

Penggunaan Media Berbasis Lingkungan Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini

Dedeh Komalasari¹, Rika Septiani²

¹Majalengka University, Majalengka, Indonesia

²Al- Ihya Islamic University of Kuningan, Kuningan, Indonesia

*Corresponding Author: dedehkomalasari4@gmail.com

ABSTRACT

This study was motivated by the lack of variety in early childhood education learning activities and a lack of inclination toward ideas, creativity, or toughness. The purpose of this study is to examine the effect of using environment – based learning media on students' creativity in early childhood. The problem was devised about how the use of environment-based learning media increases the creativity of early childhood education. This study used a quantitative research design. The result of this study indicated the improvement of early childhood creativity by using environment-based learning media. The result showed that the t-test is 3.294 and the t-table is 1.796. This differentiable learning was used by providing game variation, stimulating the children to develop and try to choose activities accordance with their study style, and also getting the real experience of using the learning media from the surrounding environment. So that the children's exploration and their imagination have the opportunity to develop creativity and critical thinking.

Keywords: learning media, environment-based, creativity

Article History:
Received 2023-08-10
Accepted 2023-09-18

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi masalah kurang variatifnya pembelajaran di PAUD sehingga anak cenderung kurang kreatifitasnya baik gagasan maupun ide. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media berbasis lingkungan terhadap kreativitas anak usia dini. Masalah yang dirumuskan tentang Bagaimana Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis lingkungan dalam meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Hasil Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kreativitas anak usia dini dengan penggunaan Media Pembelajaran berbasis lingkungan. Hasil yang ditunjukkan nilai Thitung sebesar 3.294 dan Ttabel sebesar 1,796. Pembelajaran terdiferensiasi yang diterapkan dengan memfasilitasi berbagai ragam main, menstimulasi anak untuk berkembang dan memilih kegiatan sesuai dengan gaya belajarnya serta memperoleh pengalaman nyata dari penggunaan media ajar dari sekitar lingkungan. Sehingga daya eksplorasi anak dan imajinasi anak memiliki kesempatan berkembang yang menghasilkan cara berpikir kritis dan kreatif.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Berbasis Lingkungan, Kreativitas

PENDAHULUAN

Upaya dalam mengembangkan potensi anak dapat dilakukan melalui berbagai cara pada berbagai bidang yang dapat mendukung atmosfer belajar yang menyenangkan bagi anak. Hakikatnya anak usia dini memiliki potensi yang berpeluang besar dalam mengoptimalkan segala aspek perkembangannya, termasuk perkembangan motoriknya, emosional, kognitif, bahasa maupun daya kreasi serta imajinasi anak. Namun permasalahan biasanya muncul dalam proses pembelajaran di PAUD yaitu karakter anak usia dini yang cenderung daya fokus singkat serta cepat bosan. Disisi lain kegiatan pembelajaran kurang variatif dan berpusat pada guru, kurang memberi ruang terhadap pada perkembangan kreativitas anak

sehingga kreativitas anak kurang berkembang secara optimal. Mengingat pentingnya kreativitas sebagai penunjang perkembangan anak kejenjang selanjutnya karena dapat mengembangkan inisiatif, serta daya kreatifnya, juga produktif menghasilkan karya sesuai dengan yang diminatinya.

Dalam menyelenggarakan kegiatan pembelajaran, guru lebih memfokuskan pada pencapaian hasil belajar bukan pada proses pembelajaran yang memberikan dampak nyata terhadap kemampuan berpikir dan kreativitas anak. Ruang imajinasi serta daya eksplorasi anak dibatasi jika orientasi guru hanya pada hasil belajar anak. Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relative berbeda dengan yang ada sebelumnya. (Munandar, 2016). Dapat diartikan bahwa kreativitas mencerminkan tentang bagaimana seorang pemikir yang divergen dimana memiliki kemampuan ketika dihadapkan pertanyaan maupun permasalahan dapat memberikan bermacam-macam alternatif jawaban serta alternatif penyelesaian masalah. Kreativitas dapat digunakan untuk memprediksi keberhasilan belajar seorang anak karena pada hakikatnya anak memiliki potensi kreatif dengan didukung latihan serta bimbingan dari orang dewasa disekitarnya termasuk guru dan orang tua.

Menurut Suharnan (Afifa, 2013) mengatakan bahwa terdapat beberapa komponen pokok dalam kreativitas yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Aktifitas berpikir, kreativitas selalu melibatkan proses berpikir di dalam diri seseorang. Aktifitas ini merupakan suatu proses mental yang tidak tampak oleh orang lain, dan hanya dirasakan oleh orang yang bersangkutan.
- 2) Menemukan atau menciptakan sesuatu yang mencakup kemampuan menghubungkan dua gagasan atau lebih yang semula tampak tidak berhubungan, kemampuan mengubah pandangan yang ada dan menggantikannya dengan cara pandang lain yang baru.
- 3) Sifat baru atau orisinil berupa karya baru.

Sebagian berpandangan bahwa Kreativitas merupakan proses serta hasil interaksi antara individu dan lingkungannya, sehingga menghasilkan kemampuan untuk membuat inovasi serta kombinasi baru, yang diataranya memiliki sumber data, informasi, sebelumnya sudah ada atau dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan Masyarakat (Munandar, 2016). Imamah, Z. dan Muqowim, Mdi tahun 2020 melakukan penelitian dengan judul Pengembangan kreativitas dan berpikir kritis pada anak usia dini melalui metode pembelajaran berbasis STEAM and loose part, dimana penelitian tersebut memaparkan mengenai penggunaan loose part dan steam yang bisa meningkatkan daya kreativitas anak. Penggunaan loose part disini belum memanfaatkan kondisi lingkungan sekitar dan anak diberikan kegiatan yang sama dengan media sama. Dari yang diungkapkan tersebut diatas menunjukkan bahwa pemanfaatn media ajar yang berbasis lingkungan belum dimanfaatkan secara baik, sehingga penulis merasa perlu untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai penggunaan Media berbasis lingkungan dalam meningkatkan kreativitas anak.

Berdasarkan pandangan bahwa kreativitas sebagai hasil dari interaksi anak dengan lingkunganya baik itu lingkungan fisik maupun lingkungan hidupnya. Pengalaman nyata serta pembelajaran langsung menjadi karakteristik pembelajaran di PAUD. Anak-anak merasakan, melihat, atau berinteraksi langsung sehingga penggunaan media ajar bisa ditemui langsung oleh anak-anak. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam keberhasilan dari proses pembelajaran dipengaruhi oleh penggunaan metode serta media pembelajaran. Antara metode dan media memiliki keterkaitan, dimana pemilihan metode akan berpengaruh terhadap jenis media yang akan digunakan. Keduanya harus memiliki korelasi atau kesesuaian agar tujuan pembelajaran bisa tercapai sesuai dengan efektifitas pembelajaran. Beberapa hal

penting yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media, seperti: konteks pembelajaran, karakteristik pembelajar, dan tugas atau respon yang diharapkan dari pembelajar. (Arsyad, 2015).

Latuheru memaparkan bahwa Media pembelajaran adalah bahan, alat atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna (Latehru, 2015). Efektivitas proses pembelajaran berlangsung dengan baik jika terjadi interaksi yang tepat serta penggunaan media yang tepat yang mudah serta dapat digunakan dengan baik. Menurut Arsyad (2015), Media Pembelajaran memiliki ciri atau karakteristik sebagai berikut 1) Ciri fiksatif, yang menggambarkan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau obyek. 2) Ciri manipulatif, yaitu kemampuan media untuk mentransformasi suatu obyek, kejadian atau proses dalam mengatasi masalah ruang dan waktu. 3) Ciri distributif, yang menggambarkan kemampuan media mentransportasikan obyek atau kejadian melalui ruang, dan secara bersamaan.

Lebih dalam lagi dijelaskan bahwa media pembelajaran berbasis lingkungan merupakan media pembelajaran yang menjadikan lingkungan disekitar sebagai sumber belajar. Media pembelajaran berbasis lingkungan dapat dikategorikan menjadi tiga jenis lingkungan belajar (Kusumah, 2016). Adapun lingkungan belajar yang dimaksud adalah lingkungan alam, lingkungan sosial serta lingkungan buatan. Yang dimaksud dengan lingkungan alam yaitu lingkungan yang ada disekitar tempat belajar seperti halaman, pepohonan, tanaman, iklim, udara, Binatang, termasuk segala hal yang ditemukan dialam. Untuk lingkungan sosial seperti adat, budaya, kebiasaan Masyarakat dan segala hal yang berkaitan dengan kehidupan sosial. Sedangkan untuk lingkungan buatan adalah lingkungan yang dibuat atau karya manusia seperti bendungan, pasar, dan lain sebagainya.

Beberapa manfaat dari media pembelajaran berbasis lingkungan diantaranya (1) Peserta didik langsung dibawa pada dunia nyata; (2) Kapanpun dan dimanapun lingkungan bisa di dimanfaatkan, namun penggunaanya tetap tergantung pada materi yang diajarkan; (3) Biaya yang dibutuhkan dalam pembelajaran berbasis lingkungan sekitar tidak terlalu besar. Hal ini karena sudah disediakan langsung oleh alam; (4) Siswa dapat lebih mudah memahami materi karena memiliki pengalaman langsung. (Rusmaini, 2022). Istilah yang cukup populer dan memiliki kaitan yang sangat erat dengan media pembelajaran berbasis lingkungan, yaitu alam sekitar dan lingkungan. Terdengar hamper memiliki makna sama namun berbeda artinya. Jika alam sekitar didalamnya mencakup segala hal yang ada di sekitar kita, baik yang jauh maupun yang dekat letaknya, baik yang silam maupun yang akan datang, tidak terikat pada waktu dan tempat sedangkan yang dimaksud dengan lingkungan adalah sesuatu yang ada di alam sekitar yang memiliki makna serta pengaruh tertentu kepada individu.

Menurut Oemar Hamalik bahwa Lingkungan (environment) sebagai dasar pengajaran adalah faktor kondisi kondisional yang mempengaruhi tingkah laku individu dan merupakan faktor belajar yang penting. Lingkungan belajar/ pembelajaran/ pendidikan terdiri dari berikut ini: 1). Lingkungan sosial adalah masyarakat, baik kelompok besar ataupun kecil. 2). Lingkungan personal meliputi individu-individu sebagai suatu pribadi berpengaruh terhadap individu lainnya 3). Lingkungan alam (fisik) meliputi sumber daya alam yang dapat diberdayakan sebagai sumber belajar 4). Lingkungan kultural, mencakup hasil budaya dan teknologi yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar, dan dapat dijadikan faktor pendukung pengajaran (Oemar Hamalik, 2017).

Ciri umum dari media pembelajaran berbasis lingkungan adalah sesuai dengan konsep pembelajaran kontekstual. Kemudian tujuan dari media ini adalah memberi pengalaman belajar yang bervariasi, membuat belajar menjadi lebih nyata, meningkatkan kemampuan di bidang tertentu, serta meningkatkan motivasi belajar (Erviana, 2018). Jadi penggunaan media pembelajaran berbasis lingkungan ini sangat relevan digunakan di PAUD karena sesuai dengan karakteristik pembelajaran anak yang

cenderung pada pembelajaran nyata sehingga dari eksplorasi nyata tersebut akan memberikan pengalaman serta interaksi langsung yang dimungkinkan dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini. Berdasarkan pemaparan diatas bisa dirumuskan bahwa rumusan masalah yang menjadi bahan penelitian adalah “ Bagaimana Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Lingkungan terhadap Kreativitas Anak Usia Dini?” Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media berbasis lingkungan terhadap kreativitas anak usia dini. Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :a. Hipotesis nol (Ho): Tidak terdapat pengaruh positif penggunaan media berbasis lingkungan terhadap peningkatan kreativitas anak. b. (Ha) Hipotesis alternatif (Ha): Terdapat pengaruh positif penggunaan pembelajaran berbasis lingkungan terhadap kreatifitas anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. bahwa metode penelitian kuantitatif diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu. Dimana fokus penelitian pada Penggunaan Media Berbasis Lingkungan Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah menggunakan Teknik observasi, wawancara serta Dokumentasi yang berupa dokumentasi penilaian berdasarkan observasi terhadap siswa berdasarkan instrument yang dibuat. Adapun objek penelitian dan lokasi penelitian adalah KB Al-Faruq Desa Kawah Manuk Kecamatan Darma Kabupaten Kuningan dengan sampel dan populasi sebanyak 15 anak kelompok usia 4-5 tahun. Pengambilan subjek penelitian dilakukan dengan menggunakan sampling jenuh (sampel sensus), atau keseluruhan populasi anak di KB Al-Faruq kelompok usia 4-5 tahun. Adapun Instrumen yang digunakan menggunakan variabel Media Pembelajaran berbasis lingkungan serta variabel Kreativitas anak. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrumen observasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Setelah melalui berbagai uji validitas dan normalitas, penelitian melalui pengelolaan data, memiliki validitas serta distribusi data yang cukup. Jika digambarkan berdasarkan hasil penelitian dan rekap instrumen dibawah ini ;

Tabel 1 Hasil Instrumen valiabel X

Responden	Hasil	Persentase	Kategori
S1	21	50%	Cukup
S2	22	60%	Cukup
S3	24	60%	Cukup
S4	28	70%	Baik
S5	25	70%	Baik
S6	25	70%	Baik
S7	19	50%	Cukup
S8	29	80%	Baik
S9	22	60%	Cukup

S10	28	70%	Baik
S11	27	70%	Baik
S12	25	70%	Baik
S13	30	80%	Baik
S14	30	80%	Baik
S15	28	70%	Baik
Total (y)	383	63,83%	Baik

Dilihat dari hasil instrumen Penggunaan Media Berbasis lingkungan di KB Al-Faruq terdapat 10 orang anak dengan kategori baik, dan 5 orang anak dengan Kategori Cukup. Untuk dapat mengetahui persentase dari variabel X di tentukan dengan rumus berikut :

Diketahui Variabel X :

Nilai (P) = 383

Nilai (N) = Skala x Pernyataan x Sampel

Nilai (N) = 5 x 8 x 15

Nilai (N) = 600

P: $N \times 100\% = 383 : 600 \times 100\% = 63,83\%$

Berdasarkan hasil tersebut bahwa penggunaan media berbasis lingkungan terhadap kreatifitas anak menunjukkan nilai 63,83% dan termasuk ke dalam kontinum baik. Dengan demikian Peningkatan kreatifitas anak di KB Al-Faruq dapat dikatakan baik. Berikut dibawah ini adalah tabel hasil instrument Variabel Y yaitu peningkatan Kreativitas anak :

Tabel 1 Hasil Instrumen variabel Y

Responden	Hasil	Persentase	Kategori
S1	22	60%	Cukup
S2	22	60%	Cukup
S3	27	70%	Baik
S4	28	70%	Baik
S5	26	70%	Baik
S6	28	70%	Baik
S7	22	60%	Cukup
S8	29	80%	Baik
S9	26	70%	Baik
S10	28	70%	Baik
S11	28	70%	Baik
S12	27	70%	Baik
S13	30	80%	Baik
S14	30	80%	Baik

S15	28	70%	Baik
Total (y)	401	66,83%	Baik

Dilihat dari hasil instrumen Peningkatan Kreativitas anak di KB Al-Faruq terdapat 12 orang anak dengan kategori baik, dan 3 orang anak dengan Kategori Cukup. Untuk dapat mengetahui persentase dari variabel y di tentukan dengan rumus berikut :

Diketahui Variabel Y :

Nilai (P) = 383

Nilai (N) = Skala x Pernyataan x Sampel

Nilai (N) = 5 x 8 x 15

Nilai (N) = 600

P: $N \times 100\% = 401 : 600 \times 100\% = 66,83\%$

Dengan demikian peningkatan kreatifitas anak menunjukkan nilai 66,83% dan termasuk ke dalam kontinum baik. Dengan demikian Peningkatan kreatifitas anak di KB Al-Faruq dapat dikatakan baik. Dalam pengujian hipotesa yang menggunakan *one sample test*, dengan bantuan program *IBM SPSS Statistics 25 for Windows*. Berdasarkan dari hitungan program *IBM SPSS Statistics 25 for Windows* diperoleh data berikut :

Tabel Hasil Uji hipotesis one sample test

One-Sample Test		
T	df	Sig
3.294	12	0,006

Berdasarkan tabel di atas, di peroleh nilai Thitung sebesar 3.294 dan Ttabel sebesar 1,796. Maka berdasarkan dasar pengambilan keputusan dalam uji hipotesis, Apabila Thitung > Ttabel maka Ho ditolak dan Ha diterima dimana terdapat peningkatan kreativitas anak pada penggunaan media pembelajaran berbasis lingkungan DI KB Al-Faruq Darma.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian diatas, penggunaan media pembelajaran berbasis lingkungan dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini di KB Al-Faruq. KB Al-Faruq sebagai salah satu sekolah yang masuk Program Sekolah Penggerak (PSP) Angkatan 3 sehingga menerapkan Kurikulum Merdeka dalam implementasi pembelajarannya. Hasil penelitian diatas menjelaskan bahwa peningkatan kreativitas anak berada di kategori baik karena dari 15 anak ada 12 anak dengan kategori baik dan 3 anak dengan kategori cukup. Jika di penelitian sebelumnya yang diungkapkan Imamah, Z. dan Muqowim, Mdi tahun 2020 dalam judul Pengembangan kreativitas dan berpikir kritis pada anak usia dini melalui metode pembelajaran berbasis STEAM and loose part, dimana penelitian tersebut memaparkan mengenai penggunaan loose part dan steam yang bisa meningkatkan daya kreativitas anak. Penggunaan loose part disini belum memanfaatkan kondisi lingkungan sekitar dan anak diberikan kegiatan yang sama dengan media sama, Meskipun hasil penelitian sama yaitu adanya peningkatan kreativitas anak.

Namun di KB Al-Faruq karena sudah mengimplementasikan Kurikulum Merdeka Belajar jadi menerapkan pembelajaran terdiferensiasi. Sehingga dalam pembelajaran guru memfasilitasi kegiatan ragam main dengan menggunakan beragamnya media berbasis lingkungan, bisa loose part, pemandangan sekitar, bercocok tanam, bahkan pemanfaatan kolam ikan disekitar sekolah. Pembelajaran terdiferensiasi memungkinkan anak memilih ragam main sesuai yang diminatinya dan gaya belajarnya.

Sehingga anak bisa mengoptimalkan daya eksplorasi dan imajinasinya yang bisa menghasilkan kreativitas baik berupa karya maupun gagasan.

Apa yang dipaparkan Munandar juga dalam bukunya cukup relevan dengan hasil penelitian. Diungkapkan bahwa kreativitas adalah proses serta hasil interaksi antara individu dan lingkungannya, sehingga menghasilkan kemampuan untuk membuat inovasi serta kombinasi baru, sehingga semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan Masyarakat dapat memiliki pengaruh yang baik terhadap kreativitas anak usia dini. Hal ini karena terstimulasinya dengan baik sehingga eksplorasi anak mengikuti perkembangannya dan mencoba pengalaman yang nyata dari proses pembelajaran yang ada di lingkungan sekitarnya. Pembelajaran yang konkret dapat mudah diserap anak sehingga menstimulasi anak untuk dapat berpikir kritis serta kreatif. Masa emas perkembangan anak yang bisa menemukan hal hal baru dari apa yang ditemui dan dialami secara langsung, menjadi respon yang baik untuk setiap stimulasi perkembangannya. Hasil penelitian yang dilakukan di KB Al-Faruq ini yang mengangkat masalah penggunaan media pembelajaran berbasis lingkungan bisa meningkatkan kreativitas anak dengan baik.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini bahwa Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Lingkungan dapat meningkatkan Kreativitas Anak dengan Baik. Dengan pembelajaran terdiferensiasi anak bisa memilih kegiatan ragam main sesuai yang diminati, perkembangan maupun gaya belajarnya. Anak memiliki kesempatan memiliki pembelajaran yang nyata atau konkret dari hal-hal yang ditemuinya disekitar lingkungan sehingga bisa menstimulasi daya nalar, berpikir kritis serta kreativitas baik berupa gagasan maupun karya..

REFERENSI

- Afifa. 2017. *Pengembangan Aktivitas dan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran*. Bandung : Pustaka Setia
- Arsyad, A. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Dewantara, A. H., Amir, B., & Harnida, H. (2021). Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Media Berbasis It Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa. *AL-GURFAH: Journal of Primary Education*, 1(1), 15-28.
- Erviana, Y (2018) . *Pengembangan Media Pembelajaran Tangga Pintar*. Universitas Negeri Yogyakarta
- Fauziah, N. (2013). Penggunaan media bahan alam untuk meningkatkan kreativitas anak. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 8(1), 23-30.
- Hamalik, Oemar. 2015. *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi A
- Imamah, Z., & Muqowim, M. (2020). Pengembangan kreativitas dan berpikir kritis pada anak usia dini melalui metode pembelajaran berbasis STEAM and loose part. *Yinyang: Jurnal Studi Islam Gender Dan Anak*, 263-278.
- Karimah, S., Utami, R., & Hidayah, N. (2018). Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Edmodo terhadap Kreativitas Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 5(2), 97-101.
- Kusumah. 2016. *Media Pembelajaran*. Bandung : Pustaka Setia.
- Latuheru. 2015. *Media pembelajaran*. Surabaya : Kartika
- Maarang, M., Khotimah, N., & Lily, N. M. (2023). Analisis Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Pembelajaran STEAM Berbasis Loose Parts. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 309-320.

- Munandar, Utami. 2016. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Nurjanah, N. E. (2020). Pembelajaran stem berbasis loose parts untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. *Jurnal audi: jurnal ilmiah kajian ilmu anak dan media informasi paud*, 5(1), 19-31.
- Palintan, A. T. A. (2018). Penggunaan media kolase dalam meningkatkan kreativitas anak. *Al-Athfal: Jurnal Pembelajaran Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1).
- Purwaningsih, C. W. W., Triharnanto, J., & Pusporini, W. (2022, August). Penggunaan Media Loose Part Berbasis STEAM Dalam Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini. In *Seminar Nasional 100 Tahun Tamansiswa* (Vol. 1, No. 1, pp. 31-35).
- Safitri, D., Lestaringrum, A., & Nusantara, U. (2021). Penerapan Media Loose Part untuk Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 40-52.
- Suharismi, (2022). Media Pembelajaran Berbasis Lingkungan. Refository Universitas Pamulang