

Media *Loose Parts* Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya di Sekolah Dasar

Sindi Selpia Pebriana, Iis Nurasiah, Irna Khaleda Nurmeta

Universitas Muhammadiyah Sukabumi, Sukabumi, Indonesia

*Corresponding Author: maheswarisifabelaardiana@gmail.com

Abstract

Creativity is an important ability that students need to master in elementary school. One of the subjects in elementary school that trains creativity is Cultural Arts and Crafts Learning. However, from the results of observations at SDN 1 Bojong Sukabumi, learning Arts and Crafts that was carried out had not helped students improve their creativity. One solution that can be used is to apply Loose Parts media. This study aims to increase student creativity by using Loose Parts media at SDN 1 Bojong. In the research method used, namely Classroom Action Research, it consists of two cycles. Each cycle begins with the stages of planning, implementing, observing and reflecting. The instruments used were teacher and student observation sheets and tests. The results showed that the application of Loose Parts media could improve the storytelling skills of students at SDN 1 Bojong. This can be seen from the results of processing the data obtained in cycle 1, as many as 17 students out of 36 the total number of grade 1 students had creativity in making works of art, while 19 other students did not yet have creative work, so that the percentage of storytelling skills reached 48% with the average value is 55. In cycle 2 the results of processing the data obtained are 31 students out of 36 the total number of students has an increase in creativity with a percentage of 86% and the average value is 67.14. The conclusion from this study is that Loose Parts media can increase students' creativity in learning arts and crafts in elementary schools.

Keywords: Creativity, Learning Media, Loose Parts

Abstrak

Kreativitas merupakan kemampuan penting yang perlu dikuasai siswa di sekolah dasar. Salah satu mata pelajaran di SD yang melatih kreativitas adalah Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya. Namun dari hasil observasi di SDN 1 Bojong Sukabumi, pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya yang dilakukan belum membantu siswa meningkatkan kreativitasnya. Salah satu solusi yang dapat digunakan adalah dengan menerapkan media Loose Parts. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa dengan menggunakan media *Loose Parts* di SDN 1 Bojong. Dalam penelitian metode yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas terdiri dari dua siklus. Setiap siklus dimulai dengan tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi guru dan siswa serta tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media *Loose Parts* dapat meningkatkan keterampilan bercerita siswa di SDN 1 Bojong. Hal ini dapat dilihat dari hasil olah data yang diperoleh pada siklus 1, sebanyak 17 siswa dari 36 jumlah seluruh siswa kelas 1 memiliki kreativitas dalam membuat karya seni rupa, sedangkan 19 siswa lainnya belum memiliki kreativitas berkarya, sehingga presentase kemampuan keterampilan bercerita mencapai 48% dengan nilai rata-rata 55. Pada siklus 2 hasil olah data yang diperoleh yaitu 31 siswa dari 36 jumlah keseluruhan siswa memiliki peningkatan kreativitas dengan presentase 86% dan nilai rata-ratanya adalah 67.14. Kesimpulan dari penelitian ini adalah media Loose Parts dapat meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran seni budaya dan prakarya di sekolah dasar.

Kata Kunci: Kreativitas, Media Pembelajaran, *Loose Parts*

Article History:

Received 2023-06-13

Revised 2023-08-20

Accepted 2023-09-24

DOI:

10.31949/educatio.v9i4.5656

PENDAHULUAN

Pendidikan mengenai seni budaya dan prakarya merupakan salah satu bagian dari kurikulum yang diajarkan pada murid-murid tingkat dasar. Pembelajaran terkait seni budaya dan prakarya (SBdP) dapat

dipadukan dengan upaya pelestarian dan pemanfaatan warisan budaya Indonesia. Melalui penerapan pembelajaran SBdP, tujuan yang tercapai meliputi pengembangan potensi intelektual murid sekaligus menjaga dan mewariskan kebudayaan bangsa kepada generasi mendatang. Walaupun termasuk dalam kelompok mata pelajaran B, SBdP memiliki relevansi yang substansial, karena ikut andil dalam mengembangkan potensi kreatifitas anak-anak. Kreativitas diartikan sebagai kapasitas untuk menghasilkan sesuatu yang baru, entah itu berupa konsep sepenuhnya baru atau ide segar yang dihasilkan melalui penggabungan berbagai elemen yang sudah ada, kemudian diubah menjadi bentuk baru (Astuti et al., 2023; Buana & Maharani, 2020; Nurliana et al., 2022). Kreativitas memungkinkan anak-anak untuk menciptakan konsep baru atau menggabungkan elemen-elemen yang sudah ada, menciptakan kesan inovatif (Holis, 2017; Lestari & Suntari, 2023). Karena itu, pendekatan pembelajaran SBdP memiliki peran signifikan dalam mengasah serta memperluas kreativitas siswa.

Namun, kenyataannya, tingkat kreativitas yang dimiliki oleh murid-murid pada tingkat dasar masih tergolong rendah. Fakta ini khususnya terlihat pada kondisi murid-murid di SDN 1 Bojong, Kabupaten Sukabumi. Melalui pengamatan di sekolah tersebut, terlihat bahwa metode pengajaran SBdP yang diterapkan belum efektif. Dalam pembelajaran SBdP di kelas 1, terkadang guru kurang memperhatikan dan mengembangkan tujuan-tujuan yang harus dicapai melalui pembelajaran SBdP. Metode pembelajaran juga terbatas pada penggunaan sumber daya yang ada di sekolah, tanpa memanfaatkan media yang menarik. Kondisi ini menyebabkan rasa jenuh dalam pembelajaran yang berdampak pada rendahnya tingkat kreativitas siswa.

Untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran tersebut, salah satu solusi yang bisa diadopsi adalah memanfaatkan "loose parts" sebagai media pembelajaran. Loose parts merujuk pada kumpulan komponen yang terpisah dan bisa diatur ulang sesuai dengan imajinasi anak-anak (Flannigan & Dietze, 2017). Menurut pendapat Rahardjo (2019), loose parts terdiri dari elemen-elemen yang mudah ditemukan di sekitar kita, memungkinkan anak-anak untuk berkreasi dengan bebas. Bahan-bahan yang termasuk dalam kategori loose parts mencakup unsur-unsur alam, material daur ulang plastik, kotak-kotak bekas, dan sejenisnya. Anak-anak dapat mengatur elemen-elemen tersebut sesuai dengan kreativitas mereka, yang pada akhirnya akan menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik karena murid memiliki peran dalam mendesain pembelajaran itu sendiri. Pemanfaatan loose parts, selain meningkatkan kemampuan kreatifitas murid, juga memiliki potensi mempengaruhi cara berpikir mereka dalam jangka panjang. Melalui interaksi yang berulang dan kesempatan untuk berpendapat, murid akan membangun keyakinan diri terhadap ide-ide yang mereka hasilkan. Dengan demikian, ini akan membentuk pribadi yang percaya diri, memiliki kapasitas kreatif, dan mendorong jiwa inovatif. Dengan memanfaatkan loose parts sebagai alat bantu pembelajaran, diharapkan kreativitas murid dapat ditingkatkan.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan, peneliti tertarik untuk melaksanakan studi terkait pemanfaatan loose parts sebagai alat bantu dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya di SDN 1 Bojong, Kabupaten Sukabumi. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui penggunaan loose parts. Diharapkan bahwa penelitian ini akan memberikan sumbangan dalam menemukan pendekatan pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya di tingkat pendidikan dasar. Lebih spesifik lagi, upaya ini diharapkan mampu meningkatkan kreativitas para siswa.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Aqib & Amrullah (2018), Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu jenis penelitian yang dilaksanakan di dalam lingkungan kelas dan difokuskan pada permasalahan-permasalahan yang muncul dalam konteks kelas. Model PTK yang akan diterapkan oleh peneliti adalah model siklus, yang dijelaskan oleh Kemmis & Mc. Taggart (2014), yang melibatkan tahapan perencanaan (Planning), pelaksanaan tindakan (Action), pengamatan (Observing), dan refleksi (Reflecting).

Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa dari kelas 1 SDN BOJONG Kabupaten Sukabumi, dengan jumlah total 25 siswa, yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Penelitian ini akan

dijalankan dalam dua siklus selama semester genap Tahun Ajaran 2022/2023. Setiap siklus terdiri dari satu pertemuan. Pengumpulan data akan dilakukan melalui lembar observasi yang diisi oleh guru dan siswa. Kreativitas siswa akan dievaluasi berdasarkan beberapa indikator, termasuk kelancaran, keluwesan, orisinalitas, elaborasi, dan ketekunan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

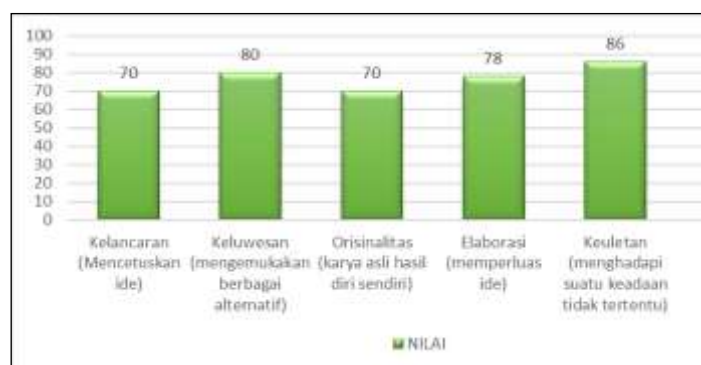
Penelitian ini berlangsung dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari empat tahapan yang terstruktur: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Sebelum tindakan dilakukan, langkah awal adalah memahami gambaran kondisi awal pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya sebelum penerapan media Loose Parts. Kondisi awal ini melibatkan penggunaan media kertas dan crayon untuk kegiatan melukis dalam pembelajaran. Dalam konteks ini, akan diuraikan deskripsi kondisi awal yang relevan untuk Siklus I dan Siklus II.

Berdasarkan temuan observasi yang telah dianalisis oleh peneliti, diperoleh hasil pengamatan mengenai kreativitas siswa selama semester II. Data yang diambil diambil dari pengamatan pada minggu terakhir pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya sebelum media Loose Parts diterapkan. Hasil olah data dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Nilai Keseluruhan Pra Siklus

No	Indikator	Skor
1	Nilai Maksimal	100
2	Nilai Terendah	31
3	Nilai Tertinggi	66
4	Rata-rata Kelas	53
5	Rata-rata Indikator	76.92
6	Siswa memenuhi KKM	11
7	Siswa belum memeuhi KKM	25

Data dalam Tabel 1 mencerminkan hasil dari pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya sebelum dilakukan tindakan. Rata-rata nilai kelas pada tahap ini mencapai 53, yang mengindikasikan tingkat pencapaian yang berada pada kategori kurang. Sementara itu, rata-rata nilai dari seluruh indikator adalah 76.92, yang menggambarkan pencapaian yang cukup. Namun, tetap ditemukan banyak siswa yang belum mencapai atau melebihi Ketuntasan Minimal (KKM), dengan jumlah 11 siswa (31%) yang belum mencapai KKM, dan sisanya 25 siswa (69%) masih memiliki nilai di bawah angka KKM 65. Adapun hasil pengamatan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran ini disajikan di gambar 1.



Gambar 1. Nilai Indikator Kreativitas Pra Siklus

Dalam Gambar 1, dapat dilihat bahwa nilai-nilai indikator kreativitas sebelum tahap siklus (pra siklus) memiliki detail sebagai berikut: (1) Indikator Kelancaran (mencetuskan ide) memiliki rata-rata 70; (2) Indikator Keluwesan (mengemukakan berbagai alternatif) memiliki rata-rata 80; (3) Indikator Orisinalitas (karya hasil

diri sendiri) memiliki rata-rata 70; (4) Indikator Elaborasi (memperluas ide) memiliki rata-rata 7; dan (5) Indikator Keuletan (menghadapi situasi yang tidak pasti) memiliki rata-rata 86.

Berdasarkan hasil tersebut, terdapat sejumlah data yang terekam pada tahap pra siklus, yang menunjukkan bahwa perhatian tidak hanya harus diberikan kepada aspek kreativitas, tetapi juga kepada kemampuan berimajinasi dalam menciptakan karya. Oleh karena itu, berdasarkan informasi ini, tindakan dilakukan pada Siklus I dengan menggunakan media Loose Parts yang terbuat dari bahan-bahan yang tersedia di sekitar.

Dengan kata lain, berdasarkan hasil evaluasi pra siklus, terlihat bahwa terdapat ruang untuk meningkatkan aspek kreativitas dan kemampuan berimajinasi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, langkah-langkah yang diambil pada Siklus I melibatkan pemanfaatan media Loose Parts yang diharapkan dapat membantu mengatasi keterbatasan-keterbatasan ini.

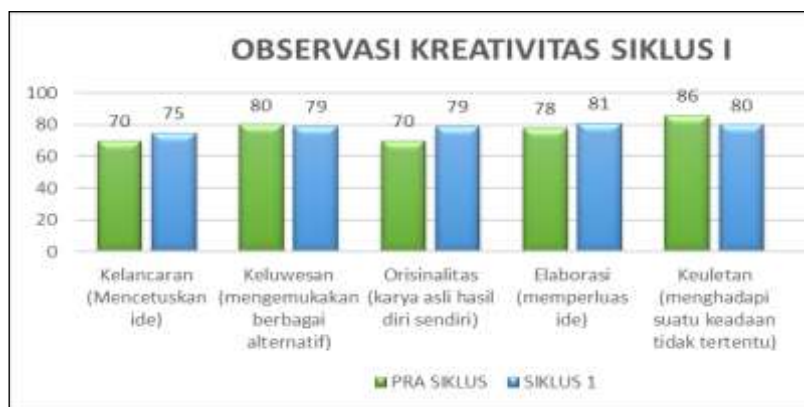
1. Pelaksanaan Siklus 1

Pembelajaran pada siklus I dilakukan dalam satu kali pertemuan dengan pembagian kelompok pada siswa. Karya seni yang dibuat berupa hiasan pigura dengan tulisan singkat didalamnya. Alat bahan untuk membuat Loose Parts ini ialah cangkang telur, kardus bekas, kertas, crayon, pensil, dan lem. Adapun temuan yang diperoleh pada proses pembelajaran pada siklus I dengan menggunakan media Loose Parts di kelas 1 disajikan di tabel 2.

Tabel 2. Nilai Keseluruhan Siklus I

No	Indikator	Skor
1	Nilai Maksimal	100
2	Nilai Terendah	38
3	Nilai Tertinggi	73
4	Rata-rata Kelas	55
5	Rata-rata Indikator	78.72
6	Siswa memenuhi KKM	17
7	Siswa belum memeuhi KKM	19

Dari Tabel 2, hasil evaluasi nilai keseluruhan menunjukkan adanya peningkatan dari kondisi pra siklus. Terdapat peningkatan pada nilai terendah, dimana nilai 38 pada pra siklus telah meningkat. Meskipun demikian, nilai tertinggi masih berada pada angka 73. Sejumlah 6 siswa tambahan memenuhi Ketuntasan Minimal (KKM) dalam Siklus 1, yang membuat total menjadi 17 siswa yang berhasil mencapai KKM. Sementara itu, 19 siswa lainnya masih berada di bawah KKM. Rata-rata nilai kelas pada Siklus 1 tercatat sebesar 52, yang masih tergolong dalam kategori kurang. Secara keseluruhan, hasil dari Siklus 1 menunjukkan adanya perbaikan dalam nilai dan pencapaian KKM dibandingkan dengan kondisi pra siklus. Meskipun demikian, masih terdapat ruang untuk peningkatan lebih lanjut guna mencapai tingkat pencapaian yang lebih baik dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya. Ada pun untuk hasil pengamatan data setiap indikator disajikan di gambar 2.



Gambar 2. Nilai Indikator Kreativitas Pra Siklus

Berdasarkan gambar 2 nilai indikator yang tercantum mulai dari pra siklus hingga masuk siklus 1 terlihat nilai setiap indikator meningkat, dengan memiliki rata-rata indikator menginjak 78.72 hal ini masuk dalam kategori cukup. Pada siklus I ini belum dikatakan meningkat dikarenakan masih terdapat siswa yang memiliki nilai di bawah KKM, dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Nilai Indikator Kreativitas Siklus 1

Dalam Gambar 3, hasil observasi guru mengindikasikan bahwa rata-rata nilai keseluruhan adalah 65.48. Namun, nilai ini masih berada dalam kategori kurang dalam hal penguasaan materi oleh guru, penerapan metode pengajaran, penyajian materi, dan penggunaan media pembelajaran. Selain observasi terhadap guru, peneliti juga melakukan observasi terhadap siswa dalam kelompok, yang hasilnya juga termasuk dalam kategori kurang dengan rata-rata nilai 64. Hasil observasi terhadap siswa melibatkan aktivitas mereka dalam pembelajaran, tingkat keaktifan, perhatian, kedisiplinan, dan pelaksanaan tugas selama pembelajaran.

Hasil-hasil ini menunjukkan bahwa penting bagi guru untuk meningkatkan pemahaman siswa dengan membuat proses pembelajaran lebih dapat dipahami oleh siswa. Salah satu pendekatan yang diadopsi dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran. Dalam kasus ini, media yang digunakan adalah Loose Parts yang berasal dari bahan-bahan di sekitar lingkungan. Pada Siklus I, siswa dibagi menjadi kelompok dan diminta untuk membuat karya seni secara bersama-sama. Namun, hasil refleksi menunjukkan bahwa pendekatan ini masih memiliki kekurangan, karena siswa tidak berkolaborasi dengan baik dan justru saling melempar tanggung jawab tugas yang telah diberikan oleh guru.

Oleh karena itu, peneliti merasa perlu untuk melanjutkan ke Siklus II dengan pendekatan yang berbeda. Pada Siklus II, siswa tidak lagi dibagi menjadi kelompok, melainkan diminta untuk membuat karya secara individu. Tujuan di balik ini adalah untuk membantu siswa fokus pada pekerjaan sendiri dan menghindari masalah kolaborasi yang terjadi sebelumnya.

2. Pelaksanaan Siklus 2

Pembelajaran pada siklus II dilakukan dalam satu kali pertemuan secara individual. Adapun karya seni yang dibuat masih sama dengan siklus I yaitu berupa hiasan pigura dengan tulisan singkat didalamnya. Pada siklus II ini, siswa diarahkan untuk membuat karya secara individual serta menuliskan beberapa kalimat sesuai dengan perasaannya masing-masing. Temuan yang diperoleh pada proses pembelajaran pada siklus II dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel. 3 Nilai Keseluruhan Siklus II

No	Indikator	Skor
1	Nilai Maksimal	100
2	Nilai Terendah	53
3	Nilai Tertinggi	80
4	Rata-rata Kelas	67.14
5	Rata-rata Indikator	97.84
6	Siswa memenuhi KKM	31
7	Siswa belum memenuhi KKM	5

Berdasarkan tabel 3 terkait nilai keseluruhan didapatkan hasil bahwa nilai terendah sudah mulai meningkat secara signifikan bila dibandingkan dengan siklus I yaitu dengan peroleh nilai 53 dan nilai tertinggi mencapai angka 80. Jumlah siswa yang memenuhi KKM di siklus II ini bertambah 24 orang dari siklus I yakni menjadi 31 orang dari seluruh jumlah siswa kelas 1 maka jumlah siswa yang belum memenuhi KKM ada 5 orang, terdata nilai rata-rata kelas di siklus 1 ini memperoleh 66 hal ini masih berada di kategori kurang.

Ada pun untuk hasil pengamatan data setiap indikator disajikan di gambar 4.



Gambar 4. Nilai Indikator Kreativitas Siklus 2

Berdasarkan gambar 4, dari nilai indikator pada tahap pra siklus, Siklus I, dan Siklus II, terdapat tren peningkatan. Dari indikator 1 hingga 5, penilaian yang diperoleh menunjukkan hasil yang berhasil mencapai tujuan yang diharapkan, serta sesuai dengan tujuan utama dari penelitian ini, yaitu meningkatkan kreativitas siswa. Fenomena ini juga sejalan dengan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap guru dan siswa, dengan tujuan untuk mendapatkan bukti konkret tentang apa yang masih kurang dalam penyampaian materi. Hal ini dapat dilihat melalui Gambar 5.



Gambar 5. Nilai Indikator Kreativitas Siklus 2

Berdasarkan gambar 5, siklus 2 ini nilai rata-rata observasi guru memperoleh 70.24 termasuk kategori cukup dalam segi penguasaan materi guru, sistem penyajian materi, penerapan metode, penggunaan media. Tidak hanya itu penulis juga melakukan observasi terhadap setiap siswa dengan memperoleh rata-rata nilai 70 dengan kategori cukup yang dilihat dari segi aktivitas siswa dalam pembelajaran, keaktifan siswa, perhatian siswa, kedisiplinan dan penugasan yang dilakukan saat pembelajaran. Terlihat respon siswa cukup antusias ketika guru mendemonstrasikan proses pembuatan pigura menggunakan *Loose Parts* dari barang sekitar.

Untuk meningkatkan kreativitas siswa, pada siklus II guru mengganti metode pembelajaran secara individual. Hal ini dimaksudkan agar siswa lebih fokus pada pembuatan karyanya sendiri, serta lebih leluasa menuangkan imajinasinya dalam karya seni. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Hurlock et al. (1980) yang juga dikutip oleh Lubis (2022) yang menyebutkan bahwa terdapat beberapa kondisi yang dapat

meningkatkan kreativitas siswa, diantaranya waktu, dorongan, sarana, lingkungan, hubungan orang tua dan anak, cara mendidik anak, kesempatan memperoleh pengetahuan, hingga kesempatan menyendiri. Pembelajaran yang dilakukan secara individu membantu siswa mendapatkan kondisi menyendiri artinya tidak mendapat tekanan dari kelompok karena setiap siswa membutuhkan waktu dan kesempatan menyendiri untuk mengembangkan kehidupan imajinatifnya.

Kunci keberhasilan pembelajaran menurut (Maryono, 2017) yaitu guru mempunyai peranan dalam proses pertumbuhan dan perkembangan siswa. Dalam penelitian ini guru mengubah metode pembelajaran yang semula dilakukan secara berkelompok lalu pada siklus II menjadi individual. Pentingnya untuk mengenali gaya belajar siswa sehingga guru mampu memvariasikan gaya mengajar, metode pembelajaran yg cocok diterapkan dalam proses pembelajaran (Zagoto et al, 2019). Dengan demikian maka dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan adanya penggunaan metode pembelajarannya yang tepat dan baik oleh pengajar pada proses pembelajaran di sekolah (Nasution, 2017).

Faktor berikutnya yang tidak kalah penting dalam proses pembelajaran adalah penggunaan media. Secara ilmu psikologis media pembelajaran sangat membantu perkembangan psikologis anak pada hal belajar. Selain itu, penggunaan media pada proses pembelajaran bisa juga memberikan pengalaman bermakna bagi para siswa. bisa disimpulkan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat berimplikasi pada 3 hal, antara lain di diri guru, pada diri siswa dan di proses pembelajaran di ruang kelas (Supriyono, 2018). Selain itu, faktor dari dalam diri siswa pun mempengaruhi peningkatan dalam kreativitasnya membuat karya seni. Dapat terlihat pada pembelajaran siklus II siswa lebih leluasa berkreasi membuat karya sesuai dengan ide, keinginan, dan imajinasinya.

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan pelaksanaan pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya menggunakan media Loose Parts dijalankan dalam dua siklus, dengan setiap siklus berlangsung selama satu pertemuan. Kegiatan pembelajaran ini berfokus pada praktik pembuatan karya seni rupa figura hiasan dinding dengan menggunakan bahan-bahan yang ada di lingkungan sekitar, seperti cangkang telur, kardus bekas, dan lain sebagainya. Metode pembelajaran pada Siklus I dilakukan secara berkelompok, sedangkan pada Siklus II dilakukan secara individual.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan dalam kreativitas siswa. Pada awalnya, hanya 11 siswa atau 30% dari total siswa yang berhasil memenuhi Ketuntasan Minimal (KKM). Namun, pada Siklus II, terjadi peningkatan menjadi 31 siswa atau 86% dari total siswa yang berhasil mencapai nilai di atas KKM. Hal ini mengindikasikan bahwa pencapaian hasil telah melebihi target keberhasilan sebelumnya, yang telah ditetapkan sebesar 70%. Secara keseluruhan, penelitian ini menggambarkan bahwa penerapan media Loose Parts memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Z. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru*. CV.Yrama Widya.
- Aqib, Z., & Amrullah, A. (2018). *PTK Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Aplikasi* (F. S. Suyantoro (ed.)). ANDI.
- Astuti, W., Sulastri, S., Syukri, M., & Halim, A. (2023). Implementasi Pendekatan Science, Technology, Engineering, and Mathematics untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains dan Kreativitas Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 11(1), 25-39.
- Buana, T., & Maharani, D. (2020). Penggunaan Aplikasi Tik Tok (Versi Terbaru) dan Kreativitas Anak. *Jurnal Inovasi*, 14(1), 1-10.
- Flannigan, C., & Dietze, B. (2017). Children, outdoor play, and loose parts. *Journal of Childhood Studies*, 53-60.

- Hurlock, E. T., Armitage, D. M., & Llewelin, B. E. (1980). Seasonal changes in mite (Acari) and fungal populations in aerated and unaerated wheat stored for three years. *Bulletin of Entomological Research*, 70(4), 537-548.
- Ichsan, H. B. (2015). Penilaian Otentik Dengan Teknik Nontes di Sekolah Dasar. *Jurnal Sosial Humaniora*, Vol. 6 No. 2, 81-93.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (2014). The action research planner: Doing critical participatory action research.
- Lestari, D., & Suntari, E. (2023). Edukasi Ibu PKK Dengan Perbekalan Keterampilan dan Kreativitas Berjualan Online (E-Commerce). *Praxis: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 17-19.
- Lubis, N. A. (2022). Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar Melalui Karya Seni Rupa Menggambar Imajinatif. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 3 No.2, 15-25.
- MaryoMaria Magdalena Zagoto, N. Y. (2019). Perbedaan Individu dan Gaya Belajarnya Serta Implikasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, Vol.2 No. 2, 259-265.
- Maryono. (2017). Peran Guru Dalam Menerapkan Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, Vol. 2 No. 1, 72-89.
- Nasution, M. K. (2017). Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, Vol. 11 No. 1, 9-16.
- Nurliana, N., Bachtiar, M. Y., & Ichsan, I. R. (2022). Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Bahan Loose Part pada Kelompok B TK Aba Kalosi Kab. Enrekang Sulawesi Selatan. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(1), 451-460.
- Puspita, D. N. (2020). Penerapan Manajemen Pembelajaran di Sekolah Dasar Selama Pandemi. *Produ: Prokurasi Edukasi Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, Vol 2 No.1, 50-62.
- Rahardjo, M. M. (2019). How to use Loose-Parts in STEAM? Early Childhood Educators Focus Group discussion in Indonesia. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 13(2), 312. Tersedia: <https://doi.org/10.21009/jpud.132.08>
- Sugiono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Supriyono, S. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43-48.
- Zagoto, M. M., Yarni, N., & Dakhi, O. (2019). Perbedaan individu dari gaya belajarnya serta implikasinya dalam pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 2(2), 259-265.