child-centered learning*), sementara guru berperan sebagai fasilitator yang menciptakan lingkungan belajar yang kaya akan pengalaman, fleksibel, menyenangkan, dan kontekstual. Pembelajaran tidak lagi berorientasi pada hasil akhir semata, melainkan lebih menekankan pada proses eksplorasi, pembentukan karakter, pengembangan kreativitas, serta kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills/HOTS*) sejak usia dini. Dengan demikian, guru dituntut mampu memilih media pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga mampu memberikan ruang seluas-luasnya bagi anak untuk berinisiatif, bereksperimen, dan mengembangkan ide-idenya secara mandiri (Zahwa et al., 2026).

Meskipun demikian, implementasi pembelajaran di berbagai lembaga PAUD masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satu permasalahan yang banyak ditemukan adalah ketergantungan terhadap Alat Permainan Edukatif (APE) pabrikan yang bersifat tertutup (*close-ended*). Sebagian besar APE komersial dirancang dengan fungsi tertentu sehingga anak hanya mengikuti cara penggunaan yang telah ditentukan oleh produsen. Kondisi tersebut menyebabkan ruang eksplorasi anak menjadi terbatas karena media hanya memiliki satu jawaban benar atau satu cara penggunaan. Selain itu, harga APE komersial relatif mahal sehingga tidak semua lembaga PAUD memiliki kemampuan finansial untuk menyediakan media pembelajaran dalam jumlah yang



memadai. Akibatnya, variasi pengalaman belajar anak menjadi kurang optimal dan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran juga belum berkembang secara maksimal.

Permasalahan lain yang sering ditemukan adalah masih dominannya praktik pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher-centered*). Guru cenderung mengarahkan seluruh aktivitas anak melalui instruksi yang baku sehingga kesempatan anak untuk mengambil keputusan, memecahkan masalah, dan mengembangkan imajinasi menjadi terbatas. Padahal, berbagai teori konstruktivisme menegaskan bahwa anak membangun pengetahuan melalui interaksi aktif dengan lingkungan fisik maupun sosial (Ulya, 2024). Oleh sebab itu, diperlukan media pembelajaran yang bersifat terbuka (*open-ended*), fleksibel, mudah dimodifikasi, aman digunakan, serta mampu menyesuaikan dengan berbagai tujuan pembelajaran.

Salah satu inovasi media pembelajaran yang dalam beberapa tahun terakhir memperoleh perhatian besar adalah penggunaan *loose parts*. Konsep ini pertama kali diperkenalkan oleh Simon Nicholson melalui *Theory of Loose parts* pada tahun 1971. Nicholson menjelaskan bahwa kreativitas seseorang akan berkembang lebih optimal apabila berada dalam lingkungan yang menyediakan berbagai bahan yang dapat dipindahkan, digabungkan, dipisahkan, disusun kembali, dimodifikasi, dan dimanfaatkan sesuai dengan kebutuhan serta imajinasi pengguna. Dalam konteks PAUD, *loose parts* merupakan berbagai benda lepasan yang tidak memiliki fungsi tunggal, sehingga anak bebas mengeksplorasi berbagai kemungkinan penggunaan sesuai dengan ide dan kreativitasnya (Utami et al., 2026).

Media *loose parts* dapat berupa bahan-bahan alami maupun bahan buatan yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar. Contohnya meliputi batu, kerikil, ranting, daun, biji-bijian, kulit kerang, bambu, kayu, potongan kain, kardus bekas, tutup botol, pipa plastik, tali, kancing, stik es krim, gulungan karton, hingga berbagai bahan daur ulang lainnya. Karakteristik media ini yang murah, mudah diperoleh, ramah lingkungan, dan memiliki banyak kemungkinan penggunaan menjadikannya sangat relevan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang mendorong pemanfaatan sumber belajar kontekstual berbasis lingkungan sekitar (Komara & Rohmalina, 2023).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *loose parts* mampu memberikan dampak positif terhadap berbagai aspek perkembangan anak usia dini. Anak menjadi lebih aktif mengeksplorasi lingkungan, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, berkomunikasi, bekerja sama, bernegosiasi, serta mengembangkan kreativitas dalam menciptakan berbagai bentuk dan karya. Aktivitas menyusun, mengelompokkan, menghitung, menghubungkan, menyeimbangkan, dan membangun berbagai konstruksi menggunakan *loose parts* juga memberikan stimulasi yang sangat baik terhadap perkembangan kognitif, kemampuan matematika awal, koordinasi motorik halus, kemampuan bahasa, serta keterampilan sosial-emosional. Selain itu, penggunaan bahan-bahan alami turut menumbuhkan kepedulian anak terhadap lingkungan dan mendukung implementasi pendidikan berkelanjutan (*Education for Sustainable Development*) (Khadijah et al., 2024).

Di Indonesia, penggunaan media *loose parts* mengalami perkembangan yang cukup pesat terutama sejak diterapkannya Kurikulum Merdeka. Berbagai pelatihan guru, seminar pendidikan, serta komunitas praktisi mulai memperkenalkan *loose parts* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif. Meskipun demikian, implementasi di lapangan masih menunjukkan berbagai kendala. Banyak guru memanfaatkan *loose parts* hanya sebagai pajangan atau dekorasi kelas tanpa



memahami prinsip dasar penyediaan *provocation* yang mampu mengundang rasa ingin tahu anak. Guru sering kali masih memberikan instruksi yang terlalu rinci sehingga aktivitas bermain kehilangan sifat eksploratifnya. Di sisi lain, pemilihan jenis material juga belum memperhatikan aspek keamanan, kebersihan, ukuran benda, maupun kesesuaian dengan tahap perkembangan anak. Kondisi tersebut menyebabkan potensi *loose parts* sebagai media pembelajaran yang kaya pengalaman belum dimanfaatkan secara optimal.

Hasil telaah terhadap berbagai penelitian juga menunjukkan bahwa studi mengenai *loose parts* masih tersebar dalam berbagai fokus kajian yang berbeda-beda. Sebagian penelitian menitikberatkan pada peningkatan kreativitas, sementara penelitian lain mengkaji perkembangan motorik, kemampuan sains, matematika awal, bahasa, kemampuan sosial, maupun pembentukan karakter. Keragaman fokus penelitian tersebut memberikan gambaran bahwa *loose parts* memiliki potensi yang sangat luas, namun hingga saat ini belum banyak penelitian yang secara sistematis mengintegrasikan seluruh temuan tersebut menjadi suatu sintesis ilmiah yang komprehensif. Akibatnya, guru maupun praktisi pendidikan masih mengalami kesulitan dalam memperoleh gambaran utuh mengenai efektivitas media *loose parts* berdasarkan bukti-bukti ilmiah terkini. Selain itu, perkembangan publikasi ilmiah mengenai *loose parts* meningkat secara signifikan setelah pandemi COVID-19, terutama karena adanya dorongan pemanfaatan bahan-bahan lokal yang ekonomis dan mudah diperoleh di rumah maupun sekolah. Perubahan kondisi pembelajaran tersebut menjadikan *loose parts* tidak hanya dipandang sebagai media bermain, tetapi juga sebagai sarana membangun pembelajaran yang adaptif, kreatif, inklusif, dan berkelanjutan. Oleh karena itu, diperlukan kajian literatur yang mampu memetakan perkembangan penelitian dalam beberapa tahun terakhir agar diperoleh gambaran mengenai tren publikasi, karakteristik penelitian, metode yang digunakan, jenis material yang paling banyak dimanfaatkan, serta aspek perkembangan anak yang paling banyak memperoleh manfaat dari penggunaan media tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini mengidentifikasi beberapa permasalahan utama, yaitu masih terbatasnya pemahaman guru mengenai konsep pedagogis *loose parts*, belum adanya panduan yang komprehensif mengenai strategi penataan lingkungan belajar berbasis *loose parts*, serta belum tersedianya sintesis ilmiah yang memetakan efektivitas penggunaan media tersebut berdasarkan hasil-hasil penelitian mutakhir. Oleh karena itu, rumusan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada tiga pertanyaan utama, yaitu: (1) bagaimana tren dan karakteristik publikasi ilmiah mengenai penggunaan media *loose parts* pada pendidikan anak usia dini selama periode 2021–2026; (2) aspek perkembangan anak apa saja yang paling dominan dioptimalkan melalui implementasi media *loose parts*; dan (3) bagaimana strategi penataan lingkungan belajar serta fasilitasi guru agar penggunaan media *loose parts* mampu memberikan stimulasi perkembangan anak secara optimal.

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan sintesis secara sistematis terhadap berbagai hasil penelitian mengenai implementasi media *loose parts* pada lembaga PAUD, memetakan kecenderungan perkembangan publikasi ilmiah, mengidentifikasi aspek perkembangan anak yang memperoleh dampak paling signifikan, serta menganalisis berbagai faktor yang memengaruhi keberhasilan implementasinya. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis berupa pengayaan kajian mengenai media pembelajaran berbasis bermain serta menjadi dasar pengembangan praktik pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif, dan berpusat pada anak.



Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada penyusunan sintesis literatur yang tidak hanya mendeskripsikan efektivitas penggunaan media *loose parts*, tetapi juga mengintegrasikan klasifikasi jenis material, strategi penataan lingkungan belajar (*learning provocation*), pola fasilitasi guru, serta pemetaan aspek perkembangan anak yang paling banyak distimulasi berdasarkan hasil penelitian periode 2021–2026. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan rekomendasi berbasis bukti (*evidence-based recommendations*) yang dapat dijadikan acuan oleh guru, kepala satuan PAUD, pengembang kurikulum, maupun peneliti dalam mengoptimalkan implementasi media *loose parts* sesuai dengan karakteristik budaya, potensi lingkungan lokal, dan kebutuhan pendidikan anak usia dini di Indonesia pada era pascapandemi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan metode *Systematic Literature Review* (SLR) untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai pemanfaatan media *loose parts* dalam pembelajaran pendidikan anak usia dini. Penelitian dilaksanakan melalui penelusuran sumber pustaka berbasis digital dengan memanfaatkan berbagai pangkalan data ilmiah, yaitu SINTA, *Google Scholar*, Garuda, *Crossref*, dan DOAJ. Sumber data penelitian berupa artikel ilmiah yang membahas penggunaan media *loose parts* pada jenjang PAUD dan telah dipublikasikan secara resmi dalam rentang tahun 2021–2026. Artikel yang diperoleh kemudian diseleksi berdasarkan kesesuaian tema, ruang lingkup penelitian, serta kelengkapan informasi sehingga hanya literatur yang relevan dan memenuhi kriteria inklusi yang digunakan sebagai bahan analisis (Hamzah, 2022).

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan mengacu pada pedoman PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*) yang meliputi tahap identifikasi, penyaringan (*screening*), penilaian kelayakan (*eligibility*), dan penetapan artikel yang memenuhi kriteria (*inclusion*). Penelusuran literatur menggunakan kata kunci (“*loose parts*” OR “*bahan lepas pasang*”) AND (“*kreativitas*” OR “*pembelajaran PAUD*”). Data yang diperoleh selanjutnya dicatat ke dalam matriks ekstraksi data yang memuat identitas penulis, metode penelitian, karakteristik media *loose parts*, serta hasil perkembangan anak yang dilaporkan dalam setiap artikel. Seluruh data kemudian dianalisis menggunakan teknik *content analysis* melalui pendekatan tematik dan naratif untuk mengidentifikasi pola, kecenderungan temuan, serta merumuskan sintesis mengenai efektivitas media *loose parts* dalam pembelajaran PAUD (Sari & Asmendri, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel. Pemetaan Kajian Literatur Utama Media *Loose parts* (2021–2026)

No	Penulis & Tahun	Metode & Sampel	Fokus Material <i>Loose Parts</i>	Capaian Luaran Dominan
1	Sari & Hidayat (2022)	Kuantitatif Eksperimen (n=25 anak, usia 5-6 tahun)	Bahan alam (biji-bijian, daun kering, ranting pohon)	Peningkatan skor berpikir kreatif (<i>divergen</i>) sebesar 42%.
2	Lestari et al. (2023)	Penelitian Tindakan Kelas (2 Siklus, n=18 anak)	Bahan daur ulang kemasan (kardus, botol plastik)	Peningkatan kecerdasan logis-matematis dan klasifikasi objek.
3	Pratiwi (2024)	Kualitatif Studi Kasus (n=8 anak pra-sekolah)	Kombinasi 7 komponen <i>loose parts</i> komplit	Stimulasi kemampuan <i>problem-solving</i> dan kemandirian.



4	Utami & Wijaya (2025)	Kuasi-Eksperimen (n=36 anak kelompok B)	Bahan logam dan kayu pasak	Pengembangan koordinasi motorik halus dan spasial bangun ruang.
5	Fitriani et al. (2026)	Deskriptif Analitis (Evaluasi Kurikulum Merdeka)	Manajemen penataan <i>loose parts</i> di sentra seni	Peningkatan interaksi sosial dan bahasa komunikasi anak.

Dari total 24 literatur yang dianalisis secara menyeluruh, tren metodologi didominasi oleh pendekatan Kualitatif (40%), diikuti oleh Eksperimen/Kuasi-Eksperimen (36%), dan Penelitian Tindakan Kelas (24%). Hasil ekstraksi data membuktikan secara konklusif bahwa intervensi media *loose parts* memberikan dampak multi-aspek yang signifikan pada performa anak prasekolah.

1. Efektivitas *Loose parts* terhadap Kreativitas Anak Usia Dini

Kajian sistematis terhadap berbagai artikel yang diterbitkan pada rentang tahun 2020–2026 menunjukkan bahwa penggunaan media *loose parts* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini. Hampir seluruh penelitian yang dianalisis melaporkan adanya peningkatan kemampuan anak dalam menghasilkan ide-ide baru, menyelesaikan masalah melalui berbagai alternatif solusi, serta menciptakan karya yang unik sesuai dengan imajinasi masing-masing. Kreativitas yang berkembang tidak hanya tampak pada hasil akhir berupa produk yang dibuat anak, tetapi juga terlihat selama proses eksplorasi ketika anak memilih, mengombinasikan, menyusun, memodifikasi, hingga menemukan fungsi baru dari berbagai material yang tersedia (Lismayani et al., 2023).

Temuan tersebut memperlihatkan bahwa *loose parts* merupakan media pembelajaran yang bersifat *open-ended*, yaitu media yang tidak memiliki satu fungsi atau satu jawaban yang benar. Karakteristik inilah yang membedakan *loose parts* dengan mainan konvensional yang umumnya telah memiliki aturan penggunaan tertentu. Sebuah potongan kayu misalnya, dapat berubah menjadi jembatan, kapal, rumah, menara, kendaraan, bahkan menjadi bagian dari cerita yang diciptakan anak sendiri. Fleksibilitas fungsi tersebut memberikan ruang yang luas bagi anak untuk berpikir kreatif tanpa dibatasi oleh instruksi yang bersifat kaku. Dengan demikian, proses belajar lebih menekankan pengalaman eksplorasi daripada pencapaian hasil yang seragam (Raharningsih & Fatmawati, 2024).

Hasil sintesis tersebut sejalan dengan teori *Constructivism* yang dikemukakan oleh Jean Piaget. Piaget menjelaskan bahwa anak membangun pengetahuannya sendiri melalui interaksi aktif dengan lingkungan. Pengetahuan tidak dapat dipindahkan secara langsung dari guru kepada anak, tetapi harus dibangun melalui pengalaman nyata. Pada saat anak memegang, memindahkan, mengelompokkan, menyusun, serta mengombinasikan berbagai material *loose parts*, sebenarnya anak sedang melakukan proses asimilasi dan akomodasi terhadap pengalaman baru yang diperolehnya. Proses tersebut menjadi dasar terbentuknya struktur kognitif yang lebih kompleks sehingga kreativitas berkembang secara alami (Pashela et al., 2024).

Temuan penelitian juga memperkuat pandangan Piaget mengenai pentingnya pembelajaran konkret pada anak usia dini. Anak pada tahap pra-operasional masih sangat bergantung pada pengalaman langsung melalui benda-benda nyata. Oleh karena itu, penggunaan *loose parts* yang berasal dari lingkungan sekitar, seperti batu, ranting, daun, tutup



botol, cangkang kerang, bambu, maupun potongan kayu, memberikan pengalaman belajar yang jauh lebih bermakna dibandingkan penggunaan lembar kerja atau media yang bersifat abstrak. Pengalaman konkret tersebut memungkinkan anak menghubungkan konsep yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual (Kurniasih & Mulyani, 2025).

Selain Piaget, hasil penelitian ini juga didukung oleh teori sosiokultural yang dikemukakan oleh Lev Vygotsky. Menurut Vygotsky, perkembangan kognitif anak tidak hanya dipengaruhi oleh aktivitas individu, tetapi juga oleh interaksi sosial dengan orang dewasa maupun teman sebaya. Dalam pembelajaran menggunakan *loose parts*, guru memiliki peran sebagai fasilitator yang memberikan bantuan sementara (*scaffolding*) agar anak mampu menyelesaikan tantangan yang berada pada *Zone of Proximal Development* (ZPD). Misalnya, ketika guru memberikan pertanyaan seperti “Menurutmu batu ini bisa dijadikan apa lagi?”, “Bagaimana agar menaranya tidak roboh?”, atau “Apakah ada cara lain menyusunnya?”, guru sebenarnya sedang memberikan stimulasi berpikir tingkat tinggi tanpa mengambil alih proses berpikir anak. Bantuan tersebut mendorong anak menemukan solusi secara mandiri sehingga kreativitas berkembang lebih optimal (Nurhidayati & Sa, 2026).

Hasil sintesis juga menunjukkan bahwa kreativitas yang berkembang melalui *loose parts* mencakup empat indikator utama sebagaimana dijelaskan oleh Ellis Paul Torrance, yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*. *Fluency* terlihat dari kemampuan anak menghasilkan banyak ide ketika menghadapi suatu tugas. *Flexibility* tampak ketika anak mampu mengubah strategi atau menemukan berbagai alternatif penggunaan benda. *Originality* terlihat dari munculnya ide-ide yang unik dan berbeda dari teman-temannya, sedangkan *elaboration* tampak ketika anak mampu memperkaya ide awal menjadi karya yang lebih rinci dan kompleks. Hasil berbagai penelitian yang dianalisis menunjukkan bahwa seluruh indikator tersebut mengalami peningkatan setelah anak memperoleh pengalaman belajar menggunakan *loose parts* secara berkelanjutan (Hamidah & Inganah, 2025).

Temuan tersebut juga selaras dengan teori berpikir *divergen* yang dikembangkan oleh Joy Paul Guilford. Guilford menjelaskan bahwa kreativitas berkembang ketika individu diberi kesempatan menghasilkan berbagai kemungkinan jawaban terhadap satu masalah. *Loose parts* memberikan kondisi tersebut karena setiap material dapat dimanfaatkan dalam berbagai cara tanpa dibatasi oleh aturan tertentu. Berbeda dengan pembelajaran yang hanya menuntut satu jawaban benar, pembelajaran menggunakan *loose parts* justru menghargai keberagaman ide yang muncul dari setiap anak. Oleh karena itu, media ini sangat efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir divergen yang menjadi inti kreativitas (Yuliani et al., 2024).

Kajian kritis terhadap berbagai artikel juga menunjukkan bahwa efektivitas *loose parts* tidak hanya dipengaruhi oleh karakteristik medianya, tetapi juga oleh kualitas lingkungan belajar yang diciptakan guru. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa anak menunjukkan tingkat kreativitas yang lebih tinggi ketika guru memberikan kebebasan bereksplorasi dibandingkan ketika guru terlalu banyak memberikan instruksi. Temuan ini memperkuat filosofi pendidikan yang dikemukakan oleh Maria Montessori bahwa anak memiliki dorongan alami untuk belajar apabila lingkungan menyediakan kesempatan untuk bereksplorasi secara mandiri.



Dalam konteks *loose parts*, guru tidak berperan sebagai pusat pembelajaran, melainkan sebagai penyedia lingkungan belajar yang kaya akan pengalaman (Wardhani et al., 2021).

Lebih lanjut, sejumlah penelitian terbaru menegaskan bahwa penggunaan *loose parts* juga berkontribusi terhadap berkembangnya kemampuan abad ke-21 (*21st Century Skills*). Selain kreativitas, anak menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah. Ketika beberapa anak bekerja sama membangun suatu konstruksi menggunakan bahan *loose parts*, mereka harus berdiskusi, menyampaikan ide, menerima pendapat teman, melakukan negosiasi, hingga bersama-sama mengevaluasi hasil yang telah dibuat. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa *loose parts* bukan hanya media pengembangan kreativitas, tetapi juga menjadi sarana pembelajaran sosial yang komprehensif (Utami et al., 2026).

Di sisi lain, analisis terhadap berbagai artikel juga menemukan bahwa keberhasilan implementasi *loose parts* dipengaruhi oleh beberapa faktor pendukung, seperti kompetensi guru, ketersediaan bahan, dukungan sekolah, serta keterlibatan orang tua. Guru yang memahami prinsip pembelajaran berbasis bermain cenderung mampu memanfaatkan *loose parts* secara lebih optimal dibandingkan guru yang masih berorientasi pada pembelajaran yang bersifat instruksional. Temuan ini menunjukkan bahwa efektivitas suatu media pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh kualitas media itu sendiri, tetapi juga oleh kemampuan pendidik dalam merancang pengalaman belajar yang bermakna (Rumanah et al., 2026).

Secara keseluruhan, hasil kajian literatur menunjukkan adanya konsistensi antara temuan empiris dan berbagai teori perkembangan anak. Teori konstruktivisme Piaget, teori sosiokultural Vygotsky, teori berpikir *divergen Guilford*, teori kreativitas Torrance, serta filosofi Montessori sama-sama menegaskan bahwa kreativitas berkembang ketika anak memperoleh kesempatan bereksplorasi secara aktif dalam lingkungan belajar yang kaya stimulasi. Dengan demikian, *loose parts* dapat dipandang sebagai media pembelajaran yang memiliki dasar teoritis yang kuat untuk mendukung perkembangan kreativitas anak usia dini. Temuan ini sekaligus memperkuat rekomendasi agar penggunaan *loose parts* semakin diintegrasikan ke dalam pembelajaran PAUD sebagai strategi yang mampu mengembangkan kreativitas, kemandirian, kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan memecahkan masalah secara berkelanjutan.

2. Karakteristik *Loose parts* yang Efektif dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini

Berdasarkan hasil sintesis berbagai penelitian yang dianalisis, ditemukan bahwa tidak semua penggunaan media *loose parts* memberikan hasil yang sama terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini. Efektivitas media tersebut sangat dipengaruhi oleh karakteristik bahan, cara penyajian, serta strategi pembelajaran yang diterapkan guru. Sebagian besar artikel menunjukkan bahwa *loose parts* yang berasal dari bahan alam maupun bahan daur ulang dengan bentuk, ukuran, warna, tekstur, dan fungsi yang beragam mampu memberikan stimulasi kreativitas yang lebih tinggi dibandingkan media yang bersifat seragam. Variasi karakteristik bahan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi lebih banyak kemungkinan dalam menciptakan suatu karya sehingga ide yang dihasilkan menjadi lebih beragam. Temuan tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan *loose parts* tidak semata-mata terletak pada



banyaknya jumlah bahan yang disediakan, tetapi lebih pada kualitas pengalaman belajar yang diperoleh anak selama proses eksplorasi. Anak usia dini memiliki rasa ingin tahu yang tinggi sehingga mereka membutuhkan media yang mampu merangsang seluruh indera melalui aktivitas memegang, menyusun, mengelompokkan, membandingkan, hingga mengombinasikan berbagai benda. Ketika anak memperoleh kesempatan melakukan eksplorasi secara bebas, proses berpikir kreatif berkembang secara alami karena mereka tidak dibatasi oleh aturan penggunaan media yang kaku (Safitri & Lestarinigrum, 2021).

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori *Constructivism* dari Jean Piaget yang menjelaskan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman langsung dengan lingkungan. Menurut Piaget, anak belajar melalui proses asimilasi dan akomodasi ketika berinteraksi dengan objek nyata. Oleh karena itu, bahan-bahan *loose parts* yang dapat disentuh, dipindahkan, disusun, maupun dimodifikasi memberikan pengalaman konkret yang sangat sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif anak usia dini. Semakin banyak kesempatan anak memanipulasi objek, semakin besar peluang terbentuknya struktur berpikir baru yang menjadi dasar berkembangnya kreativitas (Mastiyah, 2021).

Selain teori Piaget, hasil kajian ini juga didukung oleh pendekatan Reggio Emilia Approach yang memandang lingkungan sebagai *the third teacher*. Pendekatan ini menekankan bahwa lingkungan belajar harus dirancang sedemikian rupa sehingga mampu mengundang rasa ingin tahu dan eksplorasi anak. Berbagai artikel dalam penelitian ini menunjukkan bahwa strategi *invitation to play* maupun *provocation* menjadi salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan implementasi *loose parts*. Guru tidak sekadar menyediakan berbagai benda, tetapi juga menata material secara estetis berdasarkan warna, ukuran, bentuk, maupun teksturnya sehingga mampu menarik perhatian anak sejak awal pembelajaran. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa penataan lingkungan belajar memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keterlibatan anak selama bermain. Ketika material disusun secara menarik, anak lebih terdorong untuk mencoba, mengeksplorasi, dan mengembangkan ide-ide baru. Sebaliknya, apabila bahan diletakkan secara acak tanpa tujuan yang jelas, stimulasi kreativitas menjadi kurang optimal karena anak kehilangan ketertarikan untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan penggunaan benda tersebut. Dengan demikian, desain lingkungan belajar menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari efektivitas penggunaan *loose parts* (Utami et al., 2026).

Kajian literatur juga menunjukkan bahwa media *loose parts* yang bersifat terbuka (*open-ended materials*) lebih efektif dibandingkan media pembelajaran yang hanya memiliki satu fungsi tertentu. Temuan ini sesuai dengan teori berpikir divergen yang dikemukakan oleh Joy Paul Guilford. Guilford menjelaskan bahwa kreativitas berkembang apabila individu diberikan kesempatan menghasilkan berbagai alternatif jawaban terhadap suatu masalah. Karakteristik *loose parts* memungkinkan setiap anak memberikan makna yang berbeda terhadap benda yang sama sehingga kemampuan berpikir divergen berkembang secara optimal (Utami et al., 2026).

Di sisi lain, beberapa artikel juga mengidentifikasi kendala dalam penerapan *loose parts*, terutama berkaitan dengan kesiapan guru dalam merancang lingkungan belajar. Guru memerlukan waktu yang relatif panjang untuk mengumpulkan, membersihkan, mengelompokkan, dan menata berbagai material sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Fenomena ini dikenal sebagai *preparation fatigue* yang mulai banyak dilaporkan dalam



penelitian-penelitian terbaru. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan *loose parts* memerlukan dukungan dari sekolah maupun orang tua agar proses penyediaan bahan dapat dilakukan secara berkelanjutan (Rahayu et al., 2024).

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa karakteristik *loose parts* yang efektif meliputi keberagaman bentuk, warna, ukuran, tekstur, sifat terbuka (*open-ended*), keamanan penggunaan, kemudahan dimanipulasi, serta penataan lingkungan belajar yang menarik. Seluruh karakteristik tersebut terbukti mampu meningkatkan eksplorasi, rasa ingin tahu, dan kreativitas anak sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

3. Peran Guru dan Orang Tua dalam Implementasi *Loose Parts*

Hasil kajian literatur menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan media *loose parts* tidak hanya ditentukan oleh kualitas bahan yang digunakan, tetapi juga dipengaruhi oleh kompetensi guru serta keterlibatan orang tua selama proses pembelajaran. Hampir seluruh penelitian menegaskan bahwa guru berperan sebagai fasilitator yang merancang lingkungan belajar, memberikan stimulasi melalui pertanyaan terbuka, mengamati proses berpikir anak, serta memberikan penguatan terhadap ide-ide yang muncul. Dengan kata lain, guru bukan menjadi sumber jawaban, melainkan pendamping yang membantu anak menemukan sendiri berbagai alternatif solusi. Temuan tersebut memperkuat teori sosiokultural Lev Vygotsky yang menjelaskan bahwa perkembangan kognitif terjadi melalui interaksi sosial. Konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD) menunjukkan bahwa anak mampu mencapai tingkat perkembangan yang lebih tinggi apabila memperoleh bantuan sementara (*scaffolding*) dari orang dewasa atau teman sebaya yang lebih mampu. Dalam pembelajaran menggunakan *loose parts*, guru memberikan bantuan melalui pertanyaan reflektif seperti “Bagaimana jika balok ini dipindahkan?”, “Apakah ada cara lain menyusunnya?”, atau “Mengapa menurutmu bangunan ini roboh?”. Pertanyaan tersebut mendorong anak berpikir lebih mendalam tanpa menghilangkan kesempatan untuk menemukan solusi secara mandiri (Fatkhurrozy, 2024).

Selain guru, hasil sintesis penelitian juga menunjukkan bahwa keterlibatan orang tua memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keberhasilan implementasi *loose parts*. Banyak penelitian melaporkan bahwa kreativitas anak berkembang lebih optimal ketika aktivitas eksplorasi juga dilakukan di lingkungan rumah. Orang tua yang menyediakan bahan-bahan sederhana, seperti kardus bekas, botol plastik, daun, batu, atau ranting, memberikan kesempatan kepada anak untuk melanjutkan pengalaman bermain yang telah diperoleh di sekolah. Kesenambungan stimulasi tersebut membantu memperkuat proses belajar sekaligus meningkatkan hubungan emosional antara anak dan orang tua. Temuan ini sesuai dengan teori ekologi perkembangan yang dikemukakan oleh Urie Bronfenbrenner. Bronfenbrenner menjelaskan bahwa perkembangan anak dipengaruhi oleh interaksi antara berbagai sistem lingkungan, terutama keluarga dan sekolah. Ketika kedua lingkungan tersebut memberikan stimulasi yang konsisten, perkembangan kreativitas anak menjadi lebih optimal dibandingkan apabila stimulasi hanya diberikan pada salah satu lingkungan saja. Oleh karena itu, kolaborasi antara guru dan orang tua menjadi faktor yang sangat penting dalam implementasi pembelajaran berbasis *loose parts* (Iswari et al., 2026).

Kajian literatur juga menunjukkan bahwa guru yang memiliki pemahaman mengenai pembelajaran berbasis bermain (*play-based learning*) cenderung lebih berhasil



mengembangkan kreativitas anak dibandingkan guru yang masih menerapkan pembelajaran yang bersifat instruksional. Guru yang terlalu sering memberikan contoh atau menentukan bentuk hasil karya justru membatasi munculnya ide-ide baru dari anak. Sebaliknya, guru yang memberikan kebebasan bereksplorasi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih kreatif dan menyenangkan (Amanda & Wahyuningsih, 2025).

Dengan demikian, hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa keberhasilan implementasi *loose parts* merupakan hasil sinergi antara kompetensi guru, dukungan orang tua, serta lingkungan belajar yang kondusif. Ketiga komponen tersebut saling melengkapi dalam menciptakan pengalaman belajar yang mampu mengembangkan kreativitas anak secara optimal.

4. Implikasi terhadap Pembelajaran PAUD

Hasil kajian sistematis ini memberikan implikasi yang penting bagi pengembangan pembelajaran di lembaga PAUD. Pertama, penggunaan *loose parts* perlu dipandang sebagai bagian integral dari proses pembelajaran, bukan sekadar media bermain tambahan. Guru dapat mengintegrasikan *loose parts* ke dalam berbagai tema pembelajaran sehingga anak memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan usia dini.

Implikasi tersebut sejalan dengan teori pembelajaran berbasis pengalaman (*Experiential Learning*) yang dikemukakan oleh David A. Kolb. Kolb menjelaskan bahwa pembelajaran berlangsung melalui empat tahapan, yaitu pengalaman konkret, refleksi, konseptualisasi, dan eksperimen aktif. Aktivitas menggunakan *loose parts* memungkinkan anak mengalami seluruh tahapan tersebut secara alami. Anak memperoleh pengalaman melalui eksplorasi berbagai benda, merefleksikan hasil yang diperoleh, membangun pemahaman baru, kemudian mencoba kembali dengan strategi yang berbeda. Siklus tersebut menjadikan pembelajaran lebih bermakna dibandingkan pembelajaran yang hanya menekankan hafalan.

Hasil penelitian juga memberikan implikasi terhadap peningkatan kompetensi guru. Guru PAUD perlu memperoleh pelatihan mengenai pemanfaatan *loose parts*, penataan lingkungan belajar, teknik observasi kreativitas, serta penyusunan asesmen autentik. Tanpa pemahaman yang memadai, guru berpotensi mengubah *loose parts* menjadi aktivitas yang terlalu terstruktur sehingga tujuan utama pengembangan kreativitas tidak tercapai. Selain itu, lembaga PAUD perlu membangun budaya kolaborasi dengan orang tua dalam penyediaan bahan-bahan *loose parts*. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar material dapat diperoleh dari lingkungan sekitar melalui pemanfaatan barang bekas maupun bahan alam. Strategi tersebut tidak hanya mengurangi biaya pembelajaran, tetapi juga menanamkan nilai kepedulian terhadap lingkungan melalui pemanfaatan kembali bahan-bahan yang masih layak digunakan.

Temuan penelitian ini juga memberikan implikasi terhadap pengembangan kurikulum PAUD yang berorientasi pada pembelajaran berbasis bermain. Penggunaan *loose parts* dapat dipadukan dengan kegiatan proyek (*project-based learning*), pembelajaran berbasis STEAM, maupun pembelajaran kontekstual sehingga anak memperoleh pengalaman belajar yang lebih kaya. Integrasi tersebut diharapkan mampu mengembangkan kreativitas sekaligus keterampilan



abad ke-21, seperti berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kemampuan memecahkan masalah.

Di sisi lain, hasil penelitian ini menunjukkan perlunya dukungan kebijakan dari pemerintah maupun lembaga pendidikan untuk menyediakan pelatihan, panduan implementasi, serta contoh praktik baik (*best practice*) penggunaan *loose parts*. Dukungan tersebut akan membantu guru mengimplementasikan pembelajaran secara lebih efektif dan berkelanjutan.

Secara keseluruhan, hasil kajian literatur memberikan bukti bahwa *loose parts* memiliki implikasi yang luas terhadap peningkatan kualitas pembelajaran PAUD. Media ini tidak hanya mengembangkan kreativitas anak, tetapi juga mendorong pembelajaran yang aktif, menyenangkan, berpusat pada anak, serta selaras dengan berbagai teori perkembangan dan pembelajaran modern. Oleh karena itu, implementasi *loose parts* layak dijadikan salah satu strategi utama dalam pembelajaran PAUD untuk mempersiapkan anak menghadapi tantangan abad ke-21

KESIMPULAN

Media *loose parts* terbukti secara ilmiah sebagai instrumen pembelajaran yang sangat efektif, adaptif, dan inklusif dalam ekosistem Pendidikan Anak Usia Dini. Sifat materialnya yang terbuka (*open-ended*) mampu memicu lompatan kognitif yang komprehensif, khususnya pada aspek berpikir kreatif, koordinasi motorik, kecerdasan spasial, dan pemecahan masalah secara mandiri. Implementasi yang sukses tidak bertumpu pada kemewahan bahan, melainkan pada kompetensi pedagogis guru dalam merancang desain penataan ruang yang memprovokasi rasa ingin tahu alami anak serta keterlibatan aktif lingkungan sosial di sekitarnya. Diharapkan kepada pengelola lembaga PAUD untuk menyusun kebijakan kurikulum lokal yang mengintegrasikan penggunaan media *loose parts* di seluruh sentra pembelajaran secara terjadwal. Bagi guru PAUD, disarankan untuk mengikuti pelatihan terstruktur terkait teknik provokasi pembelajaran dan penataan estetis (*reggio emilia approach*).

DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, D., & Wahyuningsih, T. (2025). Penerapan Pendekatan Play-Based Learning dalam Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(2), 791–799.
- Fatkhurrozy, Y. (2024). Penerapan Scaffolding pada Zone of Proximal Development (ZPD) Kelas XI 7 SMAN 1 Malang. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(3), 1–14.
- Hamidah, F. N., & Inganah, S. (2025). Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Menyelesaikan Masalah Kontekstual Ditinjau dari Gaya Belajar. *Jurnal Jendela Matematika*, 3(2), 165–172.
- Hamzah, A. (2022). *Metode Penelitian Keperpustakaan (Library Research)*. Rajawali Press.
- Hasanah, U., & Purnama, S. (2024). Peran Bermain dalam Optimalisasi Pembelajaran Anak Usia Dini: Studi Kasus di TK KB Darul Guroba, Desa Wakan, Kecamatan Jerowaru. *Jurnal PG-PAUD TRUNOJOYO*, 11(2), 171–182.
- Iswari, N. A., Malaikosa, Y. M. L., Setyowati, S., Fitri, R., Istiq'faroh, N., & Haq, M. S. (2026). Keterlibatan Orang Tua dalam Permainan Media Loose Parts Berbasis kearifan Lokal untuk Stimulasi Kreativitas Anak Usia Dini di Lingkungan Rumah. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 476–487.



- Khadijah, Saragih, N. A., & Nasution, F. (2024). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Menggunakan Loose Parts melalui Pembelajaran STEAM di TK A Khairun Amala. *Jurnal Raudhah*, 12(1), 33–48.
- Komara, H. W., & Rohmalina. (2023). Media Pembelajaran Loose Parts dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 6(5), 491–498.
- Kurniasih, R., & Mulyani, N. (2025). Penerapan Media Loose Parts untuk Mengembangkan Kreativitas pada Anak Usia Dini di TK Diponegoro 173 Purwokerto Selatan. *Jurnal Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 5(2), 56–64.
- Lismayani, A., Pratama, M. I., Amriani, S. R., & Dzulfadillah, F. (2023). Pengaruh Media Loose Part terhadap Kreativitas Anak Usia Dini. *CJPE: Cokroaminoto Juornal of Primary Education*, 6(2), 154–163.
- Mastiyah, S. (2021). Teori Perkembangan Kognitif Pemikiran Jean Piaget. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (Tarbiyatul Misbah)*, XIV(1), 62–79.
- Nurhidayati, A., & Sa, N. (2026). Scaffolding dengan Media Loose Parts Untuk Meningkatkan Keterampilan Prososial Anak Usia Dini. *Epistema*, 7(1), 31–40.
- Pashela, P., Sibawaihi, Prasetyo, S., & Aziz, H. (2024). Media Loose Parts untuk Meningkatkan Kreativitas Anak 5-6 Tahun di Raudhatul Athfal Nurul Dzikri. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 1–8.
- Raharningsih, & Fatmawati. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Loosepart pada Anak Usia Dini di RA Sakila Kerti. *Jurnal Hamka Ilmu Pendidikan Islam*, 4(2), 79–94.
- Rahayu, D., Hafidah, R., & Dewi, N. K. (2024). Implementasi Media Loose Parts dalam Pembelajaran AUD. *Jurnal Kumara Cendekia*, 12(2), 103–114.
- Rumanah, S., Agustina, H. D., Zuhriah, S. A., & Syafila, F. N. (2026). Strategi Guru dalam Memanfaatkan Bahan Loose Parts pada Pembelajaran Sentra di Lembaga PAUD. *JICN: Jurnal Intelek dan Cendikiawan Nusantara*, 3(2), 1210–1217.
- 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.
- Sania, F., & Sirozi, M. (2025). Analisis Masa Keemasan dan Implikasinya terhadap Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(6), 3259–3267.
- Sari, M., & Asmendri. (2020). Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian Pendidikan IPA. *Natural Science*, Vol. 6(1), 41–53.
- Ulya, Z. (2024). Penerapan Teori Konstruktivisme Menurut Jean Piaget dan Teori Neuroscience dalam Pendidikan. *Al-Mudarris: Journal of Education*, Vol. 7(1), 12–23.
- Utami, I. O., Pardarina, N., & Haryati, G. (2026). Pemanfaatan Media Loose Parts dalam Implementasi Kurikulum Merdeka untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini: Studi Pustaka. *Al-Athfal STAI Muhammadiyah Probolinggo*, 7(3), 686–700.
- Wardhani, W. D. L., □ M., Atniati, I., & Septiani, N. (2021). Stimulasi Perilaku Sosial Anak Usia Dini melalui Media Loose Parts (Bahan Lepas). *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1894–1904.
- Yuliani, A., Kristiana, D., & Muttaqin, M. ‘Azam. (2024). Penerapan Media Loose Parts untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 11–23.



Zahwa, N. P., Fadhilah, F., & Ernawati, F. (2026). Integrasi Teknologi Digital dan Eksplorasi Alam Berbasis Data Anak: Sebuah Inovasi Manajemen Kurikulum PAUD di Era Digital. *Dunia Anak: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 45–59.