

SELING

Jurnal Program Studi PGRA

ISSN (Print): 2540-8801; ISSN (Online): 2528-083X

Volume 9 Nomor 2 Juli 2023

P. 268-275

PENGARUH MEDIA *LOOSE PART* BERDIFERENSIASI TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN PADA ANAK USIA DINI USIA 4-5 TAHUN

Asti Rahmayanti ¹⁾ Ruqoyyah Fitri ²⁾

^{1,2} Universitas Negeri Surabaya

Email : asti.19064@mhs.unesa.ac.id ruqoyyahfitri@unesa.ac.id

Abstrak: Dalam mengenalkan konsep bilangan masih dominan menggunakan pembelajaran konvensional seperti anak diajak berhitung angka 1-10 dengan jari dan papan tulis. Pembelajaran konvensional disini guru mengajar sesuai dengan gaya belajar yang guru ingin mereka menggunakan strategi *decte*, guru menyebutkan jumlah angka dan anak menuliskan angka. Menggunakan media *loose part* dalam pembelajaran guru masih membatasi media *loose part* untuk kegiatan bermain dan belajarnya, secara tidak langsung guru tidak memfasilitasi minat anak padahal sebenarnya minat siswa sangat beragam. Berdasarkan teori Jerome S. Bruner, pembelajaran akan lebih berhasil jika dalam proses pembelajaran siswa diberi kesempatan untuk memanipulasi objek dengan menggunakan media pembelajaran. Melalui penggunaan media pembelajaran, siswa akan melihat keteraturan dan pola struktur secara langsung. Menurut teori piaget mengatakan bahwa faktor yang mempengaruhi kemampuan kognitif anak adalah minat dan kebebasan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Quasi Experimental design* atau *eksperimen quasi*. *Quasi eksperimen* adalah teknik yang memiliki kelompok kontrol, tetapi tidak dapat mengontrol sepenuhnya variabel luar yang mempengaruhi proses eksperimen menggunakan design *nonequivalent control group design* pada nilai rata-rata kelas eksperimen *posttest* 32,27 dan kelas kontrol 24,35 pada nilai signifikansi (2-tailed) $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga terdapat perbedaan antara kelas eksperimen *posttest* dan kelas kontrol. Sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *loose part* berdiferensiasi terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan.

Kata Kunci: *Loose Part* Berdiferensiasi, Konsep Bilangan

LATAR BELAKANG

Perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun berada pada aspek praoperasional dan aspek perkembangan kognitif. Pengembangan pembelajaran dilakukan melalui kegiatan pengenalan konsep bilangan, sebab pada tahap ini mereka sudah dapat mengenal beberapa konsep bilangan dan lambang bilangan. Maka dari itu, begitu pentingnya konsep bilangan harus diajarkan untuk anak karena merupakan dasar dalam penguasaan matematika di jenjang pendidikan selanjutnya. Pada saat proses pembelajaran berlangsung penggunaan media sangat penting digunakan untuk hasil yang maksimal serta tujuan pembelajaran yang optimal. Menurut Briggs, sarana yang mendorong siswa untuk melakukan proses pembelajaran adalah melalui media pembelajaran.

Penggunaan media untuk kelangsungan kegiatan belajar mengajar sangat penting karena kegiatan pembelajaran akan menarik perhatian anak dan meningkatkan keinginan mereka untuk belajar. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas A di TK Pertiwi Desa Buduran, Kecamatan Bagor, Kabupaten Nganjuk, pada tanggal 9 Januari 2023 salah satu masalah dengan perkembangan kognitif anak adalah kemampuan mereka untuk memahami konsep bilangan belum berkembang dengan baik. Ketika guru meminta anak untuk menunjukkan salah satu angka yang disebutkan, mereka terus merasa kebingungan dan kadang-kadang menjawab dengan asal. Lebih lanjut terdapat beberapa anak dalam menunjukan banyak benda anak belum mampu menunjukan lambang bilangan yang sesuai dengan banyaknya benda tersebut, serta anak belum mampu menghitung dengan mengurutkan angka 1-10 terkadang masih ada angka yang mereka lewatkan atau bisa dikatakan tidak sesuai urutan, sehingga dibutuhkan media dan strategi pembelajaran yang dapat mengatasi hal tersebut.

Menurut Hijriati (2016: 45) dalam (Sholihah & Rakhmawati, 2019) mengatakan bahwa ada banyak variabel yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak. Ini termasuk faktor keturunan atau ketrampilan, faktor lingkungan, faktor kematangan, faktor pembentukan, faktor minat atau bakat, dan yang terakhir, faktor kebebasan. Pembelajaran yang menuntut anak untuk bisa tanpa memfasilitasi kebutuhan dan minat belajar anak membuat sulit tercapainya perkembangan dan tidak dapat terlaksana dengan baik Suparyanto (2015);Rosad (2020).

Pembelajaran dengan menggunakan media *loose part* dapat digunakan untuk memfasilitasi kebutuhan belajar dan minat peserta didik dengan pembelajaran berdiferensiasi. Dalam (Purba Mariati dkk, 2021) Pembelajaran berdiferensiasi adalah cara guru memenuhi kebutuhan proses setiap siswa. Ini karena pembelajaran yang dibedakan adalah belajar mengajar di mana siswa dapat belajar materi sesuai dengan kemampuan, keinginan, dan kebutuhan mereka. Ini mencegah siswa frustrasi dan merasa gagal saat belajar.

Penerapan pembelajaran mengenal konsep bilangan menggunakan media *loose part* berdasarkan observasi kelas A, pada tanggal 9 Januari 2023 di TK Pertiwi, Desa Buduran, Kecamatan Bagor, Kabupaten Nganjuk dalam menggunakan media *loose part* pada pembelajaran mengenal konsep bilangan bahan- bahan *loose part* yang disediakan guru untuk aktivitasnya sudah ditentukan seperti hanya menggunakan batu kerikil bewarna. Terlihat juga pada penelitian terdahulu ditemukan permasalahan dalam pembelajaran menggunakan media *loose part* dalam hanya dengan 1 bahan *loose part* keterbatasan bahan membuat anak tidak dapat dengan leluasa mengeksplor kegiatan bermain mereka.

Kegiatan pembelajaran dengan media *loose part* masih membatasi anak untuk melakukan aktivitas yang mereka sukai. Misalnya, dalam penelitian Nisa & Sjamsir (2022), anak-anak dibatasi untuk bermain puzzle dengan tutup botol aqua (*loose part*). Media pembelajaran *loose part* tidak memerlukan banyak biaya karena mudah ditemukan di lingkungan sekitar. Cocok juga untuk anak yang lebih suka

bermain dengan bahan sekitar karena aktivitas kesehariannya selalu berhubungan dengan lingkungan yang ada disekitar. Secara teoretis, penggunaan *loose part* dipandang memberikan kesempatan bagi anak untuk memiliki paparan langsung terhadap lingkungannya. Jika *loose part* digunakan dalam proses pembelajaran untuk membangun hubungan langsung antara anak dan lingkungannya, ada banyak manfaat yang dapat diperoleh.

Beberapa penelitian terdahulu yang telah melakukan penelitian Supriya & Soliyah (2021) dengan judul “Media *Loose Part Play* Dalam Merangsang Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini” menemukan bahwa kemampuan mengenal angka dapat terlihat dari perolehan hasil observasi pada setiap siklus yang mengalami peningkatan (Ramlah et al., 2022). Perumusan masalah penelitian dapat dibuat berdasarkan latar belakang “Adakah pengaruh media *loose part* berdiferensiasi terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun” dengan tujuan untuk menganalisis adanya pengaruh media *loose part* berdiferensiasi terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun.

METODE PENELITIAN

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas sehingga dilakukanya sebuah penelitian guna mencari tahu adakah pengaruh media *loose part* berdiferensiasi terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan bentuk desain eksperimen. Menggunakan desain penelitian *Quasi Experimental design* atau *eksperimen quasi* dengan jenis penelitian *nonequivalent control group design* Penelitian ini terdiri atas dua kelompok, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk membandingkan kemampuan konsep bilangan. Dalam desain ini, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara acak atau random. Pada kelompok eksperimen diberi perlakuan atau *treatment* menggunakan media *loose part* berdiferensiasi pada kemampuan untuk memahami konsep bilangan, sedangkan kelompok kontrol tidak diberi perlakuan. Sampel pada penelitian ini berjumlah 32 anak masing masing berasal dari TK Pertiwi Buduran berjumlah 15 dan TK Pertiwi Pesudukuh berjumlah 17. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi atau pengamatan, instrumen yang digunakan adalah indikator pengenalan konsep bilangan, berikut adalah kisi-kisi instrumen pengenalan konsep bilangan kelompok A.

Tabel 1. Kisi Kisi Instrumen Pengenalan Konsep Bilangan

Aspek	Indikator	Sub indikator	Butir Item
Kognitif mengenal konsep bilangan	Mengurutkan bilangan dengan benda Memasangkan atau menghubungkan bilangan dengan benda	1. Anak mengurutkan bilangan dari 1-10 menggunakan benda 2. Anak mengurutkan bilangan 10 ke 1 menggunakan benda	2

		<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak menghubungkan benda dengan lambang bilangan 1-5 2. Anak menghubungkan benda dengan lambang bilangan 6-10 	2
	Mengoperasikan bilangan menggunakan benda (penjumlahan sederhana)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak menghitung penjumlahan 1-3 dengan benar 2. Anak menghitung penjumlahan 1-5 dengan benar 	6

Sumber: (Cahyaningrum et al., 2022)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pada TK Pertiwi 1 Buduran dan TK Pertiwi Pesudukuh diperoleh data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data yang diperoleh dari pengamatan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diuji normalitas *kolmogorov smirnov SPSS versi 23*. Untuk mengetahui data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak Berikut adalah data hasil uji normalitas.

Tabel 2. Normalitas Menggunakan SPSS 23

Variabel	Sig	Keterangan
PreTest Eksperimen	,200 *	Normal
PosTest Eksperimen	,200 *	Normal
PreTest Kontrol	,173	Normal
PosTest Kontrol	,200 *	Normal

Sumber: Hasil analisis uji normalitas memakai kolmogorov smirnov SPSS versi 23.

Berdasarkan hasil uji normalitas diperoleh nilai sig variabel pretest eksperimen sebesar 0,200 ; nilai variabel posttest eksperimen 0,200 ; nilai variabel pretest kontrol 0,173 ; dan nilai variabel posttest kelas kontrol 0,200. Data dapat dikatakan berdistribusi normal apabila memenuhi kriteria sebagai berikut. Jika nilai (sig) > 0.05, Maka data berdistribusi normal dan apabila nilai sig < 0.05 maka data tidak berdistribusi normal. Sehingga dapat disimpulkan jika data berdistribusi normal.

Berikutnya dilaksanakan pengujian homogenitas data dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan dalam penelitian berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Berikut adalah hasil uji homogenitas yang dilakukan menggunakan *SPSS versi 23*.

Tabel 3. Homogeneity Menggunakan SPSS 23

Levene statistic	df1	df2	Sig.
1,740	1	30	,197

Dasar pengambilan keputusan uji homogenitas yakni apabila nilai signifikansi (sig) > 0,05 maka dapat dikatakan bahwa data tersebut bersifat homogen. Pada data tersebut menunjukkan (sig) 0.197 > 0.05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data tersebut bersifat homogen. Jika sudah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas selanjutnya adalah melakukan uji t-test. Uji test dengan *independent sample t-test*, merupakan jenis uji statistika yang bertujuan untuk membandingkan rata-rata dua grup yang tidak saling berpasangan atau tidak saling berkaitan.

Tabel 4. independent sample t-test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Equal variances assumed	1,74	0,197	8,31	30	.000	7,914	0,952	5,969	9,859
Equal variances not assumed			8,156	25,639	.000	7,914	0,97	5,918	9,909

Uji *Independent sample t-test* dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil antara *posttest* pada anak kelompok eksperimen dan *posttest* dari kelompok kontrol. Karena data bersifat homogen maka nilai *Sig. (2-tailed)* dapat dilihat pada tabel bagian *Equal variances assumed* yang diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0.000 < 0.05 maka dapat disimpulkan ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Pembahasan

Hasil penelitian pengenalan konsep bilangan pada penelitian yang dilakukan di TK Pertiwi 1 Buduran ini adalah penelitian yang bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media *loose part* berdiferensiasi terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun. Hasil kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan menunjukkan perubahan yang signifikan terlihat pada grafik 4.1 menunjukkan terjadinya peningkatan. Hal ini sejalan dengan teori piaget yang mengatakan anak usia 4-5 tahun berada pada tahap pra operasional konkret, dimana pada tahap ini anak mampu berpikir secara sistematis terhadap objek yang konkret (Marinda, 2020). Pembelajaran mengenal konsep bilangan diberikan melalui media *loose part*, disediakan berbagai macam jenis bahan, *loose part* tersebut ditemplei angka 1-10 agar anak dapat mengetahui lambang bilangan pada media tersebut. Dalam peningkatan kemampuan kognitif salah satunya adalah mengenal konsep bilangan membutuhkan adanya media. Hal ini membuktikan pendapat dari (Kurnia & Dewi, 2021) pada penelitiannya menjelaskan bahwa dengan adanya media pembelajaran mampu menstimulasi beberapa aspek perkembangan.

Media yang konkret salah satunya adalah media *loose part* sangat efektif jika digunakan untuk kegiatan pembelajaran mengenal konsep bilangan, terlihat saat pemberian media *loose part* dengan berbagai macam bahan dan *loose part* yang telah dimodifikasi dengan ditemplei angka 1-10 anak menjadi termotivasi dan tertarik untuk belajar mengenal konsep bilangan. Hal tersebut membuktikan kebenaran dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Utami et al., 2022) dalam menggunakan media *loose part* dalam pengenalan konsep bilangan menunjukkan pada hasil uji hipotesis dengan *independent sample t-test* nilai sig (2-tailed) sebesar 0,06 lebih kecil dari 0,05 memiliki pengaruh 1,4. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan kegiatan *loose parts play* terhadap pengenalan konsep angka pada anak sangat efektif digunakan sebagai media pembelajaran dalam mengenalkan konsep bilangan.

Media berfungsi untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar. Menggunakan media dalam proses pembelajaran dapat memiliki efek psikologis, seperti menumbuhkan minat dan keinginan baru, meningkatkan motivasi untuk melakukan kegiatan belajar, dan membuat siswa lebih tertarik untuk belajar. *Loose part* berdiferensiasi yang diberikan merupakan media yang dapat memfasilitasi minat dan kebebasan anak dalam belajar anak dapat memilih bahan yang akan mereka pilih untuk belajar sesuai dengan minat mereka dan belajar menjadi menyenangkan karena menggunakan media dengan bahan yang beragam. Sependapat dengan Imamah (2020:272), mengatakan bahwa *loose part* memiliki berbagai macam bahan yang beragam mulai dari bahan alami, buatan, plastik, logam dan bahan bekas lainnya sehingga dapat memfasilitasi minat anak dalam menggunakan *loose part* tersebut, jika minat anak difasilitasi oleh guru maka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Hijriati (2016: 45) dalam (Sholihah & Rakhmawati, 2019) menyatakan bahwa, faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak salah satunya adalah minat dan kebebasan pada anak.

Kemampuan mengenal konsep bilangan anak sebelum diberikan perlakuan pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol menunjukkan hasil yang kurang memuaskan rata-rata berada pada tahap mulai berkembang. Maka dari itu perlunya sebuah *treatment* yang dilakukan untuk mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak agar mencapai perkembangan yang baik. Hasil perhitungan yang diperoleh sebelum dilakukannya perlakuan pada kelas eksperimen menunjukkan rata-rata 24,86 dapat dilihat pada tabel 4.5 perolehan skor terlihat cukup baik namun terdapat beberapa anak yang belum mampu mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan. Sedangkan perolehan rata-rata nilai *posttest* sesudah diberikannya perlakuan pada kelas eksperimen diperoleh nilai 32,26 perolehan nilai ini karena adanya *treatment* menggunakan media *loose part*. Sejalan dengan pernyataan dari teori Jerome S. Bruner dalam (Marinda, 2020), pembelajaran akan lebih berhasil jika dalam proses pembelajaran siswa diberi kesempatan untuk memanipulasi objek dengan menggunakan media pembelajaran. Melalui penggunaan media pembelajaran, siswa akan melihat keteraturan dan pola struktur secara langsung.

Perolehan nilai hasil analisis terlihat juga dengan menggunakan uji *independent sample t-test* dilihat pada tabel bagian *Equal variances assumed* yang diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$ sehingga dapat disimpulkan ada perbedaan nilai rata-rata hasil kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan dengan media *loose part* berdiferensiasi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Terlihat bahwa kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan dari keduanya nilai rata-rata berbeda, dimana rata-rata kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan di kelas eksperimen lebih tinggi dari pada rata-rata kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan di kelas kontrol.

Penggunaan media *loose part* untuk mengenalkan konsep bilangan pada anak kelompok A didukung dengan adanya penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Elfrida dan Hibana tahun 2023 Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media *loose parts* terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak hasil analisis menunjukkan terbukti signifikan terdapat perbedaan kemampuan kognitif anak pada aspek berpikir simbolik setelah menggunakan pembelajaran dengan media *loose parts*. Dari data hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dan penelitian terdahulu dapat diketahui bahwasaya media *loose part* dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan berpikir simbolik yaitu mengenalkan konsep bilangan (Valentina Dewi et al., 2023). Penelitian yang serupa dilakukan oleh Supriya & Soliyah(2021) dengan judul “Media *Loose Part Play* Dalam Merangsang Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini” menemukan bahwa kemampuan mengenal angka dengan menggunakan media *loose part* memiliki pengaruh terlihat dari perolehan hasil observasi pada setiap siklus yang mengalami peningkatan (Ramlah et al., 2022).

Matematika adalah suatu pengetahuan dasar pada usia 4-6 tahun penyerapan informasi pada anak sangat tinggi. Pengenalan konsep matematika pada pada anak usia dini sangat berbeda dengan orang dewasa. Pemilihan media pembelajaran perlu dilakukan media yang sesuai dengan kondisi materi, minat serta kebutuhan peserta didik yang akan diajar, tentunya akan dapat mencapai hasil yang baik dari tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis dari penelitian yang dilakukan, menunjukkan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran *Loose Parts* berdiferensiasi telah berhasil meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan.

SIMPULAN

Media *loose parts* berdiferensiasi memiliki pengaruh terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan. Dapat dilihat pada nilai rata rata *postest* kelas eksperimen sebesar 32,27 dan kelas kontrol sebesar 24,35 pada nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang sehingga terdapat perbedaan antara *postest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sehingga dapat dikatakan ada pengaruh penggunaan media *loose part* berdiferensiasi terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan disimpulkan diatas, maka peneliti dapat mengajukan beberapa saran untuk berbagai pihak yang berkepentingan dengan hasil penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagi Guru
 - a. Dalam pembelajaran selanjutnya guru dapat memberikan media pembelajaran yang menarik, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, agar anak dapat semangat dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas.
 - b. Pada penggunaan media *loose parts* guru hendaknya memfasilitasi kebutuhan minat belajar pada anak dengan tidak membatasi *loose parts* dengan 1 bahan saja namun guru menyediakan berbagai macam bahan agar anak dapat memiliki kebebasan dalam belajar menggunakan media tersebut untuk mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan.
2. Bagi Peneliti Selanjutnya
Penggunaan media *loose parts* berdiferensiasi dapat dijadikan referensi untuk menjadikan hasil penelitian ini sebagai bahan acuan atau pertimbangan dalam merancang penelitian yang sama atau berbeda, baik masalah, metode, teknik pengumpulan data maupun analisisnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyaningrum, W., Rasman, U., & Pudyaningtyas, A. (2022). Profil Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun Di Gugus Dahlia Klaten. *Jurnal Kumara Cendekia*, 10(2).
- Kurnia, & Dewi. (2021). PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK USIA DINI. *Universitas Islam Negeri Raden Fatah*, 6(1), 47-57. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1185>
- Marinda, L. (2020). Kognitif dan Problematika. *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116-152.
- Utami, C. P., Eliza, D., Padang, U. N., & Barat, S. (2022). Pengaruh *Loose Parts Play* Terhadap Pengenalan Konsep Angka Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Mutiara Ceria Pasaman Barat. 4(2), 183-191.
- Valentina Dewi, E. R., Hibana, H., & Ali, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Media *Loose Parts* terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 267-282. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3451>
- Ramlah, U. T., Riyanto, A. A., & Nuraeni, L. (2022). Media *Loose Parts Play* dalam Merangsang Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Journal Ceria*, 6(3), 293-299.
- Sholihah, I., & Rakhmawati, N. (2019). Pengaruh Permainan Tradisional Ular Naga Modifikasi Terhadap Aspek Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Mahasiswa Unesa*, 8(1), 1-7. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/28500>