

Pengaruh Media *Loose Parts* terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

Nopa Wilyanita¹, Swandra Rahayu², Mimi Hariati³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, STKIP'Aisyiyah Riau

e-mail: nwilya@gmail.com

Abstrak

Capaian pembelajaran dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi terbuat dari bahan alam dan bekas yang ada disekitar lingkungan sekolah karena tempat penelitian berada di Pulau yang jauh dari pusat Kota atau Kabupaten. Tujuan pada penelitian melihat Pengaruh media *Loose Parts* terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun sangat perlu di rangsang dengan berbagai media dan kegiatan agar dapat berkembang secara optimal sesuai dengan tingkat perkembangannya. Metode pada penelitian ini kuantitatif pendekatan eksperimen dengan model *Pre test – Post test Control Group Design*. Adapun dalam teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, dokumentasi dan Instrumen yang di gunakan yaitu pedoman observasi dan dokumentasi. Analisis yang dilakukan sebelumnya inferensial melalui pretest yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Teknik analisis data yang di gunakan adalah analisis deskriptif dan analisis inferensial dengan metode *paired sample test* untuk menguji perbedaan perkembangan kognitif anak yang tidak menggunakan dan yang menggunakan media *loose parts*. Penelitian ini berhasil menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media *loose parts* terhadap peningkatan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui nilai t hitung $> t$ tabel ($21.449 > 2.064$) dan signifikansi < 0.05 ($0.000 < 0.05$). Karena tampilan dari media itu sendiri dari berbagai jenis sehingga anak tidak mudah bosan untuk bereksplorasi sesuai dengan kreativitas nya ini membuat anak menjadi lebih bersemangat dan senang, serta media *Loose Parts* ini dapat di terapkan di lembaga guna meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini khususnya.

Kata kunci: *Kognitif, Loose Parts, Anak Usia Dini*

Abstract

Learning achievements in improving children's cognitive development by using varied learning media made from natural and used materials found around the school environment because the research location is on an island far from the city or district center. The aim of the research is to look at the influence of Loose Parts media on the cognitive development of children aged 5-6 years. It is very necessary to stimulate them with various media and activities so that they can develop optimally according to their level of development. The

method in this research is a quantitative experimental approach with the Pre test - Post test Control Group Design model. The data collection techniques used are observation, documentation and the instruments used are observation and documentation guidelines. The analysis carried out previously was inferential through a pretest, namely the normality test and homogeneity test. The data analysis technique used is descriptive analysis and inferential analysis using the paired sample test method to test differences in the cognitive development of children who do not use and those who use loose parts media. This research succeeded in showing that there is an influence of loose parts media on increasing the cognitive development of children aged 5-6 years through t calculated $> t$ table ($21.449 > 2.064$) and significance < 0.05 ($0.000 < 0.05$). Because the appearance of the media itself is of various types so that children do not get bored easily and explore according to their creativity, this makes children more enthusiastic and happy, and this Loose Parts media can be applied in institutions to improve the cognitive development of early childhood in particular.

Keywords : *Kognitif, Loosepart, Childhoods*

PENDAHULUAN

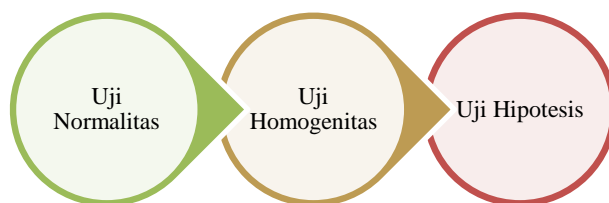
Media merupakan perantara penyampaian pesan kepada yang akan menerima pesan yang telah disampaikan dari berbagai kreativitas untuk mencapai suatu tujuan. Salah satu media yang digunakan untuk media pembelajaran anak usia dini adalah loose part. Heinrich, dkk (2012) " Media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "*medium*" yang secara harfiah berarti "perantara" yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Heinrich mencontohkan media ini seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak (*printed materials*), komputer dan instruktur". Perantara media yang digunakan disini adalah berbahan loosepart. Yulianti Siantajani (2020) menggambarkan *Loose Parts* sebagai "variabel" yang menyediakan contoh-contoh seperti berbagai material dan bentuk, bau-bau dan fenomena fisik lainnya seperti listrik, magnet dan gravitasi; media seperti gas dan cairan; suara, musik, gerakan; reaksi kimia, masakan dan api; orang, tanaman, kata, konsep dan ide. Melalui media itu anak senang bermain, bereksperimen, menemukan dan menjadi senang. Sehingga anak mampu bereksplorasi dengan sendirinya. *Loose Parts* disebut juga sebagai bahan-bahan yang terbuka, dapat terpisah, dapat dijadikan satu kembali, dibawa, digabungkan, dijajarkan, dipindahkan dan digunakan sendiri ataupun digabungkan dengan bahan-bahan lainnya sehingga dapat dijadikan sebagai sebuah proyek atau permainan yang memnagsang kecerdasan anak usia dini. Dapat berupa benda alam ataupun sintetis. Ketika anak bermain dengan *Loose Parts*, anak bisa memainkan *loose parts* sesuai dengan keinginan anak. Permainan dengan media dini dapat melatih anak didik untk mengenal lambang bilangan yang menyenangkan. Selain untuk memperkenalkan lambang bilangan juga dapat melatih anak untuk mengenal benda-benda ciptaan Allah SWT, melatih kesabaran, berbagi dengan teman. Bahan yang digunakan dalam media ini juga mudah untuk didapat dan digunakan. Karena dengan media ini diharapkan anak menjadi seorang pencipta atau penemu bukan hanya sebagai peniru. Salah satu standar tingkat pencapaian

perkembangan anak (STPPA) yaitu pada perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif tercapai jika anak mampu mencari tahu, berpikir dan mengeksplorasi sesuatu sesuai dengan tahapan usianya. Sangat penting anak dapat mengetahui kemampuannya dalam pemecahan masalah, mengidentifikasi masalah, berpikir simbolis, kritis dan kreatif, mendapatkan dukungan dari guru, orang tua. Yusuf (Dalam Khadijah 2005:10) mengemukakan bahwa kemampuan kognitif ialah kemampuan anak untuk berfikir lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah, berkembangnya kemampuan kognitif ini akan mempermudah anak menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga ia dapat berfungsi secara wajar dalam kehidupan masyarakat sehari-hari. Pudjiarti & Masykouri dalam Khadijah (2016), kemampuan kognitif dapat di artikan dengan kemampuan belajar atau berfikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya serta kemampuan menggunakan daya ingat dalam menyelesaikan soal-soal sederhana. Dalam menjalani perkembangan kognisi anak sampai akhirnya proses berpikir anak menyamai proses berpikir orang dewasa. Dapat disimpulkan bahwa Anak juga dapat memeriksa dan mengevaluasi pikiran ataupun tindakannya sendiri. Kemampuan kognitif anak akan berkembang seiring bertambahnya usia anak. Merangsang perkembangan kognitif anak di setiap lembaga PAUD pasti berbeda dan sesuai dengan kebutuhan anak yang ada dilembaga tersebut. Untuk merangsang perkembangan tersebut anak-anak tidak hanya terfokus belajar seperti di jenjang dasar melainkan merangsang perkembangan anak melalui kegiatan bermain yang di dalam permainan tersebut ada nilai edukasinya agar anak-anak tidak cepat bosan sehingga dengan cara seperti ini anak-anak bisa bereksplorasi dengan bermain yang menyenangkan di mana masa emas ini anak mampu bereksplorasi dengan semaksimal mungkin. Salah satu yang bisa dilakukan guru dengan menggunakan media *Loose Parts* untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak dilembaga. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa perkembangan kognitif anak di usia 5-6 tahun masih rendah. Untuk di kelas B3 terdapat 25 siswa, 14 orang anak laki-laki dan 11 anak perempuan. Sedangkan di kelas B1 terdapat 25 siswa, 10 orang anak laki-laki dan 15 orang anak perempuan. Selama observasi awal yang dilakukan, peneliti menemukan beberapa permasalahan. Diantaranya anak belum mampu : (1) Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: "lebih dari"; "kurang dari"; dan "paling/ter" (2) Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi) (3) Mengenal pola ABCD-ABCD (4) Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya (5) Menyebutkan lambang bilangan 1-10 (6) Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung (7) Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan (8) Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan (9) Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan. (10) Mengenal sebab akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah). Serta Minimnya media yang digunakan dalam merangsang perkembangan kognitif. Melalui media yang digunakan dalam merangsang perkembangan kognitif anak salah satunya yaitu media *loose parts*, dimana dengan media ini bisa mempunyai pengaruh terhadap perkembangan kognitif anak, seperti menghitung jumlah batu-batuan yang ada disekitar anak, membuat lambang bilangan menggunakan ranting kayu dan sebagainya. Anak bukanlah objek pasif dalam menerima

pengetahuan, anak sangat aktif dalam membangun pengetahuannya melalui interaksi anak dengan lingkungannya mereka terus memperbaiki struktur mental yang dimilikinya sehingga tercipta struktur mental yang kompleks. Menunjukkan bahwa media *loose parts* dapat memberikan pengaruh atau dampak terhadap perkembangan kognitif anak, karena anak anak berkreasi menggunakan media yang ada di sekitar anak (lingkungan) sesuai dengan ide-ide yang timbul dari pemikiran mereka sehingga mampu meningkatkan perkembangan kognitif anak dimanapun mereka berada.

METODE

Metode pada penelitian menggunakan jenis kuantitatif banyak menggunakan angka-angka baik dari proses pengumpulan data sehingga penafsirannya. (Creswell, 2008) penelitian kuantitatif merupakan pendekatan untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antar variabel dapat melihat pengaruh dari satu variabel terhadap variabel lainnya, dan dapat di ukur dengan menggunakan instrument. Metode kuantitatif eksperimen yaitu untuk mencari atau menguji pengaruh media *loose parts* terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. Dalam penelitian ini ada 2 kelas yang akan digunakan oleh peneliti, kelas B3 (sebanyak 25 siswa, 14 anak laki-laki dan 11 anak perempuan sebagai kelas kontrol) dan kelas B1 (sebanyak 25 siswa, 10 anak laki-laki dan 15 anak perempuan sebagai kelas eksperimen) di mana nantinya peneliti ingin melihat di kelas eksperimen ini media *loose parts* mempunyai pengaruh atau tidak terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun atau hasilnya sama saja seperti dikelas kontrol. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi dan dokumentasi. Untuk melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek kajian pengaruh media *loose parts* terhadap perkembangan kognitif anak serta instrumen berupa daftar ceklis dan mengambil dokumentasi berupa foto, video dan rekaman main anak. Adapun teknis analisis data yang digunakan yaitu: Gb. 1. Teknis Analisis Data



Teknik analisis data menggunakan uji normalitas untuk menguji apakah nilai residual yang telah distandarisasi pada model regresi berdistribusi normal atau tidak. Apabila variabel tidak berdistribusi secara normal maka hasil uji statistik akan mengalami penurunan. (Ghozali, 2018). Uji homogenitas adalah suatu prosedur uji statistik yang bertujuan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel yang telah diambil berasal dari populasi yang memiliki variasi yang sama. Dengan kata lain, uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui bahwa himpunan data yang sedang diteliti memiliki karakteristik yang sama

atau tidak. Uji hipotesis adalah metode pengambilan keputusan yang didasarkan dari analisis data, baik dari percobaan yang terkontrol, maupun dari observasi (tidak terkontrol). Dalam statistik sebuah hasil bisa dikatakan signifikan secara statistik jika kejadian tersebut hampir tidak mungkin disebabkan oleh faktor yang kebetulan, sesuai dengan batas probabilitas yang sudah ditentukan sebelumnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil uji normalitas pada *posttest* perkembangan kognitif anak kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas Posttest One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

	Kelas	Statistic	df	Sig.
Nilai Siswa	Eksperimen	.101	25	.200
	Kontrol	.137	25	.200

Sumber: *Olahan Data Penelitian 2023*

Langkah-langkah pengujian adalah: 1) Merumuskan hipotesis, H_0 : Distribusi data perkembangan kognitif anak *posttest* berkategori normal. H_a : Distribusi data perkembangan kognitif anak *posttest* berkategori tidak normal, 2) Kriteria pengujian a). Jika signifikansi <0.05 , maka H_0 ditolak; b). Jika signifikansi >0.05 , maka H_0 diterima

Berdasarkan perhitungan di atas maka diketahui perkembangan kognitif anak kelas kontrol bahwa $0.200 > 0.05$ dan kelas eksperimen $0.200 > 0.05$, dengan demikian berarti kemampuan perkembangan kognitif anak data *pretest* berdistribusi normal. a) Uji Homogenitas. Untuk mengetahui uji homogenitas perkembangan kognitif anak pada *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen yakni sebagai berikut:

Tabel 4.10 Hasil Pengujian Homogenitas

Variabel	Levene Statistic	Sig.	Ketentuan Sig	Keterangan
Nilai Posttest Kelas Eksperimen- Kontrol	3.375	0.072	0.05	Homogen

Sumber: *Olahan Data Penelitian 2023*

Berdasarkan tabel 4.13 pengujian menggunakan SPSS Versi 26 dapat diketahui bahwa pada *posttest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen diperoleh nilai signifikansi yakni 0.072. Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat diketahui bahwa nilai signifikansi lebih besar dari 0.05. Jadi dapat disimpulkan bahwa populasi memiliki varian yang homogen atau data berasal dari varian populasi yang sama. 1) Uji t (Paired Samples t Test) Hasil pengujian test t pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada data *posttest*, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.11 Hasil Uji Test T Paired Sample Test

		Paired Difference					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval if the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Posttest – Pretest Eksperimen	14.320	3.338	.668	21.942	15.698	21.449	24	.000
Pair 2	Posttest - Pretest Kontrol	11.600	2.398	.480	10.610	12.590	24.188	24	.000

Sumber: *Olahan Data Penelitian 2023*

Adapun langkah-langkah pengujiannya adalah sebagai berikut: 1) Merumuskan hipotesis; Ho: tidak terdapat pengaruh perkembangan kognitif pada anak antara kelas kontrol dan kelas eksperimen pada data pretest atau sebelum perlakuan; Ha: terdapat pengaruh perkembangan kognitif pada anak antara kelas kontrol dan kelas eksperimen pada data pretest atau sebelum perlakuan.2) Menentukan t hitung dan signifikansi Dari out put di dapat nilai t hitung adalah 21.449 dan signifikansi .000. 3) Menentukan t tabel T tabel di cari pada signifikansi 0,05:2 = 0.025 (Uji dua sisi) dengan derajat kebebasan, df (n-1) 25-1=24. Hasil yang di peroleh untuk t tabel sebesar 2.064; 4) Kriteria pengujian: a) Jika $-t$ hitung atau t hitung $\leq t$ tabel, maka Ho diterima, b) Jika $-t$ hitung $\leq -t$ tabel atau bisa dengan t hitung $\geq t$ tabel, maka Ho di tolak; Berdasarkan signifikansi a) Jika signifikansi > 0.05 , maka Ho diterima; b) Jika signifikansi < 0.05 , maka Ho di tolak. Kesimpulannya adalah Karena t hitung $> t$ tabel, ($21.449 > 2.064$) dan signifikansi < 0.05 ($0.000 < 0.05$), maka Ho ditolak, jadi dapat simpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media loose parts terhadap perkembangan kognitif anak usi 5-6 tahun di TK PERMATA Selatpanjang Kecamatan Tebing Tinggi.

Kegiatan *treatment* dilakukan dengan menjelaskan kegiatan yang akan di lakukan: **Pertemuan pertama** menghitung jumlah kulit kerang sebagai media *loose parts* yang di gunakan untuk membentuk angka sesuai dengan kreativitas anak. Tujuan dari permainan ini anak mampu menyebutkan berapa jumlah kulit kerang yang di gunakan untuk membentuk angka sesuai kemampuan anak. Sehingga selain anak mampu menyelesaikan masalah anak juga mampu menghitung berapa jumlah kulit kerang yang di dibutuhkan untuk membentuk angka tersebut. **Pertemuan kedua** mengelompokkan empat jenis media *loose parts* seperti (kulit kerang, ranting kayu, batu-batuan dan tutup botol). Tujuannya anak mampu mengenal media loose sesuai dengan jenis nya. Sehingga tidak hanya media di sekolah saja yang anak ketahui melainkan media yang ada dilingkungan sekitar anak seperti dirumah dan di tempat bermain.. **Pertemuan ke tiga** menggabungkan 4 jenis bahan media *loose parts* menjadi bentuk manusia seperti kulit kerang, ranting kayu, batu-batuan dan tutup botol. Tujuannya agar anak mampu mengkolaborasikan media *loose parts* sebagai media

pembelajaran dan bermain sehingga perkembangan kognitif anak bisa meningkat. Caranya anak mengkolaborasikan 4 jenis bahan media tersebut sesuai dengan kreativitas anak sehingga menjadi bentuk manusia. Dengan cara ini kemampuan kognitif anak di harapkan semakin kuat dan tajam sehingga anak mampu berkreasi dan bereksplorasi di lingkungannya nanti dan tidak hanya di sekolah saja. Setelah di lakukan treatment pada pertemuan berikutnya di lakukan *postest* dengan mengulang kegiatan yang dilakukan pada saat *pretest* dan disini peneliti melakukan observasi untuk melihat perkembangan kognitif anak melalui media *loose parts*. Hal ini sesuai dengan teori Piaget “Anak untuk membangun pengetahuannya melalui interaksi dengan lingkungannya. Anak bukanlah objek pasif dalam menerima pengetahuan, anak sangat aktif dalam membangun pengetahuannya. Melalui interaksi anak dengan lingkungannya mereka terus memperbaiki struktur mental yang dimilikinya sehingga tercipta struktur mental yang kompleks”.

Menunjukkan bahwa media *loose parts* dapat memberikan pengaruh atau dampak terhadap perkembangan kognitif anak, karena anak anak berkreasi menggunakan media yang ada di sekitar anak (lingkungan) sesuai dengan ide-ide yang timbul dari pemikiran mereka sehingga mampu meningkatkan perkembangan kognitif anak dimanapun mereka berada. Juhari (2013) Perkembangan manusia sangatlah ditentukan oleh lingkungannya. Berdasarkan pendapat John Locke tersebut perkembangan taraf intelegensi sangatlah di tentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang di perolehnya dari lingkungan hidupnya. Madaniyah, J., Khoiruzzadi, M., & Prasetya, T. (2021) bahasa memiliki peran penting dalam perkembangan kognitif anak”. Levie & Lentz (Basuki Wibawa dalam Guslinda, 2018) mengemukakan fungsi media pembelajaran sebagai berikut: 1) Fungsi Atens yaitu menarik dan mengarahkan perhatian murid pada isi pelajaran dibantu dengan media gambar sehingga memiliki kemungkinan mengingat isi pelajaran lebih besar. 2) Fungsi Afektif yaitu muncul ketika belajar dengan teks yang bergambar, sehingga dapat mengunggah emosi dan sikap murid. 3) Fungsi Kognitif yaitu mengungkap gambar memperlancar pencapaian tujuan memahami dan mengingat informasi yang terkandung. 4) Fungsi Kompensatoris yaitu berfungsi mengakomodasikan murid yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks. Selanjutnya Sudjana dan Rivai (Guslinda, 2018), mengemukakan manfaat/makna media pembelajaran untuk meningkatkan proses belajar bagi siswa yaitu: 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik. 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru. 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan iraian guru, tetapi juga aktivasi lain seperti mengamati, melakukan, mendonstrasikan dan lain-lain. Secara garis besar fungsi media dalam pembelajaran dibagi menjadi 3 kelompok: 1) Membantu guru dalam bidang tugasnya => media pembelajaran apabila digunakan secara tepat dapat membantu mengatasi kelemahan dan kekurangan guru dalam memberikan ilmu kepada peserta didik, baik itu penguasaan materi maupun metodologi pembelajarannya. 2) Membantu para pembelajar. 3) Memperbaiki pembelajaran (proses belajar mengajar). Sebagaimana ada kelas kontrol dan juga kelas eksperimen. Tujuan dalam pelaksanaan eksperimen ini guna

mengetahui kemampuan perkembangan kognitif anak baik itu di kelas kontrol dan juga kelas eksperimen. Sehingga akan terlihat perbedaan kemampuan pada aspek perkembangan anak secara rata-rata antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *loose parts* memiliki pengaruh dalam meningkatkan kemampuan perkembangan kognitif bagi anak usia dini terbukti dari hasil uji t yakni dimana nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, ($21.449 > 2.064$). Hal ini tidak terlepas dari keunggulan-keunggulan yang di miliki oleh media *loose parts* itu sendiri, sehingga mampu merangsang perkembangan kognitif anak usia dini. Media *loose parts* menarik bagi anak karena tampilan dari media itu sendiri dari berbagai jenis sehingga anak tidak mudah bosan untuk bereksplorasi sesuai dengan kreativitas nya sehingga membuat anak menjadi lebih bersemangat dan senang. Selain itu media *loose parts* ini penggunaannya tidak baku artinya media ini bisa di bongkar pasang kembali sesuai keinginan anak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini kolaborasi antara dosen dan mahasiswa menjadi penelitian payung, terimakasih untuk keluarga besar TK Permata Selat Panjang Kepulauan Meranti sebagai tempat penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Guslinda, dkk. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: Jakad Publishing
- Ghozali, Imam. 2018. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro: Semarang
- Juhari. *Muatan Sosiologi Dalam Pemikiran Filsafat John Locke*. *Jurnal Al-Bayan*. Volume 19, Nomor 27. 2013
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Limbong, Mesta. (2020). *Pertumbuhan dan Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: UKI Press.
- Madaniyah, J., Khoiruzzadi, M., & Prasetya, T. (2021). *Perkembangan Kognitif dan Implikasinya dalam Dunia Pendidikan* (Ditinjau dari Pemikiran Jean Piaget dan Vygotsky) Muhammad Khoiruzzadi, 1 & Tiyas Prasetya 2, 11, 1–14.
- PP PAUD dan DIKMAS. (2020). *Panduan Pengelolaan Loose Parts*. (Jawa Barat:Kemdikbud)
- Permendikbud RI. (2014). *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta:Kemendikbud).
- Rukminingsih. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan*. (Yogyakarta: Erhaka Utama).
- Siantajani, Yulianti. (2020). *Loose Parts: Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*. (Semarang: Sarang Seratus Aksara).
- Sujiono N Yuliani. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta. PT INDEKS).
- Yusuf LN, Syamsu, 2012, *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*, (Bandung: Remaja Roesdakarya