

**PENGUNAAN MEDIA *LOOSE PARTS* BERBASIS STEAM UNTUK
MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA 4-5 TAHUN**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Program Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Disusun Oleh:

Safira Fitriani

1905964

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS SERANG
2023**

**PENGGUNAAN MEDIA *LOOSE PARTS* BERBASIS STEAM UNTUK
MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA 4-5 TAHUN**

Oleh:

SAFIRA FITRIANI

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pada fakultas pendidikan

© SAFIRA FITRIANI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

Agustus 2023

Hak cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau Sebagian, dengan dicetak ulang, difotocopy, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh

Nama : Safira Fitriani

NIM : 1905964

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Judul Skripsi :

Penggunaan Media *Loose Parts* Berbasis STEAM untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun

Telah berhasil dipertahankan oleh Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini pada program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.

DEWAN PENGUJI

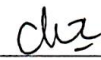
Penguji 1: Dr. Yulianti Fitriani, S.Pd., M.Sn.

Tanda Tangan:



Penguji 2: Esya Anesty Mashudi, M.Pd.

Tanda Tangan:



Penguji 3: Pepi Nuroniah, M.Pd.

Tanda Tangan:



Ditetapkan di : Serang

Tanggal : 31 Agustus 2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SAFIRA FITRIANI

PENGUNAAN MEDIA *LOOSE PARTS* BERBASIS STEAM UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA 4-5 TAHUN

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

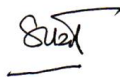
Pembimbing II,



Rr. Deni Widjayatri, M. Pd.

NIP. 198407032018032001

Pembimbing I,



Lizza Suzanti, S.Pd., M. Si.

NIP. 197805122005022011

Mengetahui

Ketua Program Studi

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Dr. Deri Hendriawan, M.Pd.

NIPT. 920200119830601101

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'aalamiin, puji syukur kehadiran Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dilancarkan dan dimudahkan dalam menyelesaikan skripsi dengan judul “*Penggunaan Media Loose Parts Berbasis STEAM untuk Meningkatkan Kreativitas pada Anak Usia 4-5 Tahun*”. Shalawat serta salam semoga senantiasa terlimpah curahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW. Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.

Penyusunan skripsi ini telah dibimbing dengan baik oleh para dosen pembimbing dan mendapatkan banyak dukungan dari berbagai pihak. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak keterbatasan, maka dari itu kritik dan saran yang membangun akan penulis terima. Oleh karena itu sebagai bentuk rasa syukur dan ucapan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi. Dengan kerendahan hati penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Supriadi, M.Pd. Selaku Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Serang.
2. Dr. Iik Nurulpaik, S.Pd., M.Pd., M.A.P. Selaku Wakil Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Serang.
3. Dr. Deri Hendriawan, M.Pd. Selaku Ketua Program Studi Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini UPI Kampus di Serang.
4. Lizza Suzanti, S. Pd., M. Si. Selaku Dosen Pembimbing I dan Rr. Deni Widjayatri, M. Pd. Selaku Dosen Pembimbing II yang sangat tekun memberikan bimbingan, arahan dan saran yang membangun pada saat penyusunan skripsi.
5. Ibu Magdalena, S. Pd. Selaku Kepala Sekolah PAUDQu Sirojul Munir Jakarta Barat dan seluruh guru yang telah memberikan izin serta bimbingan selama proses pelaksanaan penelitian.

6. Kedua orangtua, Bapak Asroni (Alm) dan Ibu Awaliyah yang telah membesarkan, mendidik, memberikan doa, perhatian, kasih sayang dan tidak pernah lelah memberikan dukungan baik moral maupun material. Terima kasih karya ini dipersembahkan untuk kalian.
7. Kakak tersayang Safinatul Aliah dan Adik tercinta M. Faisal Fadilah yang selalu memberikan keceriaan, dukungan dan perhatian agar tidak malas untuk menyelesaikan skripsi.
8. Keluarga besar (Nenek Aminah, om, tante dari keluarga besar Baba M. Basyar dan Bani Qushay yang tidak bisa disebutkan semuanya) selalu memberikan semangat serta doa dan dukungan. Terkhusus untuk Om Ali Muddin, S.Pd. yang telah memberikan fasilitas printer di madrasah demi menghemat biaya pengeluaran penulis.
9. Kiki Atika Sari sahabat semasa kecil hingga sekarang yang selalu memberikan keceriaan, mendengarkan keluh kesah, motivasi dan menguatkan penulis dalam situasi apapun.
10. “Racun Dunia” (Fathinah Wala’Zahra, Ning Intan Lestari, Zulfah Alifah Ashab, dan Siti Anisa) yang menemani masa-masa perkuliahan, tempat berkeluh kesah yang selalu memberikan motivasi, keceriaan, dan memberi kenangan hidup yang penuh warna selama masa perkuliahan. *See u on top guys!*
11. Teman-teman seperbimbingan yang telah memberikan motivasi, dan saling menguatkan dalam mengerjakan skripsi. Terkhusus untuk Amara Sumardi Ningsih yang senantiasa menemani mengerjakan skripsi di Perpustakaan Nasional.
12. Teman seperjuangan mahasiswa PGPAUD angkatan 2019 terutama kelas B yang telah berbagi pengalaman menarik dan berharga selama masa perkuliahan.
13. Teman-Teman HIMA PGPAUD yang telah memberikan ruang dan relasi untuk belajar berorganisasi.
14. Serta seluruh pihak yang telah banyak terlibat dan tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

15. *Last but not least*, diri saya sendiri Safira Fitriani. Apresiasi sebesar-besarnya karena telah bertanggung jawab menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terima kasih karena terus berusaha dan tidak menyerah, serta senantiasa menikmati setiap proses yang tidak mudah. Terima kasih sudah bertahan.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat terkhusus bagi penulis, dan umumnya bagi seluruh pihak yang membaca skripsi ini.

Serang, 25 Agustus 2023

Penulis

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Serang,
saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Safira Fitriani
NIM : 1905964
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang **Hak Bebas Royalti Non eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul ***Penggunaan Media Loose Parts Berbasis STEAM untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun***. Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan **Hak Bebas Royalti Non eksklusif** ini Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Serang

Pada Tanggal : 31 Agustus 2022

Yang Menyatakan



Safira Fitriani

SURAT PERNYATAAN

*Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “ **Penggunaan Media Loose Parts Berbasis STEAM untuk Meningkatkan Kreativitas pada Anak Usia 4-5 Tahun**” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan saya tersebut, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.*

Serang, 31 Agustus 2022



Safira Fitriani

PENGGUNAAN MEDIA *LOOSE PARTS* BERBASIS STEAM UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA 4-5 TAHUN

Safira Fitriani

Program Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Kampus di Serang
Universitas Pendidikan Indonesia

Abstrak

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan sebuah produk, ide-ide, atau gagasan yang baru, dapat berupa kegiatan imajinatif dengan menciptakan suatu produk atau karya-karya yang hasilnya mencakup kumpulan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya. Peningkatan kreativitas anak kelompok A di PAUDQu Sirojul Munir Jakarta Barat masih rendah. Kegiatan dengan menggunakan media *loose parts* dapat mengeksplorasi kreativitas pada anak usia 4-5 tahun di kelompok A. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan proses serta hasil dari kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *loose parts* berbasis STEAM untuk meningkatkan kreativitas anak usia 4-5 tahun. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif. Subjek dari penelitian ini adalah kelompok A yang berjumlah 14 anak dengan rincian 8 anak laki-laki dan 6 anak perempuan serta 1 guru kelas. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pedoman observasi aktivitas guru dan pedoman hasil kegiatan anak. Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu reduksi data, penyajian data (*display data*) dan verifikasi data. Validasi data yang digunakan yaitu teknik triangulasi, *member check*, dan *audit trial*. Hasil dari penelitian menunjukkan rata-rata kreativitas anak pada siklus I sebesar 45% dan meningkat menjadi 82% pada siklus II. Dari hasil tersebut bahwa penelitian ini dapat meningkatkan kreativitas anak usia 4-5 tahun di PAUDQu Sirojul Munir Jakarta Barat. Dengan demikian hasil penelitian ini dapat disarankan untuk guru kelas sebagai acuan pemilihan media pembelajaran di sekolah.

Kata kunci: *Loose Parts*, STEAM, Kreativitas

**THE USAGE OF STEAM BASED-*LOOSE PARTS* MEDIA IN IMPROVING
EARLY CHILDHOOD STUDENT'S CREATIVITY 4-5 YEARS OLD**

Safira Fitriani

*Early Childhood Education Teacher Education Program, Serang Regional
Campus, Indonesian Education University*

Abstract

Creativity is the ability of people to generate products and new ideas, it could be an imaginative activity by creating a product that is able to cover all information that has been produced by the previous experience. The development of creativity of 4 - 5 years old children in PAUDQu Sirojul Munir Jakarta Barat is still need to be improved. The usage of STEAM-*loose parts* media is able to explore children's creativities. The aim of this research is to explain the process and present the result of the implementation of STEAM based - *loose parts* media to increase creativity. This research was used Class Action Research (CAR) method with qualitative approach. Subject of this research was Group A which consist 14 children the details is 8 boys, 6 girls and 1 classroom teacher. The research instrument was the teacher's activities guidance and children's activities result guidance. The technique of this research were data reduction, data display, and data verification. The data validations which had been used were triangulation, member check technique and audit trial. The result of this research showed the average of children's creativities on the first cycle was 45% and it increased to 82% in the second cycle. Based on the result showed above, this research is able to improve children's creativities for 4-5 years old children in PAUDQu Sirojul Munir Jakarta Barat. Therefore, the result of this research is able to be suggested for teachers as the guidance of learning media choice for teaching and learning activities.

Keywords: *Loose Parts*, STEAM, Creativity

DAFTAR ISI

HALAMAN HAK CIPTA	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Struktur Organisasi	6
BAB II	7
KAJIAN PUSTAKA	7
A. Kreativitas Anak Usia Dini	7
B. Penggunaan Media <i>Loose Parts</i> Berbasis STEAM	12
C. Penelitian Terdahulu	24
D. Kerangka Berpikir	26
E. Hipotesis Tindakan	28
BAB III	29
METODE PENELITIAN	29
A. Desain Penelitian	29

B. Partisipan dan Tempat Penelitian.....	30
C. Prosedur Penelitian	30
D. Teknik Pengumpulan Data.....	33
E. Instrumen Penelitian.....	34
F. Teknik Analisis Data.....	39
G. Validasi	41
H. Isu Etik	42
BAB IV	43
HASIL DAN PEMBAHASAN	43
A. Hasil Penelitian.....	43
B. Pembahasan	68
BAB V.....	71
KESIMPULAN DAN SARAN	71
A. Kesimpulan.....	71
B. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP PENULIS	

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Skema Kerangka Berpikir.....	27
--	----

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Daftar Alat Pengumpulan Data yang Digunakan dalam Penelitian.....	35
Tabel 3.2 Pedoman Observasi Aktivitas Guru (POAG)	35
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Pedoman Studi Dokumentasi (PSD).....	36
Tabel 3.4 Indikator Kegiatan Kapilaritas Air dengan Media <i>Loose Parts</i> Berbasis STEAM Menurut Munandar (Miranda, 2018)	36
Tabel 3.5 Pedoman Hasil Kegiatan Kapilaritas Air dengan Media <i>Loose Parts</i> Berbasis STEAM Menurut Munandar (Miranda, 2018)	36
Tabel 3.6 Kisi-Kisi dan Rubrik Penilaian Hasil Kegiatan Kapilaritas Air dengan Media <i>Loose Parts</i> Berbasis STEAM	37
Tabel 3.7 Deskripsi Kategori Penilaian Kegiatan dengan Media <i>Loose Parts</i> Berbasis STEAM.....	40
Tabel 4.1 Rincian Anak Didik PAUDQu Sirojul Munir Jakarta Barat.....	43
Tabel 4.2 Data Guru PAUDQu Sirojul Munir Jakarta Barat	44
Tabel 4.3 Hasil Pedoman Observasi Aktivitas Guru (POAG) Siklus I.....	52
Tabel 4.4 Pedoman Hasil Kegiatan Kapilaritas Air dengan Media <i>Loose Parts</i> Berbasis STEAM Siklus I	53
Tabel 4.5 Rangkuman Hasil Kegiatan Kapilaritas Air dengan Menggunakan Media <i>Loose Parts</i> Berbasis STEAM Siklus I	54
Tabel 4.6 Hasil Pedoman Observasi Aktivitas Guru (POAG) Siklus II.....	60
Tabel 4.7 Pedoman Hasil Kegiatan Kapilaritas Air dengan Media <i>Loose Parts</i> Berbasis STEAM Siklus II	62
Tabel 4.8 Rangkuman Hasil Kegiatan Kapilaritas Air dengan Menggunakan Media <i>Loose Parts</i> Berbasis STEAM Siklus II	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Komponen <i>Loose Parts</i>	16
Gambar 2.2 Piramida <i>Loose Parts</i>	16
Gambar 3.1 Siklus dalam Prosedur PTK Model Kemmis dan Mc. Taggart.....	30
Gambar 4.1 Alat dan Bahan Kegiatan Kapilaritas Air Menggunakan Sawi Putih.....	45
Gambar 4.2 Hasil dari Kegiatan Kapilaritas Air Menggunakan Sawi Putih.....	45
Gambar 4.3 Alat dan Bahan Kegiatan Kapilaritas Air Menggunakan Tisu.....	46
Gambar 4.4 Proses dan Hasil dari Kegiatan Kapilaritas Air Menggunakan Tisu.....	47
Gambar 4.5 Kegiatan Pembelajaran dengan Menjelaskan Kapilaritas Air Siklus I	50
Gambar 4.6 Kegiatan Pembelajaran dengan Menjelaskan Kapilaritas Air Siklus II.....	57
Gambar 4.7 Anak Sedang Mengamati Proses Kapilaritas Air dengan Senter	58
Gambar 4.8 Guru sedang Mendemonstrasikan Kegiatan pada Siklus II	60
Gambar 4.9 Grafik Rekapitulasi Peningkatan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun di PAUDQu Sirojul Munir Jakarta Barat	68

DAFTAR PUSTAKA

- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak.
- Anizal, D. R., & Hartati, S. (2022). Penerapan Pembelajaran Berbasis STEAM (Science , Technology , Engineering , Art & Math) di Taman Kanak-Kanak Hang Tuah Padang. *Jurnal Ilmiah PESONA PAUD*, 9(1), 33–45.
- Aqib, Z. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) TK/RA, SLB/SDLB*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asrori, M. (2019). *Psikologi Pembelajaran*. Bandung: PT.Sandiarta Sukses.
- Astuti, R., & Aziz, T. (2019). *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Integrasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Kanisius Sorowajan Yogyakarta*. 3(2), 294–302.
- Azizah, S. N., Munawar, M., & Ds, A. C. (2020). Analisis Metaphorming Melalui Media Loose Parts Pada Anak Usia Dini Kelompok B Paud Unggulan Taman Belia Candi Semarang. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 57–71.
- Bantali, A. (2022). *Psikologi Perkembangan (Konsep Pengembangan Kreativitas Anak)*. Yogyakarta: Jejak Pustaka.
- Bulan, D. V. C., & Suzanti, L. (2022). Optimalisasi Perkembangan Motorik Halus Anak Menggunakan Media Menganyam Dengan Kertas. *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)*, 4(2), 26–37.
- Casey, T., & Robertson, J. (2016). Loose Parts Play. *Inspiring Scotland*, 4–15. <https://creativestartlearning.co.uk/wp-content/uploads/2020/05/Loose-Parts-Toolkit.pdf>
- 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*. 7, 72–90.

Safira Fitriani, 2023

PENGGUNAAN MEDIA LOOSE PARTS BERBASIS STEAM UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA 4-5 TAHUN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Ellysa, A. S., & Muhammad, A. (2021). *Buku Panduan Guru: Capaian Pembelajaran Elemen Dasar-Dasar Literasi dan STEAM (Satuan PAUD)*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pembukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.
- Fitrah, M., & Luthfiah. (2017). *Metodologi Penelitian Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus*. Sukabumi: CV Jejak.
- Fitriasari, N. S., Widjayatri, R. R. D., Suzanti, L., Arifin, W. A., Dzikrillah, A., Roskha, P., Chairunnisa, A., Putri, K. A., & Fawaz. (2021). Play & Fun Portal to Support “Steam” Learning Method in Early Childhood. *Proceedings of the 2nd International Seminar of Science and Applied Technology (ISSAT 2021)*, 207 (Issat), 339–344.
- Hadinugrahaningsih, T., Rahmawati, Y., Ridwan, A., Budiningsih, A., Suryani, E., Nurlitiani, A., & Fatimah, C. (2017). *Ketrampilan Abad 21 dan STEAM (Science, Technology, engineering, Art, and Mathematics)*. 1–110.
- Hajarul, H. A., Al-Munawar¹, A., & Rupaida², R. (2020). Upaya Mengembangkan Kreativitas Remaja. *Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA 2020 “Transformasi Pendidikan Sebagai Upaya Mewujudkan Sustainable Development Goals (SDCs) Di Era Society 5.0,”* 2(2), 422–429.
- Hasanah, A., Hikmayani, A. S., & Nurjanah, N. (2021). Penerapan Pendekatan STEAM Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 5(02), 275–281.
- Hasbi, D. M. (2021). *Membangun Dasar STEAM Melalui Kegiatan Main*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini.
- Isrofiyah, L. (2019). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Di Ra Muslimat Nu Bantarwuni Kec. Kembaran Kab. Banyumas*. (Skripsi), IAIN Purwokerto.
- Kemdikbud. (2020). *Panduan Pengelolaan Looseparts*. 1–21. Bandung: Kemdikbud.
- Kementerian Pendidikan Nasional. (2014). Permendikbud No 146 Tahun 2014. Jakarta: Kemdikbud.

Safira Fitriani, 2023

PENGGUNAAN MEDIA LOOSE PARTS BERBASIS STEAM UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA 4-5 TAHUN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Leichter-Saxby, M., & Suzanna. (2015). Parts Manual. In *Loose Parts Manual* (Vol. 44, Issue October, pp. 1–29). Playground Ideas.
- Miranda, D. (2018). *Pengembangan buku cerita berbasis pendidikan karakter untuk meningkatkan kreativitas aud.* 18–30.
- Mulyani, N. (2019). *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini.* Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurani, Y., Hartati, S., & Sihadi. (2020). *Memacu Kreativitas Melalui Bermain: Pembelajaran Anak Usia Dini.* Jakarta: Sinar Grafika Offset.
- Nurjanah, N. E. (2020). Pembelajaran Stem Berbasis Loose Parts Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PUD*, 1(1), 19–31.
- Pratiwi, L. (2021). Penggunaan Pendekatan STEAM Pada Kegiatan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Untuk Melatih Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Hang Tuah Kota Bengkulu. (Skripsi), IAIN Bengkulu.
- Purnama, S., Pratiwi, H., & Rohmadheny, P. S. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Pendidikan Anak Usia Dini.* Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Purwaningsih, P., Munawar, M., & Prasetyawati Dyah Hariyanti, D. (2022). Analisis Pembelajaran Lingkungan Sosial Berbasis STEAM pada Anak Usia Dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 13–23.
- Puspita, A. W. (2019). *Penggunaan Loose Parts dalam Pembelajaran dengan Muatan STEAM.* 21.
- Ridwan, A., Nurul, N. A., & Faniati, F. (2022). Analisis Penggunaan Media Loose Part untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(02), 105–118.
- Rukajat, A. (2018). *Pendekatan Penelitian Kualitatif (Qualitative Research Approach).* Yogyakarta: Deepublish.

- Rustiyarso, & Wijaya, T. (2022). Panduan dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas. In *Panduan dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Noktah.
- Sani, A. R., Prayitno, W., & Hodriani. (2020). *Panduan Praktis Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Siantajani, Y. (2020). *Loose Parts: Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*. Jakarta: Sarang Seratus Aksara.
- Sit, M., Khadijah, Nasution, F., Wahyuni, S., Rohani, Nurhayani, Sitorus, A. S., Armayanti, R., & Lubis, H. Z. (2016). *Teori dan Praktik*. Perdana Publishing.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Widjayatri, R. D. (2016). *Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Pendekatan Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM) (Penelitian Tindakan di Kelas I SD Islam At Taqwa Jakarta Timur)*. 6–8.
- Zubaidah, S. (2019). STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics): Pembelajaran untuk Memberdayakan Keterampilan Abad ke-21. *Seminar Nasional Matematika Dan Sains, September*, 1–18.