



Pembelajaran Daring di PAUD Menggunakan Media *Loose parts*

Nurniawati¹✉, Heny Djoehaeni¹, Leli Kurniawati¹

Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia⁽¹⁾

DOI: [10.31004/obsesi.v7i2.3585](https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3585)

Abstrak

Loose parts merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman nyata dengan bermain pada anak secara langsung. Namun pandemi Covid-19 membuat pembelajaran di sekolah beralih dari luring ke daring. Maka dari itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran daring menggunakan media *loose parts*. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan desain studi kasus pada tiga orang guru PAUD yang bekerja di sekolah dengan latar belakang berbeda. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik wawancara serta dianalisis menggunakan analisis tematik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran daring di PAUD menggunakan media *loose parts* dilakukan dengan cara menggunakan platform *zoom meeting*, membagikan modul kepada orang tua siswa dan melaksanakan PTM terbatas. Sedangkan permasalahan yang terjadi dalam pelaksanaannya adalah kurangnya motivasi anak, pendampingan guru serta orang tua dan media *loose parts*. Dengan begitu guru mencari solusi untuk mengatasi masalahnya yaitu menambah waktu *zoom meeting* atau PTM, mengadakan pertemuan orang tua dan program guru kunjung.

Kata Kunci: *pembelajaran daring; loose parts; anak usia dini*

Abstract

Loose parts are one type of learning media that can provide real experiences by playing with children directly. However, the Covid-19 pandemic has forced learning in schools to switch from offline to online. Therefore, this study aims to determine the implementation of online learning using *loose parts* media. The method used is qualitative with a case study design on three PAUD teachers who work in schools with different backgrounds. The data was collected by using interview techniques and analyzed using thematic analysis. The results showed that online learning in PAUD using *loose parts* media was carried out by using a zoom meeting platform, distributing modules to parents and implementing limited face-to-face learning. While the problems that occur in its implementation are the lack of motivation of children, mentoring teachers and parents and *loose parts* media. That way the teacher looks for other alternative solutions to overcome the problem, namely increasing the time for zoom meetings or face-to-face learning, holding parent meetings and visiting teacher programs.

Keywords: *online learning; loose parts; early childhood*

Copyright (c) 2022 Nurniawati, Heny Djoehaeni, Leli Kurniawati

✉ Corresponding author : Nurniawati

Email Address : nurniawati@upi.edu (Bandung, Indonesia)

Received 31 October 2022, Accepted 11 November 2022, Published 6 May 2023

Pendahuluan

Loose parts merupakan media pembelajaran terbuka seperti kotak, peti, lembaran, pipa, kayu, ember, balok, dan batu yang dapat diadaptasi, dipindahkan, dirancang, dan diubah oleh anak dengan berbagai cara (Mirawati & Raharja, 2022). Media ini dapat dipindahkan, digabungkan, didesain ulang, dijajarkan, dibongkar dan disatukan kembali dengan berbagai cara. Semakin banyak fleksibilitas yang dimiliki bahan, semakin banyak peluang yang dimiliki anak untuk bereksperimen kreatif. *Loose parts* tidak bisa dibuat sendiri, melainkan disediakan oleh alam dengan berbagai tekstur, bau dan berat yang membuat anak bermain tanpa batas serta memberikan tantangan pada anak dalam memecahkan masalah. Karena *loose parts* berasal dari bahan alami bahkan barang bekas, maka *loose parts* dipandang bagi sebagian orang sebagai sampah yang sudah tidak bisa digunakan kembali (Voronov & Slepov, 2022).

Loose parts adalah media yang sangat penting dalam pembelajaran anak di PAUD. Anak dapat memiliki pengalaman bermain yang nyata, karena *loose parts* menciptakan lingkungan yang lebih kaya bagi anak untuk bermain dan memberikan anak sumber belajar yang diperlukan untuk bermain (Lia, 2022). *Loose parts* tidak memiliki metode khusus dan memberikan kemungkinan yang tidak terbatas. Selain itu, *Loose parts* juga dapat mendorong anak usia dini bebas mengembangkan kontrol individu dan keterampilan pengaturan diri. Media ini dapat menjadi strategi pada anak dalam mengembangkan berbagai keterampilan dibandingkan menggunakan mainan buatan pabrik karena lebih banyak menggunakan bahan yang tersedia di lingkungan sekitar (Mackley et al., 2022). Media *loose parts* akan lebih maksimal jika diajarkan secara langsung di sekolah melalui pendampingan dari guru. Karena guru berperan sebagai fasilitator dalam pengembangan daya kritisnya melalui pertanyaan terbuka ketika anak sedang bermain dengan media *loose parts*.

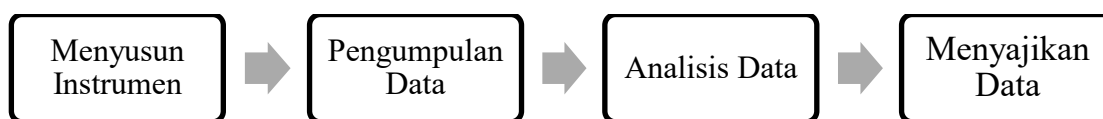
Namun dikarenakan terjadinya pandemi Covid-19, sekolah yang sudah menggunakan media *loose parts* dalam pembelajarannya, harus berpindah dari pembelajaran *loose parts* secara luring ke daring. Karena perpindahan tersebut, beberapa sekolah lebih memilih untuk tidak lagi menggunakan media *loose parts* dalam pembelajaran melainkan menggunakan video pembelajaran yang dapat menjelaskan materi pada anak. Selain itu, pada sekolah yang masih menerapkan *loose parts* namun dilakukan secara daring, baik guru dan siswa sama-sama kesulitan dalam menggunakan media *loose parts* secara daring (Ramlah et al., 2022). Guru kesulitan untuk memfasilitasi siswa karena sudah terbiasa menggunakan media *loose parts* secara langsung di sekolah. Sedangkan siswa, meskipun sebelumnya telah dijelaskan sedikit materi yang akan dipelajari untuk menjembatani anak ketika bermain dengan *loose parts*, tetapi anak masih kebingungan saat dihadapkan dengan media *loose parts* karena tidak adanya fasilitator secara langsung yang memotivasi anak dalam mengembangkan kreativitasnya. Selain itu, tidak semua orang tua tidak bisa mendampingi anak ketika pembelajaran menggunakan media *loose parts* sehingga pembelajaran menjadi kurang maksimal. Sekolah juga belum bisa memfasilitasi media *loose parts* yang memadai untuk anak di rumah, sehingga media *loose parts* yang digunakan tidak selengkap ketika anak belajar di sekolah (Trina, 2022).

Penelitian mengenai *loose parts* sudah banyak dilakukan di Indonesia, seperti pada penelitian (Harun & Rahardjo, 2022; Qomariyah & Qalbi, 2021; Siskawati & Herawati, 2021; Furi, 2021; Syafi'i & Dianah, 2021) yang meneliti mengenai *loose parts* sebagai media penghilang jenuh bagi anak ketika pandemi Covid-19. Kulsum (2022) juga melakukan penelitian mengenai *loose parts* namun meneliti tentang pengembangan kognitif anak melalui media *loose parts* namun bertempat di Denpasar. Sedangkan di Kota Bandung, tempat peneliti melakukan penelitian sudah terdapat penelitian lain mengenai *loose parts* namun dengan judul berbeda yaitu pengembangan kreativitas melalui media *loose parts* dan belum ada penelitian tentang pandangan guru terhadap *loose parts* (Ramlah et al., 2022). Eriani et al. (2022) juga melakukan penelitian mengenai *loose parts* di Kota Bandung tetapi dengan metode yang berbeda yaitu kuantitatif. Berdeda dari penelitian-penelitian sebelumnya, penelitian ini

menggunakan metode kualitatif yang bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran daring di PAUD menggunakan media *loose parts*.

Metodologi

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan desain studi kasus. Sesuai dengan tujuan penelitian ini yaitu untuk mengeksplorasi dan mendeskripsikan pembelajaran daring di PAUD menggunakan media *loose parts* secara mendalam pada situasi yang nyata (Sinaga et al., 2021). Desain penelitian studi kasus dipilih dengan alasan untuk menggambarkan apa yang terjadi dan memberikan informasi tentang pembelajaran daring di PAUD menggunakan media *loose parts* yang lebih banyak dilakukan secara langsung dibandingkan secara daring (Wardani & Ayriza, 2020). Gambar 1 merupakan bagan tahapan penelitian ini.



Gambar 1. Bagan Tahapan/Desain Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini adalah 3 orang guru yang bekerja di sekolah dengan menggunakan media *loose part* dalam pembelajarannya dan harus beralih dari luring ke daring. Pemilihan partisipan tersebut didasarkan pada latar belakang yang berbeda yaitu sekolah terakreditasi A dan berlokasi di daerah perkotaan sehingga memiliki fasilitas *loose parts* yang memadai. Kemudian sekolah yang terakreditasi B terletak di pinggiran kota dengan fasilitas *loose parts* kurang memadai serta sekolah yang belum terakreditasi terletak di daerah pedesaan namun memiliki media *loose parts* memadai. Pemilihan tersebut dilakukan agar terdapat variasi dari hasil penelitian tersebut dan mencari keunikan dari setiap partisipan (Hasyim et al., 2021). Sedangkan pengumpulan data menggunakan indept interview untuk mendapatkan data jenuh dan tuntas (Veriza & Boy, 2018). Tabel 1 disajikan kisi-kisi wawancara yang digunakan pada penelitian ini.

Tabel 1. Kisi-Kisi Wawancara

No	Indikator	Daftar Pertanyaan
1	Pandangan guru tentang media <i>loose parts</i> pada pembelajaran daring	Bagaimana pandangan anda tentang media <i>loose parts</i> yang digunakan dalam pembelajaran daring?
2	Penggunaan media <i>loose parts</i> dalam pembelajaran daring	Bagaimana penggunaan media <i>loose parts</i> dalam pembelajaran daring?
3	Kendala yang dihadapi guru dalam pembelajaran daring menggunakan media <i>loose parts</i>	Apa saja kendala yang anda hadapi dalam pembelajaran daring menggunakan media <i>loose parts</i> ?
4	Solusi yang dilakukan guru dalam mengatasi kendalanya	Bagaimana solusi yang dilakukan oleh anda dalam mengatasi kendala tersebut?

Teknik analisis menggunakan analisis tematik. Teknik ini merupakan cara menganalisis data dengan tujuan mengidentifikasi pola atau menemukan tema melalui data yang telah dikumpulkan oleh peneliti (Anderson dkk., 2014). Peneliti memahami data dengan cara membaca transkrip atau mendengarkan kembali rekaman hasil wawancara. Peneliti membuat catatan sehingga dapat mempermudah proses analisis data ditahapan selanjutnya. Catatan berupa recording suara juga membantu peneliti dalam menemukan makna yang terkandung di dalam data. Peneliti memasukan data berdasarkan hasil transkrip wawancara yang perlu diberi kode dan mengevaluasi apakah kode relevan dengan rumusan masalah

penelitian. Peneliti menyatukan tema berdasarkan kode dari masing-masing kelompok yang memiliki persamaan dan perbedaan. Kelompok yang memiliki kesamaan kemudian dikumpulkan menjadi satu dan dikelompokkan berdasarkan tema. Tema yang didapatkan kemudian dianalisis berdasarkan persamaan, perbedaan dan keterkaitannya. Terakhir, peneliti Menyusun kembali tema berdasarkan rumusan masalah yang ada pada penelitian.

Hasil dan Pembahasan

Pandangan Guru tentang Media *Loose parts*

Berdasarkan hasil wawancara ketiga partisipan memberikan pandangan bahwa media *loose parts* adalah media yang berasal dari lingkungan sekitar atau bahan bekas. Ketiga partisipan juga menyatakan bahwa *loose parts* dapat mengembangkan aspek perkembangan anak terutama pada aspek kreativitas, *life skill* dan pemecahan masalah. Pernyataan tersebut sesuai dengan hasil wawancara di bawah ini.

“Menurut saya loose parts adalah media dari alam atau benda-benda di lingkungan kita yang sudah dianggap tidak terpakai oleh orang lain namun bermanfaat bagi pembelajaran anak terutama melatih anak untuk mengembangkan life skill nya” (Wawancara Partisipan Satu, 14 Oktober 2022)

“Loose parts bukan hanya sekedar media pembelajaran melainkan sarana untuk mengembangkan kreativitas anak dan kemampuannya dalam pemecahan permasalahan ketika bermain dan belajar menggunakan media loose parts” (Wawancara Partisipan Dua, 14 Oktober 2022)

“Loose parts itu bahan bahan ya untuk belajar dan bermain, bisa didapat di lingkungan sekitar atau barang-barang bekas dari rumahnya masing-masing itu bisa dijadikan sebagai loose parts” (Wawancara Partisipan Tiga, 14 Oktober 2022)

Hasil wawancara tersebut sejalan dengan penelitian Trina (2022) yang menyatakan bahwa *loose parts* adalah bahan yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang ulang, dipisahkan dan disatukan kembali dengan berbagai cara. *Loose parts* menciptakan kemungkinan kreasi tanpa batas dalam aktifitas pembelajaran dan mengundang kreativitas anak. *Loose parts* merupakan media bahan ajar yang dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi berbagai aspek seperti, pemecahan masalah, Kreativitas, Konsentrasi, Motorik halus, motorik kasar dan sains. Anak akan menjadi kreatif dengan adanya prinsip penggunaan bahan ajar *loose parts*, yaitu bebas berkreasi membongkar pasang bahan ajar sesuai dengan imajinasi anak dan menghargai bahan atau benda di lingkungan sekitar sehingga anak dapat turut memelihara lingkungan (Eriani et al., 2022). Maka dari itu, pandangan dari ketiga partisipan sudah benar tentang *loose parts* yaitu media yang berasal dari lingkungan sekitar atau bahan bekas yang dapat mengembangkan aspek perkembangan anak terutama pada aspek kreativitas, *life skill* dan pemecahan masalah. Selain dari hasil wawancara, ketika melakukan wawancara, peneliti juga melihat langsung media *loose parts* yang digunakan adalah barang-barang bekas peralatan rumah tangga yang sudah terpakai. Selain itu juga terdapat bahan bahan alam seperti batu, tanah, dan ranting kering pada media *loose parts* di sekolah tersebut.

Penggunaan Media *Loose parts* dalam Pembelajaran Daring

Partisipan satu menyatakan bahwa media *loose parts* dapat dilaksanakan baik itu secara daring maupun luring sehingga tidak merasa kesulitan ketika perpindahan pembelajaran dari luring ke daring. Partisipan satu membuka kelas melalui zoom, disitu guru dapat menjelaskan atau menjembatani pikiran anak terhadap media *loose parts* yang ada di rumahnya masing-masing. Sedangkan partisipan dua melaksanakan pembelajaran daring menggunakan *loose*

parts dengan cara memberikan modul belajar, sehingga orang tua atau pendamping belajar anak dapat ikut membaca langkah-langkah dari pembelajaran *loose parts* di hari itu. Berbeda dari partisipan satu dan dua, partisipan tiga karena keterbatasan fasilitas berbasis daring, maka guru mengadakan kelas khusus *loose parts* setiap satu minggu sekali, dan sisanya anak belajar tematik seperti biasa. Pernyataan tersebut dibuktikan dengan hasil wawancara dibawah ini.

“Pelaksanaannya, kami pertama membuka kelas dulu bersama-sama lewat zoom, nah disitu kami menjelaskan tema apa yang dipelajari hari ini dikaitkan dengan media loose parts yang ada, lalu kami juga memancing pikiran anak agar dapat membuat atau menggunakan loose parts secara kreatif.” (Wawancara Partisipan Satu, 15 Oktober 2022)

“Kami memberikan modul belajar berupa bahan-bahan loose parts apa saja yang dibutuhkan beserta langkah-langkah pembuatan atau kegiatan yang perlu anak lakukan melalui media loose parts. Kemudian modul tersebut dipahami oleh orang tua atau pengasuhnya” (Wawancara Partisipan Dua, 15 Oktober 2022)

“Adanya keterbatasan jaringan internet kuota dan segala macamnya, maka khusus untuk loose parts ada hari khusus dimana anak-anak datang ke sekolah satu minggu sekali sehingga guru dapat memantau langsung dan memastikan anak berkembang dengan baik” (Wawancara Partisipan Tiga, 15 Oktober 2022)

Berdasarkan hasil wawancara, partisipan satu menyatakan bahwa media *loose parts* dapat dilaksanakan baik itu secara daring maupun luring. Pernyataan tersebut bertolakbelakang dengan pernyataan partisipan satu juga penelitian Ramlah et al. (2022) yang menyatakan bahwa media *loose parts* lebih maksimal jika dilaksanakan secara luring melalui mendampingi secara langsung. Kemudian ketika guru menjelaskan terlebih dahulu tema atau materi yang akan dipelajari sejalan dengan penelitian (Harun & Rahardjo, 2022) yang menyatakan bahwa guru perlu memfasilitasi anak agar dapat memiliki imajinasi dan eksplorasi yang mendalam terhadap materi yang sedang dipelajari melalui diskusi, tanya jawab atau metode lainnya yang dapat meningkatkan daya kritis anak. Sedangkan partisipan dua memberikan modul belajar yang bertujuan untuk memudahkan anak dalam belajar di rumah sejalan dengan penelitian Sunantri et al. (2016) dan Saparahayuningsih & Daryati, (2021) yang menemukan bahwa pemberian modul belajar dapat mempermudah baik dari aspek guru maupun siswa, karena di dalamnya terdapat bahan pembelajaran secara lengkap beserta langkah-langkah pengerjaannya sehingga mudah dipahami oleh siswa.

Kendala yang Dihadapi Guru dalam Pembelajaran Daring Menggunakan Media *Loose parts*

Partisipan satu memiliki kendala dalam pelaksanaannya yaitu ketika sesi zoom berakhir, anak masih kebingungan mau melakukan apa dengan *loose parts* yang ada, selain itu *loose parts* yang ada di rumah tidak bervariasi seperti di sekolah sehingga terdapat beberapa anak menggunakan jenis *loose parts* yang sama berkali-kali selama satu minggu yang membuat kreativitas anak kurang berkembang. Sedangkan partisipan dua memiliki kendala karena tidak semua anak melakukan kegiatan sesuai dengan modul, terdapat beberapa anak yang mengacuhkannya karena kurangnya pendampingan dari orang tua. Modul yang dibuat juga terlalu mengacu pada hasil tanpa mementingkan proses yang anak lakukan, sehingga menghambat kreativitas anak. Partisipan tiga memiliki kendala kreativitas anak kurang berkembang karena *loose parts* hanya dilakukan selama satu hari dalam seminggu sisanya, anak mengerjakan lks atau tugas-tugas berbasis kertas lainnya sesuai dengan tema. Kendala tersebut dibuktikan dengan hasil wawancara berikut.

“Kendalanya, ketika zoom berakhir ternyata mereka masih kebingungan gitu apa yang harus dilakukan, mau buat apa ya dengan bahan ini gitu. Selain itu bahan yang ada di rumahnya ya itu itu lagi kurang bervariasi jadi anak bosan lama-lama” (Wawancara Partisipan Satu, 16 Oktober 2022)

“Kalau kendala ada, karena modulnya itu sangat mementingkan hasil ya dibanding proses jadi anak itu harus sesuai prosedur yang ditentukan modul begitu juga dengan hasilnya, karena begitu banyak juga orang tua yang tidak bisa mendampingi anak sehingga tugas anak terabaikan” (Wawancara Partisipan Dua, 16 Oktober 2022)

“Ya berhubung karena cuma satu minggu sekali, wajar saja jika anak ketika bertemu kembali dengan saya mereka lupa lagi dan blank lagi apa yang harus dilakukan” (Wawancara Partisipan Tiga, 16 Oktober 2022)

Kendala yang dialami partisipan satu juga dialami oleh beberapa penelitian yang menyatakan bahwa dalam menggunakan media *loose parts*, orang tua, guru dan orang dewasa di sekitar anak memiliki peranan penting dalam memfasilitasi daya kritis dan daya kreatif anak (Van Oostrum, 2022; Ramdani, 2022). Fasilitas inilah yang diperlukan anak dalam media *loose parts*, sehingga anak tidak semata-mata bermain saja melainkan ada rasa keingintahuan, serta pengalaman mendalam yang perlu digali oleh guru. Selain itu juga ketika guru memiliki kendala kurangnya media *loose parts* anak ketika di rumah sejalan dengan penelitian Nurjanah (2022) dan Lestari & Halim (2022) yang menemukan bahwa bahan media *loose parts* harus bervariasi dan fleksibel. Karena semakin bervariasi bentuk, ukuran, jenis, tekstur dan fleksibel penggunaannya membuat anak semakin kreatif, sehingga diperlukan bahan media *loose parts* yang beragam meskipun anak belajar secara daring. *Loose parts* juga perlu dilakukan secara berkesinambungan (Fransiska & Yenita, 2021; Hamidah et al. 2022). Karena jika dilakukan tidak berkesinambungan akan terjadi kendala yang dialami oleh partisipan ketiga dimana anak merasa kebingungan ketika diadakan pertemuan kembali di sekolah.

Solusi yang Dilakukan Guru dalam Mengatasi Kendalanya

Dalam mengatasi kendalanya, partisipan satu memiliki solusi yaitu memperpanjang waktu zoom hingga pembelajaran berakhir, selain itu juga guru sesekali melakukan kunjungan ke rumah anak secara bergantian untuk memantau anak secara langsung. Partisipan dua memiliki solusi mengundang orang tua siswa ke sekolah untuk mendukung pembelajaran yang telah sekolah berikan kepada anak, sedangkan partisipan tiga memperbanyak waktu pertemuan tatap muka di sekolah menggunakan media *loose parts*. Hal tersebut dinyatakan dalam hasil wawancara berikut.

“Untuk mengatasinya, kita perpanjang waktu zoomnya sampai pembelajaran berakhir jadi bisa melihat anak satu persatu ketika mereka kebingungan bisa langsung kita ingatkan, terus kami juga melakukan guru kunjung kepada anak secara bergantian untuk memantau anak secara langsung” (Wawancara Partisipan Satu, 17 Oktober 2022)

“Solusi dari kami, kami mengadakan pertemuan orang tua sih dengan harapan kita semua bisa bekerjasama dalam mendukung pembelajaran anak gitu jangan sampai terabaikan karena pembelajaran ini sangat penting” (Wawancara Partisipan Dua, 17 Oktober 2022)

“Yah mengingat sangat pentingnya pembelajaran ini, jadi kita tambahkan waktu belajar tatap mukanya secara bertahap seiring waktu sampai secara full time mereka melakukan PTM di sekolah” (Wawancara Partisipan Tiga, 17 Oktober 2022)

Solusi yang diberikan partisipan satu yaitu menambah waktu *zoom meeting* hingga pembelajaran berakhir yaitu sekitar tiga sampai empat jam dapat membahayakan anak.

Sejalan dengan penelitian Fosslien & Duffy (2020) dan Nadeak et al. (2022) yang menemukan bahwa terlalu lama pembelajaran menggunakan *zoom meeting* dapat mengakibatkan *zoom fatigue* dimana anak-anak merasa kelelahan dan bosan terhadap pembelajaran *online*. Adanya program guru kunjung juga kurang optimal karena keterbatasan jumlah guru yang tidak sebanding dengan jumlah murid serta waktu guru kunjung yang singkat membuat anak kurang berkembang dengan baik. Sehingga pembelajaran tatap muka dengan tetap menerapkan protokol kesehatan lebih efektif sebagai solusi dalam menambah dan semangat anak dalam belajar (Listiana et al., 2022; Supriyanto et al., 2021).

Simpulan

Berdasarkan temuan dan pembahasan penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat berbagai macam pembelajaran daring yang dilakukan oleh guru di PAUD menggunakan media *loose parts*, diantaranya menggunakan platform *zoom meeting*, membagikan modul kepada orang tua siswa dan melaksanakan PTM terbatas. Meskipun begitu, setiap bentuk pembelajaran memiliki permasalahan yang berbeda-beda seperti kurangnya motivasi anak, pendampingan guru serta orang tua dan media *loose parts*. Maka, guru mencari solusi untuk mengatasi permasalahannya yaitu menambah waktu *zoom meeting* atau PTM, mengadakan pertemuan orang tua dan program guru kunjung untuk memaksimalkan media *loose parts* sebagai sarana pengembangan aspek perkembangan anak.

Ucapan Terima Kasih

Kepada Guru dan Sekolah yang telah berkontribusi dalam penelitian ini dan Dewan Redaksi Jurnal Obsesi atas saran, dan perbaikan yang diberikan sehingga jurnal ini dapat terbit.

Daftar Pustaka

- Anderson, C. A., Bushman, B. J., Bandura, A., Braun, V., Clarke, V., Bussey, K., Bandura, A., Carnagey, N. L., Anderson, C. A., Ferguson, C. J., Smith, J. a, Osborn, M., Willig, C., & Stainton-Rogers, W. (2014). Using Thematic Analysis in Psychology. *Psychiatric Quarterly*, 0887(1), 37-41. <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/11752478>
- Eriani, E., Mardiah, M., & Erdawati, S. (2022). Loose parts: Pengaruhnya Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(1), 175-181. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i1.316>
- Fosslien, L., & Duffy, M. W. (2020). How to combat zoom fatigue. *Harvard Business Review*, 29, 1-6. <https://hbr.org/2020/04/how-to-combat-zoom-fatigue>
- Fransiska, Y., & Yenita, R. (2021). Penggunaan Media Loose Parts dalam Pembelajaran di Masa Pandemi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 5454-5462. <https://doi.org/10.31002/kalacakra.v2i2.4356>
- Furi, A. Z. (2021). Meningkatkan Kemampuan Kognitif melalui Penerapan Metode Eksperimen Menggunakan Media Loose Parts pada Anak Kelompok B. *Empathy Cons-Journal of Guidance and Counseling*, 1(2), 7-19. <https://e-journal.ivet.ac.id/index.php/emp/article/view/1612>
- Hamidah, L. Y., Wahidin, D., & Handayani, S. (2022). Penguatan Pendidikan Karakter Cinta Lingkungan melalui Pembelajaran dengan Memanfaatkan Media Loose Parts pada Anak Usia Dini. *Edukasi: Journal of Educational Research*, 2(1), 120-137. <https://journal.medpro.my.id/index.php/edukasi/article/view/123/43>
- Harun, D. T. K. S., & Rahardjo, M. M. (2022). Penerapan Media Loose Parts dalam Mengatasi Kejenuhan Anak di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4919-4929. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2813>
- Hasyim, D. I., Puspariny, C., & Susanti, E. (2021). Asuhan Kebidanan Pertumbuhan dan Perkembangan pada Balita dengan Wasting. *Muhammadiyah Journal of Midwifery*, 2(1), 34. <https://doi.org/10.24853/myjm.2.1.34-39>

- Kulsum, U. (2022). Upaya Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Loose Parts. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 4(1). <https://doi.org/10.33387/cp.v4i1.4046>
- Lestari, M. O., & Halim, A. K. (2022). Penggunaan Media Loose Part dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Tunas Harapan. *Jurnal Family Education*, 2(3), 271–279. <https://doi.org/10.24036/jfe.v2i3.69>
- Lia, N. F. A. (2022). Application of Learning to Code with Loose Parts to Improve Children's Early Literacy Skills in Early Childhood Education. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 1982–1998. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/6894>
- Listiana, A., Rachmawati, Y., Adriana, N. P., & Tritita, T. (2022). Evaluasi Pelaksanaan Pembelajaran Daring di TK Dari Perspektif Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2711–2717. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1969>
- Mackley, H., Edwards, S., Mclean, K., & Cinelli, R. (2022). Building collaborative competencies through play with outdoor loose parts materials in primary school. *Cambridge Journal of Education*, 1–21. <https://doi.org/10.1080/0305764X.2022.2030300>
- Mirawati, D., & Raharja, S. L. (2022). Penerapan Media Loose Parts dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung dan Keterampilan Motorik Halus pada Peserta Didik TK A Sekolah Regina Pacis Jakarta Barat. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3). <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3679>
- Nadeak, T. E. Y., Ningsih, R., & Mustari, D. (2022). PKM Peningkatan Kompetensi Guru untuk Pembelajaran Berbasis Google Meet dan Zoom di Paud Godwilling. *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 114–122. <https://doi.org/10.52072/abdine.v2i1.318>
- Nurjanah, N. E. (2022). Pembelajaran Stem Berbasis Loose Parts Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PUD*, 1(1), 19–31. <https://doi.org/10.57251/tem.v1i1.254>
- Qomariyah, N., & Qalbi, Z. (2021). Pemahaman Guru PAUD Tentang Pembelajaran Berbasis STEAM Dengan Penggunaan Media Loose Parts Di Desa Bukit Harapan. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 3(1), 47–52. <https://doi.org/10.15642/jeced.v3i1.995>
- Ramdani, L. A. (2022). Upaya Stimulasi Keterampilan Meronce Melalui Media Loose Parts Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Educreative: Jurnal Pendidikan Kreativitas Anak*, 7(2), 47–52. <https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol4.no2.a6544>
- Ramlah, U. T., Riyanto, A. A., & Nuraeni, L. (2022). Media Loose Part Play Dalam Merangsang Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 5(3), 293–299. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria/article/view/10521>
- Saparhayuningsih, S., & Daryati, M. E. (2021). Persepsi Guru Terhadap Modul Media Pembelajaran Motorik Halus Pada Anak Usia Dini Se-Gugus Mawar Merah Kota Bengkulu. *Jurnal PENA PAUD*, 2(1), 60. <https://doi.org/10.33369/abdipaud.v2i1.16556>
- Sinaga, J., Sinambela, J. L., Hutagalung, S., & Ferinia, R. (2021). Peran Orang Tua Dalam Mendidik Anak-Anak Melalui Pekerjaan Rumah Tangga. *Jurnal Kadesi*, 4(1), 139–159. <https://doi.org/10.54765/ejurnalkadesi.v4i1.24>
- Siskawati, S., & Herawati, H. (2021). Efektivitas Media Loose Parts di PAUD Kelompok A Pada Masa Belajar Dari Rumah. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 15(1), 41–47. <https://ejournal.uika-bogor.ac.id/index.php/JPLS/article/view/4629>
- Sunantri, A., Suyatna, A., & Rosidin, U. (2016). Pengembangan Modul Pembelajaran Menggunakan Learning Content Development System Materi Usaha dan Energi. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 4(1). <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JPF/article/view/10956>
- Supriyanto, A., Rozaq, J. A., Santosa, A. B., & Listiyono, H. (2021). Uji Coba Persiapan Pembelajaran Tatap Muka Masa Normal Baru PAUD “Tunas Bangsa” Semarang. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 6(3), 753–763.

- Syafi'i, I., & Dianah, N. D. (2021). Pemanfaatan Loose Parts Dalam Pembelajaran Steam Pada Anak Usia Dini. *AULADA: Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, 3(1), 105–114. <https://doi.org/10.31538/aulada.v3i1.1203>
- Trina, N. A. (2022). *The Play Value of Plants: Altering Parts of Plants as Loose Parts Play Materials in Early Childhood Learning Landscapes*. Council of Educators in Landscape Architecture. <https://laces.asla.org/visitor/CourseDetails.aspx?CourseID=43929>
- Van Oostrum, M. (2022). Appropriating public space: transformations of public life and loose parts in urban villages. *Journal of Urbanism: International Research on Placemaking and Urban Sustainability*, 15(1), 84–105. <https://doi.org/10.1080/17549175.2021.1886973>
- Veriza, E., & Boy, H. (2018). Perilaku Pemeliharaan Kesehatan Gigi dan Mulut pada Anak Autisme. *Faletehan Health Journal*, 5(2). <https://doi.org/10.33746/fhj.v5i2.9>
- Voronov, A. V., & Slepov, M. T. (2022). Experience of using loose parts monitoring systems at Novovoronezh NPP. *Nuclear Energy and Technology*, 8(3), 203–209.
- Wardani, A., & Ayriza, Y. (2020). Analisis Kendala Orang Tua dalam Mendampingi Anak Belajar di Rumah Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.705>