

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN PROYEK
TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DAN
KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK SEKOLAH
PENGGERAK KABUPATEN KLATEN**



Oleh:

SUCI CAHYANINGSIH

NIM. 21117251039

Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
Untuk mendapatkan gelar Magister Pendidikan

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
SEKOLAH PASCASARJANA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN PSIKOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2023**

ABSTRAK

SUCI CAHYANINGSIH. Pengaruh Metode Pembelajaran Proyek Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Sekolah Penggerak Kabupaten Klaten. **Tesis. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2023.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis: (1) Menganalisis pengaruh metode pembelajaran proyek terhadap kemampuan berpikir kritis anak TK; (2) Menganalisis pengaruh metode pembelajaran proyek terhadap kreativitas anak TK.

Jenis penelitian adalah penelitian kuantitatif. Populasi penelitian adalah semua anak usia 5-6 Tahun yang terdaftar di 8 TK Program Sekolah Penggerak Angkatan 1 Kabupaten Klaten yang berjumlah 284 anak. Teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling, yaitu anggota populasi sebanyak 284 anak dijadikan sampel. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis regresi sederhana.

Hasil penelitian menyimpulkan: (1) metode pembelajaran proyek memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis anak yang ditunjukkan oleh nilai t hitung 30,430 dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$; (2) metode pembelajaran proyek memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif anak yang ditunjukkan oleh nilai t hitung sebesar 26,632 dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$.

Kata kunci: metode pembelajaran proyek, berpikir kritis, kreativitas

ABSTRACT

SUCI CAHYANINGSIH. The Influence of Project Learning Methods on Critical Thinking and Creativity in Children Aged 5-6 Years Old in Kindergarten at Mobilization Schools, Klaten Regency. **Thesis. Yogyakarta: Faculty of Education and Psychology, Yogyakarta State University, 2023.**

This study aims to identify and analyze: (1) analyzing the effect of project learning methods on critical thinking skills of kindergarten children; (2) to analyze the effect of project learning methods on the creativity of kindergarten children;

This type of research is quantitative research. The study population was all children aged 5-6 years old who were enrolled in 8 Kindergartens of the 1st Batch of the Klaten District Mobilization School Program, a total of 284 children. The sampling technique used total sampling, namely members of the population as many as 284 children were sampled. Data collection techniques used observation sheets and documentation. Data analysis technique used simple regression analysis.

The results of the study concluded: (1) the project learning method has a positive and significant influence on children's critical thinking skills as indicated by the t-value of 30.430 with a significance value of $0.000 < 0.05$; (1) the project learning method has a positive and significant influence on children's creative thinking abilities as indicated by the t value of 26.632 with a significance value of $0.000 < 0.05$.

Keywords: project learning method, critical thinking, creativity

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini yang usianya 4-6 tahun, mempunyai karakteristik seperti: (1) terkait dengan perkembangan fisiknya, ia sangat aktif dalam beragam kegiatan. Hal tersebut dapat mengembangkan otot kecil dan besarnya; (2) terdapat peningkatan kemampuan bahasa, yakni bisa mengerti pembahasan orang lain dan meluapkan pemikirannya dalam batasan tertentu; (3) aspek kognitif berkembang dengan pesat, terlihat dari keingintahuan anak yang besar terkait lingkungan sekitarnya. Dalam hal ini, anak sering mempertanyakan hal-hal yang dilihatnya; (4) bentuk permainannya bersifat individual bukan sosial. Meskipun aktivitas bermainnya dilaksanakan bersama-sama (Susanto, 2018: 7).

Anak usia dini ini biasanya menjajaki masa sekolah tingkat TK/RA. Pendapat Piaget dalam Yusuf (2019:165), menjelaskan jika anak yang dalam usia TK perkembangan kognitifnya berada dalam tahap pra operasional, yakni belumbisa menguasai operasi mental secara logis. Terlihat dari perkembangan yang representasional atau *symbolic function*, yakni kemampuan memakai simbol untuk menggantikan hal lain melalui kata, bahasa gerak, gesture, dan benda. Sehingga anak bisa berimajinasi terkait beragam hal.

Di dalam Permendikbud Nomor 7 tahun 2022 Pasal 4 dijelaskan yakni PAUD ialah upaya pembinaan yang diperlihatkan ke anak dari ia lahir sampai menginjak usia 6 tahun di mana caranya adalah dengan memberikan stimulus

pendidikan untuk menunjang perkembangan fisik dan rohani anak supaya mereka siap untuk menapaki jenjang pendidikan lanjutannya.

Sekolah diharuskan untuk bisa mempersiapkan siswa memasuki era abad 21, yakni mengharuskan pembelajaran yang cenderung mengembangkan sejumlah keterampilan berupa berpikir kritis dan menyelesaikan permasalahan, kecakapanberkomunikasi, kolaborasi, serta berpikir kreatif daninovatif. Sejumlah keterampilan bersangkutan termasuk kompetensi penting untuk menghadapi era abad 21. Sebagaimana dinyatakan Arifin (2017) yakni, “Pembelajaran abad 21 mempunyai tujuan yang dapat disingkat menjadi 4C, yaitu; *Communication, Collaboration, Critical Thinking and Problem Solving, Creativity and Innovation.*”

Sesuai dengan pendapat di atas, maka kemampuan berpikir kritis dan kreativitas anak perlu ditingkatkan. Hal ini karena berdasarkan pengamatan di TK, diketahui bahwa tingkat berpikir kritis dan kreativitas perlu ditingkatkan. Saat pembelajaran, anak belum bisa menunjukkan karyanya sendiri, namun masih sesuai dengan yang diinstruksikan gurunya dan menengok hasil kerja teman. Anak ini belum bisa mengembangkan gagasan dan imajinasinya sendiri. Anak memiliki kepercayaan diri dan kemandirian yang rendah, misalnya takut bertanya dan mencoba bahkan terpaksa dengan bantuannya guru. Hal ini tentunya tidak terlepas dari sejumlah faktor. Mengacu pada permasalahan tersebut, perannya guru semakin besar dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif pada anak supaya tetap terjaga dan tidak lenyap dari diri anaknya. Namun untuk mengoptimalkan kemampuan bersangkutan, perlu

ditelusuri faktor dominan yang bisa berpengaruh pada perkembangan berpikir kritis dan kreativitasnya anak terutama faktor dari lingkungan sekolah seperti guru, model pembelajaran beserta sarana prasarana sehingga hendaknya guru bisa semakin terampil dalam meningkatkan kemampuan bersangkutan dengan maksimal.

Perlu disadari bahwa pada hakikatnya tiap orang memiliki potensi kritis dan kreativitas. Kemampuan berpikir kritis dan kreativitas dalam perjalanan hidup seseorang dapat berkembang atau kehilangan potensinya, karena ada yang berkesempatan untuk mengembangkan potensi yang ada namun terdapat pula yang tidak difasilitasi dari lingkungannya (Rachmawati dan Kurniati, 2011:2). Oleh karena itu, guru diharapkan bisa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas siswanya.

Guru termasuk faktor penting dalam mengembangkan kreativitas anak. Sebagaimana diketahui bahwa guru berkontribusi besar dalam keberhasilannya siswa. Guru berperan besar untuk menunjang perkembangannya siswa dalam mencapai tujuan hidup yang maksimal. Hal ini kemungkinan dikarenakan manusia selaku makhluk yang lemah sehingga dalam perkembangan hidupnya tentu memerlukan orang lain semenjak dilahirkan hingga ajal menjemputnya. Semuanya ini memperlihatkan yakni tiap insan memerlukan orang lain dalam tahap perkembangan hidupnya, begitu pula dengan siswa sewaktu orang tua mulai memasukkan anak ke sekolah, dari sini mereka berharap ke guru bahwa anaknya bisa berkembang dengan maksimal (Mulyasa, 2018: 35).

Sewaktu pembelajaran, guru selaku pendidik menjalin interaksi dengan siswa yang memiliki potensi yang bervariasi. Sehingga pembelajaran harus bisa mengarah pada pelaksanaan yang kritis dan kreatif dengan memakai proses belajar divergen (proses berpikir ke beragam arah dan mendapatkan beragam alternatif pemecahan) ataupun proses berpikir konvergen (proses belajar untuk mendapatkan sebuah jawaban yang tepat). Dalam hal ini, guru cenderung selaku fasilitator dan bukan pengarah yang menjadi penentu dari semuanya terkait siswa. Sehingga guru cenderung memotivasi siswa untuk berinisiatif mencoba tugas baru. Guru bersifat terbuka untuk menampung gagasannya siswa dan berupaya membuang rasa takut dan cemas pada anak yang bisa menjadi penghambat bagi pemikiran dan penyelesaian masalah yang kreatif (Uno dan Masri, 2016: 26).

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di TK, masih dijumpai guru dalam kegiatan belajar mengajar yang kurang mempraktekkan metode pembelajaran yang menarik minat anak. Minat anak kurang karena pembelajaran di TK tidak bervariasi dan monoton menggunakan lembar kerja. Anak hanya duduk mengerjakan tugas yang diberikan guru, hal tersebut membuat anak bekerja hanya sesuai perintah guru, kurang merangsang rasa ingin tahu anak.

Minat belajar anak dapat ditumbuhkan dengan pembelajaran yang berpusat pada anak, anak-anak dilibatkan dalam perencanaan pelaksanaan maupun evaluasinya. Pelibatan anak diharapkan mampu menumbuhkan rasa percaya diri dan kreatifitas anak. Pembelajaran proyek menuntut anak untuk

bekerja sama dan berpikir bagaimana menyelesaikan proyek tepat waktu dengan bahan media yang ada. Kenyataan di lapangan masih banyak ditemui anak-anak menggunakan fasilitas media seadanya di sekolah, kurangnya variasi media dan jumlah yang tidak mencukupi dikhawatirkan mengurangi daya berpikir kritis dan kreatif anak. menjadikan anak kurang percaya diri dengan hasil karyanya.

Berdasarkan beberapa kenyataan kondisi pembelajaran di TK, maka permasalahan tersebut dapat diidentifikasi, yaitu : (1) Anak tidak terbiasa dengan metode pembelajaran yang bervariasi, (2) Anak terbiasa menggunakan media terbatas, (3) Anak kurang mendapat stimulasi untuk berpikir kritis, (4) Anak kurang mendapat stimulasi untuk meningkatkan kreativitasnya, (5) Anak tidak terbiasa menjawab kalimat pertanyaan pemantik, (6) Pendekatan pembelajaran yang dirancang tidak menarik minat anak, (7) Anak terbiasa melakukan hanya sesuai perintah,

Metode pembelajaran proyek dengan media *Loose parts* ditujukan untuk mengembangkan berpikir kritis dan kreativitas anak, Hal ini karena, berpikir kritis dan kreativitas merupakan potensi yang ada pada anak dan harus dikembangkan semenjak kecil. Tiap anak mempunyai bakat untuk berpikir kritis dan kreativitas yang bisa dikembangkan semenjak dini. Bakat berpikir kritis dan kreativitas anak yang tidak dirangsang semenjak kecil maka bisa mengalami perkembangan yang kurang maksimal. Sehingga diperlukan pendidikan yang mendukung perkembangan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas anak.

Penggunaan metode pembelajaran berbasis proyek dengan media pembelajaran loosepart perlu menjadi inovasi di TK sekolah penggerak. Capaian pembelajaran dengan metode pembelajaran proyek dengan media *Loose parts* diharapkan dapat sejalan dengan tujuan Pendidikan Nasional yaitu terwujudnya Profil Pelajar Pancasila, yang terbagi atas 6 dimensi yaitu beriman, bertaqwa kepada Tuhan YME, kebhinekaan global, gotong royong, mandiri, bernalar kritis, kreatif.

Delapan TK terpilih sebagai Sekolah Penggerak di Kabupaten Klaten Jawa Tengah seperti tercantum dalam Keputusan Jenderal PAUD, Dikdasmen No.: 6555/C/HK.00/2021. Kemedikbud menciptakan berbagai inovasi pembelajaran melalui Program Sekolah Penggerak, untuk membentuk komitmen dalam meningkatkan mutu hasil belajar siswa di Indonesia.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah bersangkutan, maka identifikasi permasalahan ini ialah:

1. Anak tidak terbiasa dengan metode pembelajaran yang variatif sehingga mereka tidak antusias untuk melaksanakan kegiatan
2. Anak terbiasa menggunakan media terbatas sehingga kemampuan berpikir kritis dan kreativitasnya kurang berkembang.
3. Anak kurang mendapat stimulasi untuk berpikir kritis sehingga kemampuan berpikir kritis kurang.

4. Anak kurang mendapat stimulasi bertindak kreatif sehingga kreativitasnya kurang.
5. Anak tidak terbiasa menjawab kalimat pertanyaan pemantik sehingga kemampuan berpikir kritisnya kurang.
6. Pendekatan pembelajaran yang dirancang tidak menarik minat anak sehingga kemampuan berpikir kritis dan kreativitas anak kurang.
7. Anak terbiasa melakukan hanya sesuai perintah sehingga kemampuan berpikir kritis dan kreativitas anak kurang berkembang.

C. Pembatasan Masalah

Peneliti memberi batasan penelitiannya berupa:

1. Anak tidak terbiasa dengan metode yang bervariasi sehingga kemampuan berpikir kritis kurang berkembang.
2. Anak dengan tidak terbiasa dengan metode dengan media yang bervariasi sehingga kreativitas anak kurang berkembang.

D. Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini rumusan masalahnya yaitu:

1. Apakah metode pembelajaran proyek mempengaruhi kemampuan berpikir kritis anak TK?
2. Apakah metode pembelajaran proyek berpengaruh terhadap kreativitas anak TK?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuannya penelitian ini ialah:

1. Menganalisis pengaruh metode pembelajaran proyek terhadap kemampuan berpikir kritis anak TK.
2. Menganalisis pengaruh metode pembelajaran proyek terhadap kreativitas anak TK.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini bisa memperbanyak sumbangsih pemikiran tentang efektivitas penerapan metode pembelajaran proyek pada anak usia dini dalam rangka meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas anak.

2. Manfaat Praktis

Kemanfaatan yang bisa didapatkan dari penelitian ini berupa:

- a. Kemampuan berpikir kritis dan kreativitas anak meningkat dengan metode pembelajaran proyek.
- b. Mendorong guru PAUD untuk menerapkan metode pembelajaran proyek agar kemampuan berpikir kritis dan kreativitas anak mengalami peningkatan.
- c. Bagi peneliti berikutnya, bisa menambah referensi untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah. (2017). Permainan Warna Berpengaruh Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Volume 1 Issue 2 () Pages 118 – 123. ISSN 2356-1327 (Media Cetak), ISSN 2549-8959 (Media Online).
- Al Khailili, A. A. (2005). *Mengembangkan Kreativitas Anak*. Jakarta: Pustaka Al Kautsar.
- Arifin, Zaenal. (2017). Mengembangkan Instrumen Pengukur Critical Thinking Skills Siswa pada Pembelajaran Matematika Abad 21, *Jurnal THEOREMS (The Original Research of Mathematics)*, Vol. 1 No. 2, Januari 2017: 92-100.
- Asmawati, L. (2017). Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Terpadu Berbasis Kecerdasan Jamak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 11 (1), 145-164.
- Astuti, R dan Aziz, T. (2019). Integrasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Kanisius Sorowajan Yogyakarta, *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 3 Issue 2 (2019) Pages 294 – 302
- Azizah, S.T,. (2020). Analisis Metaphorming Melalui Media Loose Parts Pada Anak Usia Dini Kelompok B Paud Unggulan Taman Belia Candi Semarang. *Jurnal Pendidikan dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol 9 (1). hal 57-71.
- Azwar, S. (2012). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Beloglovsky, M. and Daly, L. (2015). *Loose parts, Inspiring Play in Young Children*. Yorkton Court: Readleaf Press.
- Cline, J. E. & B. A. Smith, 2018. Water Play, *Journal of STEM Arts, Crafts, and Constructions* Volume 1, Number 2, Pages 16-22. <http://scholarworks.uni.edu/journal-stem-arts/>
- Dahlia. (2018). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Damayanti, A., S. Rachmatunnisa, dan .Rahmawati, (2020). Peningkatan Kreativitas Berkarya Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Steam Dengan Media *Loose parts*, *Jurnal Buah Hati*, Volume 7, Nomor 2, September 2020: 74-90.

- Delise, Robert. 1997. *Used Problem Based Learning in The Classroom*. USA: Association for Supervision and Curriculum Development. Global School Net. (2000). Introduction to Networked Project-Based Learning. <http://www.gsn.org/web/pbl/whatis.htm>
- Desmita, (2009). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, Bandung: Rosdakarya.
- Desmita. (2015). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Dewanti, Lien Anggita. (2014). *Upaya Meningkatkan Kreativitas*, Palembang: FFKIP UMP.
- Diana, Vidya Fakhriyani. (2016). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains*. Vol. 4, No. 2. P-ISSN : 2337-9820, E-ISSN : 2579-8464
- Fakhriyani, D. F. (2016). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Universitas Islam Madura: Wacana Didaktika
- Houser, N. E., Cawley, J., Kolen, A. M., Rainham, D., Rehman, L., Turner, J., & Stone, M. R. 2019. A *Loose parts* Randomized Controlled Trial to Promote Active Outdoor Play in Preschool-aged Children: Physical Literacy in the Early Years (PLEY) Project. *Methods and protocols*, 2(2), 27.
- <http://ejournal.iainpurwokerto.ac.id/index.php/yinyang/article/view/3917>
- <https://buhurin.gurusiana.id/article/pembelajaran-berbasis-konten-steam-dan-loose=-part-1729039>
- Hurlock, Elizabeth B. (2015). *Perkembangan Anak Jilid I*. Jakarta. Penerbit Erlangga.
- Imamah, Z., & Muqowim. (2020). Pengembangan Kreativitas dan Berfikir Kritis pada Anak Usia Dini melalui Metode Pembelajaran Berbasis STEAM and *Loose parts*. *Jurnal Studi Islam, Gender dan Anak*. vol 5: 267-275.
- Jones, B.F., Rasmussen, Claudette M., & Moffitt, Mary C. (1997). *Real Life Problem Solving: A Collaborative Approach To Interdisciplinary Learning*. Washington D.C.: American Psychological Association
- Purnawan, Yudi. 2007. Deskripsi Model Pembelajaran Berbasis Proyek. <http://www.yudipurnawan.wordpress.com>
- Kamdi, W. (2008). *Project-Based Learning: Pendekatan Pembelajaran Inovatif*. Makalah. Disampaikan dalam Pelatihan Penyusunan Bahan Ajar Guru

SMP dan SMA Kota Tarakan, 31 Oktober s.d. 2 November 2008. Tersedia pada www.snapdrive.net.

Kriswidyantari, N.M., I.W Sujana, I.N. Wiyasa, (2016). Penerapan Permainan Sains Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Anak Kelompok A1 Tk Negeri Pembina Denpasar. *E-Journal PAUD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PG.PAUD*, Vol 4. No.2, Tahun 2016: 1-6.

Leicester, M. & Taylor, D. (2010). *Critical Thinking Across The Curriculum: Developing critical thinking skills, literacy, and philosophy in the primary classroom*. England: Open university Press

Lesrtariningrum, A. dan I. P. Wijaya, (2020). Penerapan Bermain Loose Parts untuk Kemampuan Memecahkan Masalah Sederhana untuk Anak Usia 4-5 Tahun”, *Jurnal Pedagogika*, Volume 11 No.2 (2020): 104-115, <https://ejournal-fip-ung.ac.id/ojs/index.php/pedagogika/article/download/174/97>

Masganti, Sit (2016). *Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Perdana Publishing.

Masnipal. (2013). *Siap Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Professional*. Jakarta: PT. Gramedia.

Maulida, Suci. (2015). Penerapan Metode Percobaan Sederhana untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia Dini, Volume, Nomor, Juni, (2015),

Mergendoller, J.R, Markham, T., Ravitz, J., and Lahmer, J., 2006. *Pervasive Management of Project Based Learning: Teacher as Guided and Facilitators*. Dalam Evertson, C.M & Weinstein, C.S.(Ed), *Handbook of Classroom Management Reseach, Practice dan Contemporary Issues*. Lawrence Erlbaum Associates Inc. Publisher.

Miranda, Dian. (2016). Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di Kota Pontianak, *Jurnal Pembelajaran Prospektif* 1, (1) (2016) 60-67.

Monks, F.J. (2002). *Psikologi Perkembangan* terjemahan Siti Rahayu Haditono, Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Moore, Kenneth D. (2005). *Effective Instructional Strategies*, London: Sage publication.

Mulyani, Novi. (2019). *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Munandar, S. C. Utami. (2016). *Kreativitas dan Keberbakatan (Strategi Mewujudkan Potensi Dan Bakat)*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Munandar, U. (2012). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mursid. (2015). *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Musfiroh, Tadkiroatun. (2022). *Kreativitas Anak Usia Dini dan Implikasinya Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: FBS UNY. <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132104302/pengabdian/KREATIVITAS+ANAK+USIA+DINI.pdf>
- Natalina, Desiani. (2015). Menumbuhkan Perilaku Berpikir Kritis Sejak Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini*, Vol. 5 No.1, Mei 2015: 1-6.
- Nazir, Moh. (2014). *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indoensia.
- Nufus, H. (2016). Peranan Pendidikan Anak Usia Dini (Paud) Dalam Membina Tumbuh Kembang Anak di Kota Ambon, *al - iltizam*, Vol.1, No.1, Juni (2016).
- Nugraha, Ali. (2005). *Pengembangan Pembelajaran Sains pada Anak Usia Dini*. Jakarta: JIL. SI Foundation.
- Nugraheni, A. D. (2019). Penguatan Pendidikan bagi Generasi Alfa melalui Pembelajaran Steam Berbasis Loose Parts Pada Paud. *Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran*, (2019): 512-518.
- Nurhayati, Eti. (2011). *Psikologi Pendidikan Inovatif*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Nurjanah, Novita Eka. (2020). “Pembelajaran Stem Berbasis Loose Parts untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini”, *Jurnal AUDI*, Volume 5 No 1 (2020)- <http://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/jpaud/article/view/3672>
- Nurjanah, N.E. (2020). Pembelajaran STEAM Berbasis loose parts untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak dan Media Informasi PAUD*. Universitas Sebelas Maret. Vol (1).
- Paud Jateng, (2015). Perkembangan Anak Usia Dini, 2015-
<https://www.paud.id/perkembangan-anak-usia-3-4-tahun/>

- Prasetyaningarum, A. dan Rohita, (2017). Pengaruh Keterampilan Bertanya Guru Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Anak Kelompok B di TK Al-Hidayah Pakis Tirtosari Surabaya.
- Puspita, W.A, (2019). Penggunaan *Loose parts* Dalam Pembelajaran Dengan Muatan STEAM. *Jurnal Pendidikan Non Formal*. Vol 2(2)
- Putro, Khamim Zarkasih. (2016). Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain, *APLIKASIA: Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama*, Volume 16, Nomor 1, (2016): 19-27
- Saleh, Meylan. (2017). Kemampuan Sains Sederhana Melalui Teknik Bermain Air Pada Anak Kelompok B Tk Sinar Jaya Kecamatan Limboto Kabupaten Gorontalo, *Jurnal penelitian anak usia dini*.
- Santrock, J.W. (1998). *Adolescence*, Boston: McGraw Hill.
- Siantajani, Yulianti. (2020). *Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*. Semarang: PT Sarang Seratus Aksara.
- Slovin, Robert E. (2009). *Psikologi Pendidikan*, terjemahan Marianto Samosir, Jakarta: Indeks.
- Sudarma. (2014). *Pendidikan Anak Usia Dini Berkarakter*. Yogyakarta: Perpustakaan Nasional RI.
- Sugiyanti, Aniek. (2022). *Media Bermain Loose parts*, Webinar PP Paud dan Dikmas Jateng, (2022).
- Sugiyono, (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi, (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jkaarta: Bumi Aksara.
- Susanto, Ahmad, (2018). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sutarman, Maman. (2016). *Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini*, Bandung: CV Pustaka Setia.
- Thomas.J.W. (2000). A Review Of Research on Project Based Learning. California: The Autodesk Foundation. Tersedia pada: <http://www.Autodesk.com>.
- Wayka, Buh rin. (2019). Pembelajaran Berbasis Konten STEAM dan Looe Part, Gurusiana: 1 oktober diakses pada tanggal 11 desember, 2019,
- Wayuningsih, Siti. (2020). “Pemanfaatan Loose Parts Pembelajaran Steam untuk Anak Usia Dini” *Jurnal Studi Islam, gender dan anak*, Universitas

Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta Volume 15 No.2 (2020): 1-5,

Wijaya, E.Y., D. A. Sudjimat, dan A. Nyoto. (2016). Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia Di Era Global, Universitas Negeri Malang, Volume 1 Tahun (2016).

Yusuf, Syamsu. (2019). *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.