



## ***Pengaruh Loose Part Terhadap Cooperative Play Pada Kelompok B di Taman Kanak-kanak Pertiwi 1 Kantor Gubernur Padang***

**Sri Gus Wulan Sari<sup>1</sup>, Delfi Eliza<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang JL. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Barat, Padang

<sup>a)</sup>E-mail :corresponding authors [deliza.zarni@gmail.com](mailto:deliza.zarni@gmail.com), [sriguswulan@gmail.com](mailto:sriguswulan@gmail.com)

**Abstrak:** Latar belakang penelitian ini ialah masih rendahnya kemampuan sosial anak dalam *cooperative play*. Berdasarkan pengamatan peneliti permasalahan tersebut karena guru jarang menciptakan pembelajaran yang mengembangkan *cooperative play*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh media *loose part* terhadap *cooperative play* pada kelompok B. Aspek dari *cooperative play* adalah bertanggung jawab, membantu, menghargai pendapat, menghargai pekerjaan, berbagi peran dan interaksi. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dalam bentuk *quasy experiment*. Teknik pengambilan sampel adalah total sampling. Penelitian dilaksanakan selama 4 minggu. Pada kelas eksperimen terdapat kenaikan dari total skor 193 dengan rerata 12,86 dan setelah diberikan perlakuan kemudian dilakukan post- test skor meningkat menjadi 226 dengan rata-rata 15,06. Sedangkan untuk kelas kontrol skor 180 dengan rata-rata 12,00, setelah diberikan perlakuan kemudian dilakukan post-test dengan kenaikan skor menjadi 208 dengan rata-rata 13,86. Kesimpulannya terdapat pengaruh 0,34 terhadap penggunaan media *loose parts* terhadap *cooperative play* anak.

**Kata Kunci:** Loose Parts, Coopertive Play, Taman Kanak-Kanak

### **1. Pendahuluan**

*Cooperative play* perlu ditanamkan sejak anak usia dini guna menumbuhkan kemampuan sosial anak. Keterampilan sosial adalah kemampuan individu untuk berkomunikasi secara efektif dengan orang lain baik secara verbal maupun nonverbal sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada. Keterampilan sosial meliputi keterampilan komunikasi, berbagi, bekerja sama, dan berpartisipasi dalam kelompok masyarakat (Shalehah, 2018). Menurut Mildred Parten (Tedjasaputra, 2001) *cooperative play* ialah kegiatan bermain yang bercirikan terdapat sebuah kerjasama berupa pembagian peran diantara anak-anak yang berpartisipasi guna mencapai tujuan. Adapun contohnya adalah bermain peran sebagai dokter, menyusun balok bangunan dan masih banyak hal lainnya. Adapun menurut Parten (Susanto, A, 2012) *cooperative play* adalah kegiatan bermain yang bercirikan adanya organisasi, dimana setiap anak mendapatkan peran dalam sebuah permainan. Menurut Mildred Parten (Susanto, A, 2015) terdapat 4 elemen dasar pada *cooperative play*, yaitu terdapat hubungan saling ketergantungan positif pada anak, interaksi antar anak dalam sebuah kelompok, tanggung jawab yang diberikan pada semua anak,



penyaluran kemampuan intrapersonal yang dimiliki tiap anak. Tujuan *cooperative play* adalah agar anak memiliki kemampuan toleransi, sosialisasi serta berbagi dalam upaya mencapai sebuah tujuan yang sama (Prabandari, I S & Fidesrinur, 2019). Pendidikan bagi anak usia dini dianggap sebagai suatu hal yang krusial bagi masa depan anak. Tahapan pendidikan yang telah dilalui anak saat usia dini berkorelasi dengan kesiapan anak pada masa kehidupan lanjutannya. Kegiatan mengamati, melakukan eksplorasi, melakukan imajinasi hingga melakukan pengumpulan informasi dan membagikannya merupakan kegiatan yang digemari oleh anak (Eliza, D, 2013). Tujuan *cooperative play* agar anak menjadi individu yang mampu bersosialisasi, berinteraksi, memiliki rasa toleran, menghargai, berbagi satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama (Prabandari, 2019). Tujuan *cooperative play* untuk anak usia dini menyatakan bahwa: 1) untuk menyiapkan anak supaya terlibat dalam dunia yang selalu berkembang, 2) membentuk pengetahuan secara aktif dalam pembelajarannya sama, 3) menguatkan korelasi antara anak yang satu dengan anak yang lain dalam pembelajaran kerja sama, 4) mengembangkan kemampuan kerja sama dengan orang lain dalam stimulasi sosial (Chaniago, 2019).

Adapun nilai yang terdapat dalam *cooperative play* antara lain tanggung jawab, sikap menghargai perbedaan pendapat serta kepedulian (Aqobah, 2020). Loose part adalah bahan-bahan yang ada ditemui sekitar anak, bisa itu berupa bahan bekas, bebatuan, daun kering, bunga, biji-bijian, plastik, hingga rerantingan yang mudah ditemukan bahannya. *Cooperative play* dapat dilakukan dengan permainan drama dan permainan konstruktif (Duque, Martin & Clemente dalam (Anisatus, Shalehah, dkk, 2018) *Cooperative play* dianggap efektif karena Piaget (Anisatus, Shalehah, dkk, 2018) berpendapat bahwa penalaran moral pada masa anak usia dini berkembang menjadi lebih hebat dalam berpikir akan permasalahan sosial, khususnya tentang kerjasama.

Pendidikan bagi anak usia dini dianggap sebagai suatu hal yang krusial bagi masa depan anak. Tahapan pendidikan yang telah dilalui anak saat usia dini berkorelasi dengan kesiapan anak pada masa kehidupan lanjutannya. Kegiatan mengamati, melakukan eksplorasi, melakukan imajinasi hingga melakukan pengumpulan informasi dan membagikannya merupakan kegiatan yang digemari oleh anak (Eliza, D, 2013). *Cooperative play* anak kurang berkembang dikarenakan kegiatan untuk melatih *cooperative play* pada anak kurang. Pembelajaran yang digunakan sistem lembar kerja serta mengisi majalah, menulis, mewarnai dan membuat suatu karya. Misalnya, membuat pedang dari kertas, mewarnai dimajalah, dan kolase. Kemampuan sosial anak dalam *cooperative play* belum optimal. Anak terlihat lebih



suka bermain sendiri dalam kelompoknya. Guru jarang menciptakan pembelajaran yang mengembangkan kemampuan sosial dalam *cooperative play* dalam diri anak. Kurangnya kreatifitas guru dalam memanfaatkan media bahan alami atau bahan-bahan yang memiliki kedekatan dengan anak untuk membuat media yang kreatif. Penggunaan media yang kurang kreatif, masih menggunakan memakai media yang di print mengakibatkan kurangnya minat anak dalam memperhatikan guru pada proses pembelajaran. Bersumberkan pada temuan informasi yang ada, peneliti melakukan penelitian mengenai pengaruh *loose part* terhadap *cooperative play* pada kelompok B di Taman Kanak-kanak Pertiwi 1 Kantor Gubernur Padang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui akan pengaruh *loose part* terhadap *cooperative play* pada kelompok B. Penelitian ini bermanfaat sebagai bahan kajian akademik serta pengetahuan yang berguna bagi praktek dalam dunia akademik serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

*Loose parts* ialah hal yang berada di lingkungan sekitar kita sehingga dapat dengan mudah ditemukan, dalam hal ini seperti rerantingan, aneka kemasan plastik bekas, beragam kertas bekas hingga limbah kain. Dimana beragam bahan tersebut dengan mudah ditemukan tanpa perlu mengeluarkan biaya (Heerawati, 2021). *Loose parts* juga dapat digunakan untuk media permainan konstruktif yang memerlukan upaya untuk melakukan kombinasi seperti menyusun serta merakit yang menyesuaikan keinginan anak sehingga perkembangan anak dapat berjalan secara optimal (Nurjanah, N E, 2020). *Loose parts* juga dapat menjadi media bagi anak untuk melakukan eksplorasi akan mainan yang ada (Muntominah, 2021). *Loose parts* dari bahan alami memiliki persentase yang lebih besar berpotensi menarik perhatian anak dalam kegiatan bermain, terlebih jika material tersebut dapat disesuaikan dengan kehendak anak (Azizah & Munawar, 2020). Bahan ajar *loose parts* mampu dipergunakan untuk beragam hal seperti mengekspresikan kreatifitas anak, melatih beragam aspek perkembangan anak hingga ke penggunaan teknologi (Nurfadila;dkk, 2020).

Adapun sudah terdapat penelitian terdahulu terkait *Loose Part*, (Revenia, 2019) dimana media *loose part* berkaitan dengan kemampuan berbicara. Kesimpulan yang ditarik bahwa *loose part* dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak. Saat anak bermain dengan bahan *loose part*, anak dapat dilatih kemampuan berbicaranya. (Eriani, 2022) penelitiannya menyatakan bahwa dengan *loose parts* bisa membuat anak berpikir kreatif. Karena anak bisa berkreasi akan membuat apa dengan bahan *loosepart* yang disediakan guru. (Deswita, 2016) Penggunaan metode proyek



terhadap sikap kooperatif pada anak usia dini. Mengungkapkan bahwa dengan menggunakan metode proyek bisa meningkatkan sikap kooperatif pada anak. Anak mampu bisa saling membantu dalam suatu kelompok.

## 2. Metode

Penelitian kuantitatif berdefiniskan sebagai penelitian yang berlandaskan pada suatu gejala, fenomena, sebab akibat yang dipergunakan pada penelitian sampel serta populasi dengan sifat kuantitatif yang bertujuan untuk menguji hipotesis (Sugiyono, 2017). Eksperimen semu (quasy eksperimen) metode pada penelitian ini. Penggunaan metode ini memiliki tujuan guna meraih informasi sebenarnya sehingga tidak memungkinkan untuk memanipulasi variabel. Kelas eksperimen diberi perlakuan (X) dengan memakai *loose parts*, untuk kelas kontrol diberi perlakuan (Y) dengan balok.

Tabel 1. Rancangan Penelitian

Kelas	<i>Pre-Test</i>	Perlakuan	<i>Post-Test</i>
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O
Kontrol	O <sub>2</sub>	-	O

Data primer adalah jenis data yang dipakai, dimana data ini didapatkan langsung dari tempat penelitian. Data tersebut berisikan nilai tes kemampuan anak. Sampel penelitian merupakan anak kelompok B. Sumber datanya adalah anak Taman Kanak-kanak Pertiwi 1 Kantor Gubernur Padang. Waktu yang diperlukan peneliti yakni 4 minggu menggunakan aktivitas media *loose parts*. Perbedaan penelitian ini terletak pada subjek penelitiannya yang mana peneliti ini dilakukan pada kelompok B di taman kanak-kanak pertiwi 1 kantor gubernur padang dengan judul “Pengaruh *Loose Parts* terhadap Cooperative Play pada Kelompok B di Taman Kanak-kanak Pertiwi 1 Kantor Gubernur Padang.

Prosedur penelitian terdiri dari 3 tahapan yakni: Tahap persiapan terdiri dari meminta izin pihak sekolah, menentukan tempat dan jadwal, menentukan tema pembelajaran, menentukan kelompok sampel, menyediakan instrument penelitian dan alat dan bahannya. Tahap pelaksanaan kegiatan terdiri dari menggunakan *pre-test*, gunakan *loose part* dan melanjutkan *post-test*. Untuk selanjutnya mengolah dan membandingi hasil *pre-test* dan *post-test*, menganalisis data hasil *pre-test* dan *post-test*, menarik kesimpulan dan membuat laporan. Penelitian ini memerlukan tahapan lanjutan untuk dijelaskan dan didalami.

## 3. Hasil dan Diskusi



Peningkatan *cooperative play* menggunakan *loose parts* dilihat dari hasil tes *cooperative play* berbentuk tes perbuatan yaitu *pre-test* dan *post-test* pada pertemuan 1 pada tanggal 2 Januari 2023 yang diikuti oleh 15 anak dan *post-test* dijalankan pada pertemuan 8 pada tanggal 27 Januari 2023 yang diikuti oleh 15 anak. Data hasil tes dapat dilihat dari tabel 2.

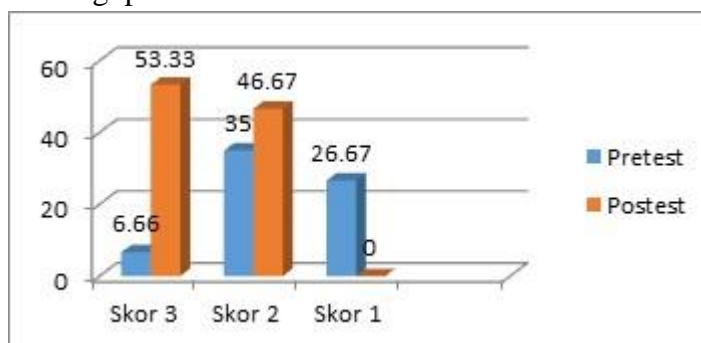
Tabel 2. Hasil tes pemahaman *cooperative play*

Tes	N	X	S	Xmaks	Xmin
Pretest	15	3,695	12,13	15	9
Posttest	15	1,781	15,06	17	12

Berdasarkan tabel 2 terdapat *post-test* mempunyai rerata yang lebih tinggi dari *pre-test*. Setelah diterapkan *cooperative play* dilakukan uji normalitas. Memperoleh data selisih *pre-test post-test* berdistribusi normal. Uji-t sampel digunakan pada pengujian hipotesis. Bersumber dari hal itu, disimpulkan bahwa penerapan *loose part* dapat meningkatkan *cooperative play* anak.

Berikut dijelaskan analisis data peningkatan *cooperative play* kelompok B setelah diterapkan *loose part* untuk setiap indikator pada soal tes.

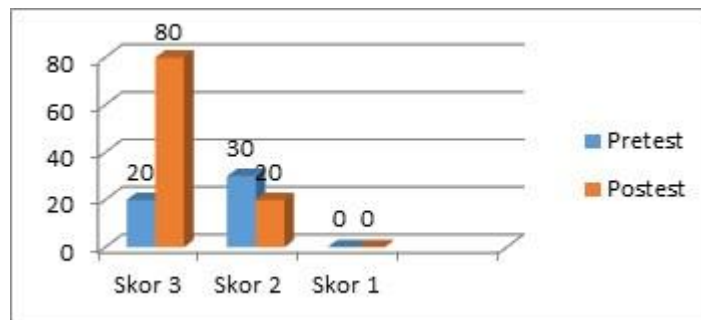
1. Menunjukkan berbagi peran



Grafik 1. Persentase indikator berbagi peran

Berdasarkan grafik 1 skor 3 *post-test* lebih tinggi yaitu 53,33 %. Untuk skor 2 persentase *post-test* tinggi dibandingi *pre-test* yaitu 46,67 %. Untuk skor 1 persentase *pre-test* lebih tinggi dibandingkan *post-test* yaitu 26,67 %. Anak pada *post-test* meraih skor maximal. Dapat disimpulkan pada *post-test* anak mampu menunjukkan berbagi peran yang dipelajari dengan baik dibandingi *pre-test*.

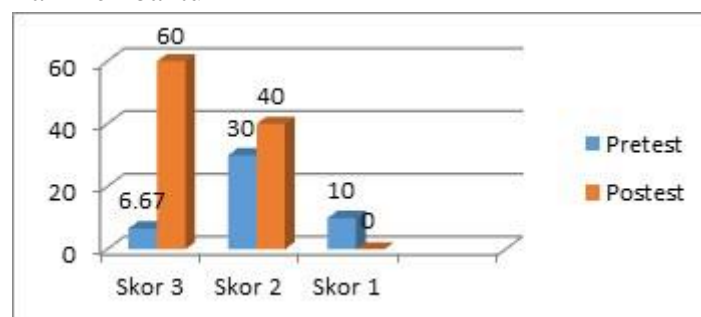
2. Menunjukkan interaksi



Grafik 2. Presentase indikator interaksi

Berdasarkan grafik 2.dapat dilihat skor 3 post-tests tinggi yaitu 80 %. Skor 2 persentase pre-test tinggi dibandingi post-test yaitu 30 %. Untuk skor 1 persentase pre- test memiliki nilai sama dengan post-test yaitu 0 %. Anak pada post-test meraih skor maximal. Dapat disimpulkan pada post-test anak mampu menunjukkan interaksi yang dipelajari baik dibandingi pada pre-tests.

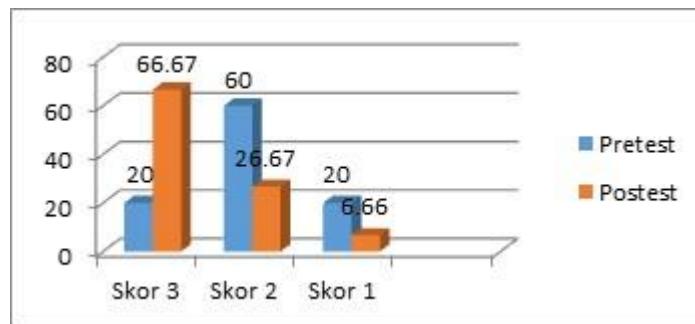
### 3. Menunjukkan membantu



Grafik 3. Presentase indikator membantu

Berdasarkan grafik 3 dapat dilihat bahwa skor 3 persentase *post-test* tinggi yaitu 60 %. Untuk skor 2 *post-test* lebih tinggi yaitu 40 % dari pada *pre-test*. Untuk skor 1 *pre- test* tinggi dibandingi *pos-test* yaitu 10 %. Kondisi menyeluruh dapat dilihat banyak anak pada *post-test* yang meraih skor *maximal*. Dapat disimpulkan bahwa pada *post-test* anak mampu menunjukkan membantu yang dipelajari dengan baik dibandingkan *pre-test*.

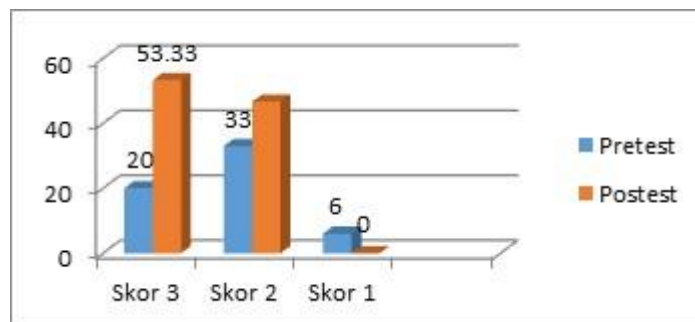
### 4. Menunjukkan menghargai pendapat



Gambar 4. Persentase menghargai pendapat

Berdasarkan grafik 4. dapat dilihat skor 3 persentase post-test tinggi dibandingi pre-test yaitu 66, 67 %. Untuk skor 2 dan 1 pada pre-test lebih tinggi dibandingi dengan post-test yaitu 60 % untuk nilai skor 2 dan 20 % nilai untuk skor. Anak pada post-test yang posisinya pada skor maximal. Dapat disimpulkan post-test anak mampu menunjukkan menghargai pendapat yang dipelajari dengan baik dibandingi pre-test.

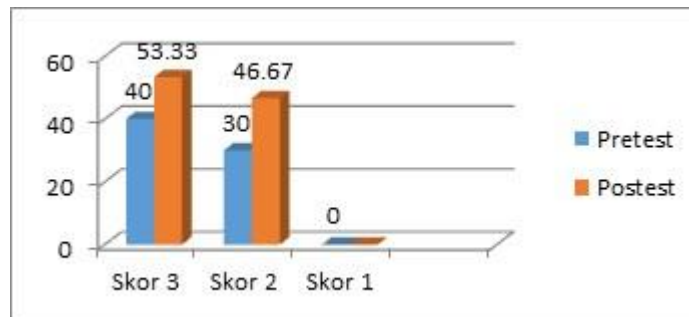
5. Menunjukkan menghargai pekerjaan



Grafik 5. Persentase indikator menghargai pekerjaan

Berdasarkan grafik 5 dapat dilihat skor 3 *post-test* lebih tinggi yaitu 53,33 % . Untuk skor 2 persentase *post-test* lebih tinggi yaitu 46,67 %. Untuk skor 1 persentase *pre- test* tinggi dibandingi *post-test* yaitu 6%. Anak pada *post-test* meraih skor maximal. Kesimpulannya pada *post-test* anak mampu menunjukkan menghargai pekerjaan yang dipelajari dengan baik dibandingi pada *pre-test*.

6. Menunjukkan bertanggung jawab



Grafik 6. Persentase indikator bertanggung jawab

Berdasarkan grafik 6 bahwa skor 3 persentase *post-test* tinggi dari *pre-test* yaitu 53,33 %. Untuk skor 2 persentase kelompok sampel pada *post-test* lebih tinggi dibandingi pada *pre-test* yaitu 46,67 % tinggi untuk skor 2. Untuk skor 1 *pre-test* dan *post-test* memiliki nilai sama yaitu 0 %. Kondisi menyeluruh dilihat banyak anak *post-test* mencapai skor *maximal*. Maka dapat disimpulkan *post-test* anak mampu menunjukkan bertanggung jawab yang telah dipelajari dengan baik dibanding pada *pre-test*.

Langkah pada penggunaan *loose part* dalam pembelajaran yaitu dengan menggunakan langsung bahan *loose part*. *Loose parts* yang digunakan menyesuaikan dengan materi. Pada penelitian ini materi pembelajaran yang di ajarkan yaitu tentang *cooperative play*. Terdapat perbedaan yang signifikan antara *cooperative play* di kelas eksperimen dan kelas kontrol, bahwa menggunakan *loose parts* memiliki pengaruh yang lebih tinggi dalam meningkatkan *cooperative play* anak. Bersumberkan hasil penelitian menunjukkan aspek-aspek *cooperative play* dalam teori (Mildred Parten) yaitu sebagai berikut:

1. Pada penelitian yang dilakukan untuk menunjukkan berbagi peran dalam kelompok pada anak yang dilakukan peneliti yaitu dengan membagi menjadi 2 kelompok, maka anak berbagi peran untuk membuat 1 bagian dan temannya membuat bagian lainnya. Sedangkan pada penelitian (Huda, 2011) untuk menunjukkan berbagi peran pada anak yaitu dengan cara orangtua mendidik dan memberikan contoh tentang berbagi, membiasakan anak untuk tetap memberikan temannya kesempatan dalam melakukan kerja kelompok, dan bahkan mau berbagi makanan atau mainan dengan temannya. Peneliti berdasarkan hasil pengamatannya menunjukkan rerata *pre-test* & *post-test* kelas eksperimen yaitu 1,8 dan 3,5 dan *pre-test* & *post-test* kelas kontrol yaitu 1,2 dan 1,8.





Gambar 1. Berbagi peran dalam menyelesaikan tugas dari guru

2. Untuk menunjukkan interaksi anak dalam kelompok yang dilakukan peneliti yaitu dengan bekerjasama dalam melakukan perintah yang diberikan guru, sedangkan pada penelitian (Bakri, 2020) untuk memperlihatkan interaksi anak yaitu dengan cara bermain peran sehingga anak berinteraksi dengan anak yang lainnya. Peneliti berdasarkan hasil pengamatannya menunjukkan rerata *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen yaitu 1,8 dan 2,2 dan *pre-test & post-test* kelas kontrol yaitu 1,2 dan 1,8.



Gambar 2. Interaksi dengan tema

3. Untuk menunjukkan sikap membantu pada anak yang dilakukan peneliti adalah membagi anak menjadi 2 kelompok, sehingga dalam satu kelompok harus membantu timnya. Ada penelitian yang dilakukan (Marlina, 2019) untuk menunjukkan sikap membantu pada anak yaitu dengan cara menyusun potongan puzzle secara bergiliran, dan bagi temannya nya yang tidak bias menyusun puzzle, maka bagi anak yang mau membantu temannya dalam bekerja. Peneliti berdasarkan hasil pengamatannya menunjukkan rerata *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen yaitu 1,8 dan 3,6 dan *pre-test & post-test* kelas kontrol yaitu 1,2 dan 2,0.



Gambar 3. Membantu teman

4. Untuk menunjukkan menghargai pendapat anak yaitu dengan bermain peran sehingga anak tidak mengejek apabila teman melakukan kesalahan serta dapat berterimakasih atas pemberian orang lain (Retnowati, 2015). Pada penelitian ini yang dilakukan peneliti untuk mengembangkan menghargai pendapat anak yaitu dengan cara anak mendengarkan dan menghargai pendapat temannya. Peneliti berdasarkan hasil pengamatannya menunjukkan rerata *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen yaitu 2,0 dan 2,8 dan *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol yaitu 1,2 dan 2,0.



Gambar 4. Menghargai pendapat temannya

5. Untuk mengembangkan kemampuan menghargai pekerjaan yang dilakukan adalah memberikan pujian terhadap temannya, dan tidak mengejeknya. Sedangkan pada penelitian yang dilakukan (Lestari, 2020) untuk meningkatkan kemampuan menghargai pekerjaan pada anak yaitu terletak pada pembiasaan dan peran guru. Pembiasaan yang dilakukan sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, dengan memberikan nilai-nilai spiritual, dan mengajarkan sikap toleransi. Peran guru juga dilakukan dengan cara bercerita tentang toleransi. Peneliti berdasarkan hasil pengamatannya menunjukkan rerata *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen yaitu 1,8 dan 2,5 dan *pre-test & post-test* kelas kontrol yaitu 1,2 dan 1,8.



Gambar 5. Menghargai pekerjaan temannya dengan tidak menjeleknya

6. Untuk menunjukkan bertanggung jawab pada anak dilakukan peneliti yaitu dengan membereskan media loose part setelah bermain, sedangkan pada penelitian (Rohyati, 2015) untuk mengembangkan kemampuan bertanggung jawab anak, caranya memberikan tugas serta rasa percaya pada anak bahwa anak bisa melakukannya. Peneliti berdasarkan hasil pengamatannya menunjukkan rerata *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen yaitu 2,4 dan 3,2 dan *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol yaitu 1,2 dan 2,2.



Gambar 6. Bertanggung jawab dengan membereskan mainan

Berdasarkan hasil penelitian pengenalan *cooperative play* di kelas eksperimen lebih berpengaruh dibandingkan pengenalan *cooperative play* di kelas kontrol, terjadi kenaikan pada kelas eksperimen skor anak *pre-test* 193 dengan rata-rata 12,86 dan skor *post-test* 226 dengan rata-rata 15,06. Pada kelas kontrol skor *pre-test* 180 dengan rata-rata 12,00 dan skor *post-test* 208 dengan rata-rata 13,86. Adapun perbandingan kenaikan rata ratanya adalah 0,34. Terjadi peningkatan pada kedua kelas dalam penelitian. Kelas eksperimen memiliki nilai skor yang lebih dari pada kelas kontrol. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pengenalan *cooperative play* pada anak usia dini di kelas eksperimen & kelas kontrol.

#### 4. Simpulan

Bersumberkan pada tabel uji homogenitas sebelum diberikan treatment nilai signifikan *levene's test of variance* sebesar  $0,725 > 0,05$ . Kesimpulannya bahwa varians data pada kelas eksperimen & kelas kontrol sebelum



dilakukan treatment sama atau homogen. Setelah diberikan treatment dan dilakukan uji homogenitas, nilai signifikan pada *levene's test of variance* sebesar  $0,265 > 0,05$ . Kesimpulannya bahwa varians data untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol sama atau homogen. Dengan demikian, media loose parts lebih efektif dapat meningkatkan *cooperatif play* di TK Pertiwi 1 Kantor Gubernur Padang.

Berlandaskan pada hasil penelitian yang dipaparkan, maka saran yang dapat peneliti berikan yakni kepada anak serta guru. Bagi anak, kegiatan pembelajaran dengan penggunaan bahan *loose part* dapat dijadikan sebagai salah satu kegiatan pembelajaran menyenangkan yang dapat membuat anak termotivasi sehingga dapat meningkatkan *cooperative play* pada anak. Bagi guru, kegiatan pembelajaran menggunakan bahan *loose parts* dapat dijadikan salah satu kegiatan yang dapat digunakan guru dalam mengembangkan *cooperative play* pada anak serta menambah wawasan guru tentang inovasi dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran yang menjadikan anak senang

## 5. Daftar Rujukan

- Aqobah, Q. J. (2020). Penanaman Perilaku kerjasama anak usia dini melalui permainan tradisional. *Jurnal Eksistensi Pendidikan Luar Sekolah*, 5(2), 136. DOI: <http://dx.doi.org/10.30870/e-plus.v5i2.9253>
- Azizah, S., & Munawar, M. &. (2020). Analisis Metaphorming Melalui Media Loose Parts Pada Anak Usia Dini Kelompok B Paud Unggulan Taman Belia Candi Semarang. *Jurnal Penelitian dalam Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 302-315. DOI: <https://doi.org/10.26877/paudia.v9i1.5745>
- Bakri, A.R,dkk. 2020. Pengaruh Bermain Peran Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education*, vol 2 (1). DOI: <https://doi.org/10.31538/tiji.e.v2i1.12>
- Deswita, E. d. (2016). Penggunaan Metode Proyek Terhadap Sikap Koperatif Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1).



- Eliza, D. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual Learning (CTL) Berbasis Centra Di Taman Kanak-kanak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan, 13*(2), 93. DOI: <https://doi.org/10.24036/pedagogi.v13i2.4286>
- Eriani, M. N. (2022). Loose Parts: Pengaruhnya terhadap kemampuan berpikir kreatif anak usia dini. *Aulad: Journal on early Childhood*, vol 5(1). DOI: <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i1.316>
- Heerawati, S. &. (2021). Efektivitas Media Loose Parts di PAUD Kelompok A Pada Masa Belajar Dari Rumah. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah, 15*(1), 44. DOI: <https://doi.org/10.32832/jpls.v15i1.4629>
- Huda, Mistahul. 2012. *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur, dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Lestari, M. D. 2020. Pola Interaksi Sosial Antar Teman Sebaya Pada Anak Kelompok B di Raudhatul Athfal Ash-Shofinniyah Pringgowirawan Sumberbaru Jember. *Jurnal IAIN Jember*, vol 1(1).
- Marlina, Serli. 2019. Pengembangan Sikap Sosial Dengan Metode Bermain Bagi Anak Taman kanak-kanak. *Jurnal E-Tech*, vol 7(2). DOI: [10.1007/XXXXXX-XX-](https://doi.org/10.1007/XXXXXX-XX-)
- Nurfadilah, & dkk. (2020). Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Kolase Dengan Bahan Loose Part Pada Anak Usia 4-6 Tahun di Bangkinang Kota. *Jurnal On Tea Teacher Education, 2*(1), 227. DOI: <https://doi.org/10.31004/jote.v2i1.1193>
- Nurjanah, N. (2021). 2021. Pembelajaran STEAM berbasis Loose Parts untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. *Jurnal AUDI: jurnal ilmiah kajian ilmu anak dan media informasi PAUD, 5*(1), 24. DOI: <https://doi.org/10.33061/jai.v5i1.3672>
- Prabandari, I. S. (2019). Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Kooperatif. *Jurnal AUDHI, 1*(2), 97. DOI: <http://dx.doi.org/10.36722/jaudhi.v1i2.572>



- Putri, S. E. & Eliza, D (2019). Peningkatan Kerjasama Anak Melalui Cerita Minangkabau Di Taman Kanak-kanak Nurul Haq Sasak. *Jurnal Inovtech*, 1(2). Putri, V. M. & Eliza, D (2022). Analisis Perkembangan Mental dan Sosial Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, vol 5 (1). DOI: <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i1.380>
- Retnowati, D, dkk. 2015. Peningkatan Sikap Saling Menghargai Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Paud Aisyiyah Melawi. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, vol 4 (3). DOI: <http://dx.doi.org/10.26418/ippk.v4i3.9252>.
- Revenia, I. & Eliza, D (2019). Pengaruh media Loose part play terhadap kemampuan berbicara melalui metode bercerita anak usia dini 5-6 Tahun. *JURNAL BASICEDU*, vol 6(4). DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.303>
- Rohyati. 2015. Peningkatan Sikap Tanggung Jawab Anak Usia 5-6 Tahun melalui Metode Proyek di TK Tunas Ibu Kalasan. *Jurnal ePrints@UNY*, vol 1(1). <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/26480>.
- Safita, M. & Eliza, D (2022). Mengembangkan Kemampuan Sosial Melalui Bermain Peran Pada Anak Usia Dini di Masa Covid-19. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan (JISIP)*, 6(1). DOI: <http://dx.doi.org/10.58258/jisip.v6i1.2692>
- Septi & Eliza, D. (2019). Peningkatan Kemampuan Interaksi Sosial Anak Melalui Cerita Mamuro Di Taman Kanak-kanak Istiqomah Lubuk Gadang. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 4(1), 7. DOI: <https://doi.org/10.29210/02382jpci0005>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sumarseh & Eliza, D. (2022). Penerapan media pembelajaran berbahan loose part in door untuk membangun merdeka belajar anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1). DOI: [https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2022.vol5\(1\).9229](https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2022.vol5(1).9229)
- Safita, M. & Eliza, D. (2022). Mengembangkan Kemampuan Sosial Melalui Bermain Peran Pada Anak Usia Dini di Masa Covid-19. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan (JISIP)*, 6(1). DOI: <http://dx.doi.org/10.58258/jisip.v6i1.2692>



Safitri, D. & Eliza, D. (2021). Penerapan Media Loose Part untuk Kreativitas Anak Usia

5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 43.

[doi:10.19105/kiddo.v2i1.3612](https://doi.org/10.19105/kiddo.v2i1.3612)

Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.

Susanto, A. (2012). *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam berbagai aspeknya*. Jakarta: Kencana.

Susanto, A. (2015). *Bimbingan Konseling Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: PT Bumi

Aksara.

Utami, C & Eliza, D. (2022). Pengaruh loose parts play terhadap pengenalan konsep

angka anak usia 5-6 tahun di TK Mutiara Ceria Pasaman Barat. *JECED: Jurnal of*

*Early Childhood*, 4(2). <https://doi.org/10.15642/jeced.v4i2.2244>