



CONSILIUM : Journal Education and Counseling

P-ISSN : [2775-9465]

E-ISSN : [2776-1223]

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN STEAM DENGAN MEDIA *LOOSE PART*
BAHAN ALAM UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK TK USIA 5-6
TAHUN DI TK NURUL HIDAYAH KAJARHARJO**

Lusy Aprilia Pangestu, Ratnasari Dwi Ade Chandra, Wijaya Adi Putra

Universitas Argopuro PGRI Jember

Email: lusyap30@gmail.com, rratnachandra39@gmail.com, wijayaadi1988@gmail.com.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis penerapan pembelajaran berbasis STEAM dengan media loose parts berbahan alam dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. Penelitian menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 16 anak kelompok B TK Nurul Hidayah Kajarharjo pada semester ganjil tahun 2025. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi, dengan instrumen berupa lembar observasi terstruktur dan dokumentasi visual. Data dianalisis secara kualitatif deskriptif dan kuantitatif sederhana menggunakan persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas anak meningkat secara signifikan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, 56,25 persen anak berada pada kategori berkembang sesuai harapan dan 43,75 persen pada kategori mulai berkembang. Pada siklus II, 81,25 persen anak mencapai kategori berkembang sangat baik dan 18,75 persen berkembang sesuai harapan. Penerapan pembelajaran berbasis STEAM dengan media loose parts berbahan alam terbukti mampu meningkatkan kreativitas, keaktifan, dan keterlibatan anak dalam pembelajaran. Dengan demikian, model pembelajaran ini efektif digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang kontekstual, fleksibel, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Kata kunci: kreativitas anak usia dini, STEAM, loose parts, bahan alam, penelitian tindakan kelas

Abstract

This study aims to describe and analyze the implementation of STEAM-based learning using natural loose parts media to enhance creativity in early childhood education. The research employed a classroom action research method conducted in two cycles, consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The research subjects were 16 children from Group B at TK Nurul Hidayah Kajarharjo during the odd semester of 2025. Data were collected through observation and documentation using structured observation sheets and visual documentation. Data analysis was conducted using descriptive qualitative analysis and simple quantitative analysis with percentages. The results showed a significant improvement in children's creativity from Cycle I to Cycle II. In Cycle I, 56.25 percent of children were categorized as developing as expected, while 43.75 percent were in the emerging category. In Cycle II, 81.25 percent of children reached the very well-developed category, and 18.75 percent were categorized as developing as expected.

The implementation of STEAM-based learning using natural loose parts media effectively enhanced children's creativity, active participation, and engagement in the learning process. Therefore, this learning model is effective as a contextual and flexible alternative that aligns with the developmental characteristics of early childhood learners.

Keywords: early childhood creativity, STEAM learning, loose parts, natural materials, classroom action research

Pendahuluan

Kreativitas pada anak usia dini berperan penting dalam perkembangan kognitif, sosial, dan emosional, sehingga perlu menjadi fokus utama dalam pembelajaran. Kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan ide atau gagasan bersifat baru, lalu diimplementasikan pada karya nyata untuk menciptakan sebuah hal unik, bernilai, dan memiliki nilai jual (Lailatul Maghfiroh et al., 2023). Untuk menstimulasi perkembangan anak secara optimal, diperlukan model pembelajaran yang kreatif dan inovatis untuk melejitkan aspek perkembangan anak (aspek kognitif, bahasa, fisik-motorik, sosial-emosional, nilai agama dan moral, seni) secara maksimal dan optimal (Murgiyanti Murgiyanti, 2022). Oleh karena itu, pendidik dan orang tua perlu menciptakan lingkungan yang mendukung tumbuhnya kreativitas, antara lain dengan memberikan kebebasan berekspresi, menyediakan media bermain yang bervariasi, serta memberi penghargaan terhadap setiap karya anak. Menumbuhkan kreativitas sejak dini merupakan langkah penting agar anak tumbuh menjadi individu yang inovatif dan adaptif di masa depan.

Dalam kegiatan pembelajaran di kelas, sering muncul beberapa permasalahan, seperti: (1) Kurangnya kreativitas anak-anak. (2) Anak-anak belum memahami bahwa bahan-bahan alam bisa digunakan untuk berkarya seni. (3) Pembelajaran terlalu terstruktur. Anak usia dini harus diberi motivasi, diberitahu hal yang dapat mengembangkan kreativitas seni sejak dini (Yunaeni et al., 2023). Hal ini penting agar anak dapat mengembangkan imajinasi dan keterampilan motorik halus secara optimal. Oleh karena itu, guru perlu memberikan ruang bagi anak untuk bereksplorasi secara bebas dan menggunakan berbagai media yang menarik sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Pendekatan pembelajaran yang memberikan kebebasan bereksplorasi terbukti dapat meningkatkan minat dan kreativitas anak. Salah satunya memberi tahu anak-anak tentang bahan-bahan alam yang tersedia di lingkungan mereka dan dapat digunakan untuk membuat karya kreatif dan seni (Safura et al., 2024). Dengan cara ini, anak-anak dapat lebih mengenal lingkungan sekitar sekaligus mengasah kemampuan kreatifnya secara efektif.

Karena penggunaan bahan alam dalam media *loose part* mudah diperoleh dan sesuai dengan konteks lingkungan sekitar, hal ini mendorong guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih fleksibel dan responsif terhadap kebutuhan anak. Selain itu, pendekatan ini memungkinkan anak-anak untuk terlibat dalam eksplorasi dan eksperimen yang relevan dengan bidang STEAM. Misalnya, anak-anak dapat membangun struktur (engineering) dengan batu dan ranting, atau membuat pola simetri (mathematics) dengan berbagai obyek (Muawanah & Harjani, 2024). Oleh karena itu, pendidik menyatakan bahwa merasa lebih cocok sebab lebih bisa memanfaatkan alam sekitar, medianya lebih mudah didapatkan, ragam main lebih inovatif, dan lebih hemat (Ratna et al., 2023). Dalam kegiatan ini, anak-anak diberi kebebasan dalam menggunakan bahan alam seperti batu, daun, ranting, biji-bijian, dan kerang juga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi anak-anak.

Implementasi pembelajaran berbasis STEAM dengan pendekatan *loose part* dan penggunaan media bahan alam menjadi solusi yang efektif untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini. Salah satunya adalah dengan menciptakan lingkungan belajar yang menawarkan rasa aman dan kesenangan bagi anak-anak (Angelikus Nama Koten et al., 2023). Penerapan Loose Parts sebagai media pembelajaran juga dianggap sebagai upaya untuk meningkatkan keterlibatan anak dalam proses belajar mereka (Suprigantini & Marpuah, 2023). Melalui pendekatan ini, anak-anak tidak hanya diberi ruang untuk mengeksplorasi dan bereksperimen secara bebas, tetapi juga dilatih untuk berpikir kritis, berkolaborasi, dan memecahkan masalah secara kreatif, yang semuanya merupakan inti dari pembelajaran berbasis STEAM. Dengan demikian, integrasi loose part dan bahan alam menjadi solusi holistik yang mampu menjawab tantangan dalam pengembangan potensi anak secara menyeluruh.

Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis STEAM loose part dengan media bahan alam berperan penting dalam menumbuhkan kreativitas anak usia dini. STEAM adalah sebuah pendekatan pembelajaran terpadu yang mendorong anak didik dalam berpikir lebih luas tentang sains, teknologi, engineering, Art (seni), dan Mathematic (matematika) untuk kehidupan sehari-hari yang dikemas dalam kegiatan pembelajaran yang terintegrasi menyenangkan dan bermakna serta menginspirasi (Novita Ananda, Parwoto, 2023). Pendekatan ini memungkinkan anak tidak hanya menerima informasi, tetapi juga aktif mengeksplorasi dan menghubungkan konsep-konsep yang dipelajari dengan pengalaman nyata.

Loose parts berbahan alam memungkinkan anak mengeksplorasi dan bereksperimen secara aktif, sekaligus mengembangkan keterampilan 4C yaitu ketrampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah (Critical Thinking and Problem Solving), berkomunikasi (Communication), berkolaborasi (Collaboration), dan ketrampilan berfikir kreatif serta inovatif (Creativity and Innovation) (Putri et al., 2021). Looseparts mendukung pembelajaran bebas karena looseparts adalah material, autentik, terbuka, imajinatif dan merangsang. Ciri-ciri looseparts ialah tiada sasaran, tiada target, tiada benar atau salah (Nurjanah & Muthmainah, 2023). Dengan demikian, pendekatan ini efektif mendukung perkembangan kreativitas dan keterampilan abad 21 pada anak usia dini. Pendekatan pembelajaran STEAM sangat penting untuk perkembangan anak-anak dan AUD, karena metode STEAM ini menegaskan pentingnya pembelajaran aktif dan mendorong anak-anak untuk mengatasi masalah (Farida et al., 2023). Namun, keterbatasan kemampuan lembaga untuk menyediakan alat permainan edukatif menyebabkan anak tidak dapat mengeksplorasi ide dan tidak dapat mengembangkan kreativitasnya (Ridwan et al., 2022). Sehingga penting bagi pendidik untuk memanfaatkan media alami yang tersedia agar tujuan pembelajaran tetap tercapai.

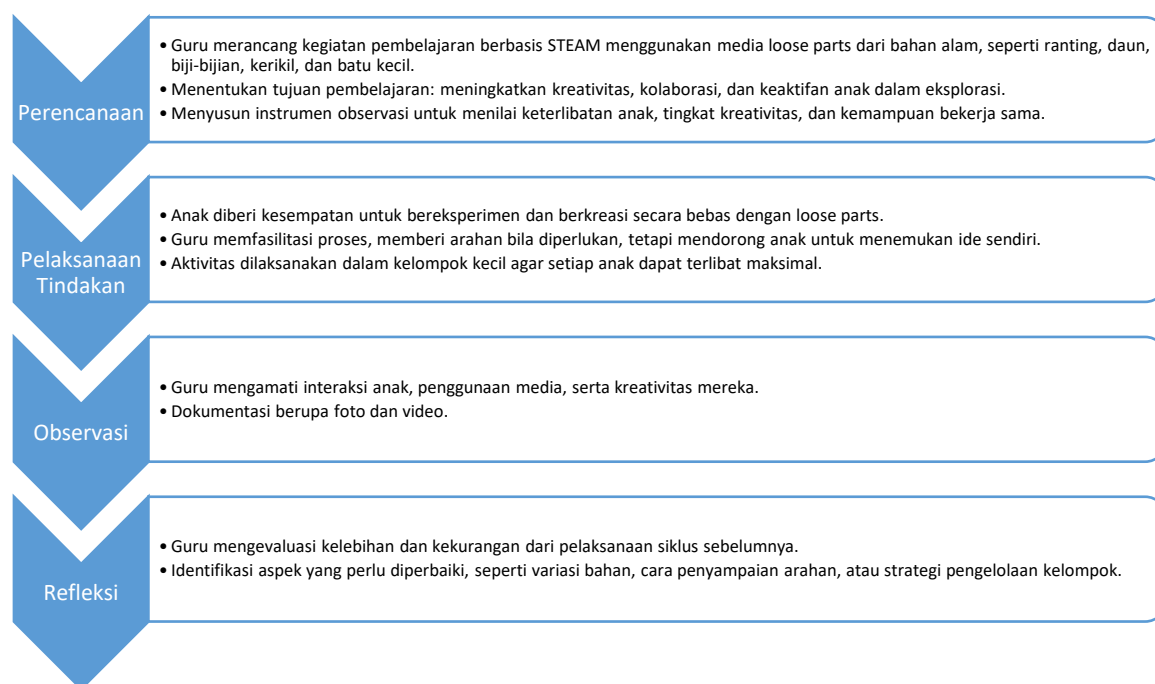
Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis bagaimana penerapan pembelajaran berbasis STEAM loose part dengan menggunakan media bahan alam dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini. Melalui penerapan model pembelajaran ini, anak-anak diharapkan memperoleh kesempatan yang lebih luas untuk bereksplorasi, berimajinasi, dan berkreasi secara bebas tanpa terikat pada hasil akhir tertentu. Hal ini didasari oleh kenyataan bahwa kegiatan pembelajaran di pendidikan anak usia dini selama ini cenderung terlalu terstruktur dan berorientasi pada hasil, sehingga anak kurang diberi ruang untuk mengekspresikan ide-ide kreatifnya. Selain itu, bahan-bahan alam di lingkungan sekitar seperti batu, daun, ranting, dan biji-bijian belum dimanfaatkan secara optimal sebagai media pembelajaran yang menarik dan bermakna. Melalui penelitian ini, diharapkan penerapan pembelajaran berbasis STEAM loose part dengan memanfaatkan bahan alam dapat membantu anak menjadi lebih aktif, kreatif, dan terlibat dalam proses belajar yang menyenangkan, sehingga anak mampu mengembangkan ide-ide baru, berani mencoba hal-hal berbeda, serta melihat lingkungan sekitar sebagai sumber inspirasi dalam berkreasi dan bereksperimen.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (classroom action research) yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu proses pelaksanaan pembelajaran berbasis STEAM dengan media loose parts (Damayanti et al., 2020). Penelitian dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, sehingga peneliti dapat melihat masalah yang muncul selama pembelajaran dan mencari cara yang tepat untuk meningkatkan keterlibatan serta kreativitas siswa. Sumber data berasal dari hasil observasi dan refleksi pribadi peneliti sebagai guru yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Data dikumpulkan melalui pengamatan aktivitas siswa dan dokumentasi berupa foto serta catatan kegiatan selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun 2025 dengan melibatkan kelompok B TK Nurul Hidayah Kajarharjo, yang terdiri dari 16 siswa.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi terstruktur (untuk menilai keterlaksanaan model STEAM dan keaktifan siswa) serta kamera sebagai alat pendukung dokumentasi visual. Prosedur penelitian mengacu pada model PTK Kemmis dan McTaggart, yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahap yang saling berkaitan, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Tujuan analisis dalam penelitian tindakan kelas adalah untuk memperoleh kepastian apakah terjadi perbaikan, peningkatan, atau perubahan sebagaimana yang diharapkan dan bukan untuk membuat generalisasi atau pengujian teori (Damayanti et al., 2020). Data yang terkumpul dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif sederhana. Data observasi proses (keterlaksanaan model dan aktivitas guru/siswa) dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk diolah menjadi bahan refleksi setiap siklus. Sedangkan data hasil (misalnya skor keaktifan atau tingkat pencapaian) dianalisis menggunakan teknik persentase untuk menentukan tingkat keberhasilan tindakan yang telah dilakukan. Berikut ini adalah gambaran rinci dari setiap tahap siklus penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan untuk memudahkan pemahaman alur penelitian

Gambaran Siklus Penelitian Tindakan Kelas



Dengan siklus yang berulang, penelitian tindakan kelas ini memberikan gambaran dinamis mengenai pengembangan pembelajaran berbasis STEAM menggunakan media loose parts. Siklus ini memungkinkan guru untuk menyesuaikan strategi pembelajaran sesuai kebutuhan anak serta meningkatkan kreativitas, kolaborasi, dan partisipasi aktif mereka untuk mencapai pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan sesuai kebutuhan anak. Hasil dari siklus ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran STEAM berbasis media loose parts di kelas anak usia dini.

Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan subjek penelitian sebanyak 16 siswa kelompok B. Hasil penelitian difokuskan pada peningkatan kreativitas anak melalui penerapan pembelajaran berbasis STEAM menggunakan media loose parts berbahan alam. Kreativitas anak diamati melalui indikator kemampuan menghasilkan ide, keberanian bereksplorasi, variasi karya, serta keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

Hasil Siklus I

Pelaksanaan siklus I diawali dengan perencanaan pembelajaran berbasis STEAM menggunakan media loose parts dari bahan alam seperti batu, daun, ranting, dan biji-bijian. Pada

tahap pelaksanaan, guru memberikan stimulus berupa pertanyaan terbuka dan contoh eksplorasi sederhana, kemudian anak diberi kebebasan memilih dan menggunakan bahan sesuai ide masing-masing. Observasi dilakukan untuk menilai keterlaksanaan pembelajaran dan kreativitas anak. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian anak mulai tertarik menggunakan bahan alam sebagai media berkarya. Dari 16 anak, sebanyak 9 anak atau 56,25 persen menunjukkan kreativitas pada kategori berkembang sesuai harapan. Anak mampu menyusun dan mengombinasikan bahan, namun ide yang muncul masih terbatas dan cenderung meniru contoh yang diberikan guru atau teman. Sebanyak 7 anak atau 43,75 persen masih berada pada kategori mulai berkembang. Anak pada kategori ini masih ragu, kurang percaya diri, dan membutuhkan arahan guru secara intensif.

Refleksi siklus I menunjukkan beberapa kendala, yaitu anak belum terbiasa dengan pembelajaran yang memberi kebebasan penuh, waktu eksplorasi masih kurang, dan guru belum optimal dalam memberikan pertanyaan pemantik yang mendorong berpikir kreatif. Oleh karena itu, perbaikan dirancang pada siklus II dengan memperkaya variasi bahan, memperpanjang waktu eksplorasi, serta meningkatkan peran guru sebagai fasilitator.

Hasil Siklus II

Siklus II dilaksanakan dengan perbaikan berdasarkan hasil refleksi siklus I. Guru menambahkan variasi bahan alam, mengatur lingkungan belajar lebih fleksibel, serta memberikan pertanyaan terbuka yang mendorong anak menjelaskan ide dan proses karyanya. Anak diberi kesempatan lebih luas untuk bereksplorasi dan berkolaborasi dengan teman. Hasil observasi pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Dari 16 anak, sebanyak 13 anak atau 81,25 persen mencapai kategori berkembang sangat baik. Anak mampu menghasilkan ide yang lebih beragam, mengombinasikan bahan secara kreatif, serta menunjukkan kepercayaan diri saat mempresentasikan hasil karyanya. Sebanyak 3 anak atau 18,75 persen berada pada kategori berkembang sesuai harapan. Tidak terdapat anak yang berada pada kategori mulai berkembang. Selain peningkatan kreativitas, aktivitas belajar anak juga menunjukkan perubahan positif. Anak lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan bekerja sama dengan teman. Proses pembelajaran berlangsung lebih hidup dan menyenangkan. Guru berperan efektif sebagai fasilitator yang mendampingi tanpa mendominasi kegiatan anak.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis STEAM dengan media loose parts berbahan alam mampu meningkatkan kreativitas anak

usia dini. Peningkatan terlihat dari perbandingan hasil siklus I dan siklus II, baik dari segi jumlah anak yang mencapai kategori kreativitas tinggi maupun dari kualitas proses pembelajaran. Siklus II menunjukkan bahwa mayoritas anak mampu bereksplorasi secara mandiri, menghasilkan karya yang beragam, dan terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Dengan demikian, penelitian tindakan kelas ini membuktikan bahwa pembelajaran berbasis STEAM menggunakan media loose parts berbahan alam efektif dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini dan dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang kontekstual, fleksibel, dan sesuai dengan karakteristik anak.

Analisis Hasil Penelitian

Analisis hasil penelitian difokuskan pada perubahan kreativitas anak usia dini setelah diterapkannya pembelajaran berbasis STEAM dengan media loose parts berbahan alam melalui dua siklus penelitian tindakan kelas. Analisis dilakukan dengan membandingkan hasil observasi pada setiap siklus serta mengaitkannya dengan proses pembelajaran yang berlangsung. Pada siklus I, kreativitas anak mulai menunjukkan perkembangan, namun belum optimal. Sebagian besar anak masih berada pada tahap berkembang sesuai harapan dan mulai berkembang. Anak cenderung meniru contoh yang diberikan guru atau teman, sehingga variasi ide dan karya masih terbatas. Kondisi ini menunjukkan bahwa anak belum sepenuhnya terbiasa dengan pembelajaran yang memberi kebebasan eksplorasi. Peran guru pada siklus ini masih cukup dominan, terutama dalam memberikan arahan dan contoh, sehingga ruang anak untuk mengembangkan ide secara mandiri belum maksimal. Selain itu, keterbatasan waktu eksplorasi dan kurangnya pertanyaan pemantik yang bersifat terbuka turut memengaruhi rendahnya keberanian anak dalam bereksperimen.

Pada siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan pada kreativitas anak. Perbaikan strategi pembelajaran, seperti penambahan variasi bahan alam, pengaturan lingkungan belajar yang lebih fleksibel, serta penggunaan pertanyaan terbuka, mendorong anak untuk lebih aktif dan percaya diri. Anak mampu menghasilkan ide yang lebih beragam, mengombinasikan bahan secara kreatif, dan mengekspresikan gagasan melalui karya tanpa bergantung pada contoh guru. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis STEAM dengan media loose parts efektif dalam memfasilitasi proses berpikir kreatif anak.

Dari sisi proses pembelajaran, pendekatan STEAM memberikan pengalaman belajar yang terintegrasi dan bermakna. Anak tidak hanya berfokus pada hasil akhir karya, tetapi juga pada proses eksplorasi, percobaan, dan pemecahan masalah. Aktivitas ini melatih anak untuk berpikir

kritis, berkomunikasi, dan bekerja sama dengan teman. Keterlibatan aktif anak meningkat seiring dengan peran guru yang beralih menjadi fasilitator. Guru memberikan stimulus dan pendampingan tanpa membatasi ide anak, sehingga anak merasa aman dan nyaman dalam bereksplorasi. Secara keseluruhan, analisis hasil pembelajaran menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis STEAM dengan media loose parts berbahan alam mampu meningkatkan kreativitas anak usia dini secara bertahap dan berkelanjutan. Peningkatan kreativitas terjadi karena anak memperoleh kesempatan luas untuk bereksplorasi, berimajinasi, dan berekspresi sesuai dengan minat dan kemampuannya. Dengan demikian, model pembelajaran ini efektif digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil perbandingan siklus I dan siklus II dalam penelitian tindakan kelas ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis STEAM menggunakan media loose parts berbahan alam secara nyata meningkatkan kreativitas anak usia dini. Pada siklus I, kreativitas anak belum berkembang secara optimal. Anak masih cenderung meniru contoh, kurang percaya diri, dan bergantung pada arahan guru. Proses pembelajaran juga masih didominasi oleh guru, sehingga ruang eksplorasi anak belum maksimal. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan baik dari segi hasil maupun proses pembelajaran. Mayoritas anak mampu menghasilkan ide yang lebih beragam, berani bereksplorasi secara mandiri, serta aktif mengomunikasikan hasil karyanya. Lingkungan belajar yang lebih fleksibel, variasi bahan alam yang lebih kaya, dan peran guru sebagai fasilitator terbukti mendorong keterlibatan aktif dan kreativitas anak. Dengan demikian, pembelajaran berbasis STEAM menggunakan media loose parts berbahan alam efektif diterapkan dalam pendidikan anak usia dini karena mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan kreativitas, tetapi juga mendukung perkembangan keterampilan berpikir, komunikasi, dan kolaborasi anak secara terpadu.

Daftar Pustaka

Angelikus Nama Koten, A., dkk. 2023. "Implementasi Pembelajaran STEAM dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7 (2): 145–154.

- Damayanti, E., dkk. 2020. “Penelitian Tindakan Kelas dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran.” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 9 (1): 45–54.
- Farida, F., dkk. 2023. “Pendekatan STEAM dalam Pembelajaran Anak Usia Dini.” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7 (3): 3211–3220.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4748>
- Maghfiroh, L. L., dkk. 2023. “Kreativitas Anak Usia Dini melalui Pembelajaran Berbasis Seni.” *Jurnal Pendidikan Anak* 12 (1): 23–31.
- Muawanah, U., dan S. Harjani. 2024. “Pembelajaran STEAM Berbasis Loose Parts untuk Anak Usia Dini.” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 8 (1): 512–523.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i1.5120>
- Murdiyanti, M. 2022. “Model Pembelajaran Kreatif dalam Pendidikan Anak Usia Dini.” *Jurnal Pendidikan Usia Dini* 16 (2): 201–210.
- Novita Ananda, N., dan P. Parwoto. 2023. “Pembelajaran STEAM Terintegrasi pada Anak Usia Dini.” *Jurnal Golden Age* 7 (1): 65–74.
- Nurjanah, S., dan M. Muthmainah. 2023. “Loose Parts sebagai Media Pembelajaran Bebas pada Anak Usia Dini.” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7 (4): 4012–4021.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.5036>
- Putri, A. R., dkk. 2021. “Pengembangan Keterampilan 4C melalui Pembelajaran STEAM.” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5 (2): 180–190.
- Ratna, R., dkk. 2023. “Pemanfaatan Bahan Alam sebagai Media Pembelajaran Kreatif.” *Jurnal PAUD Nusantara* 4 (2): 98–107.
- Ridwan, R., dkk. 2022. “Keterbatasan Alat Permainan Edukatif dan Dampaknya terhadap Kreativitas Anak.” *Jurnal Pendidikan Anak* 11 (2): 134–142.
- Safura, S., dkk. 2024. “Eksplorasi Bahan Alam untuk Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini.” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 8 (1): 55–64.
- Supriyanti, S., dan S. Marpuah. 2023. “Media Loose Parts dalam Meningkatkan Keterlibatan Belajar Anak.” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7 (2): 2134–2143.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4682>
- Yunaeni, Y., dkk. 2023. “Stimulasi Kreativitas Seni Anak Usia Dini di Lingkungan Sekolah.” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7 (1): 41–50.