

DAFTAR PUSTAKA

- Afriyanti, E. D., & Permata, R. D. (2021). Perancangan Media Pembelajaran Papan Abjad untuk Menstimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun: Studi Kasus di TK Muslimat NU. *Prosiding SNasPPM*, 6(1), 680-685.
- Aisy, A. R., & Adzani, H. N. (2019). Pengembangan Kemampuan Menulis pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Primagama. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(2), 141-148.
- Amini, M., & Aisyah, S. (2014). Hakikat Anak Usia Dini. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, 65.
- Anshori, M., & Iswati, S. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Edisi 1*. Airlangga University Press.
- Apriyansyah, C. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 0–9 Melalui Media *Loose Part* di Kelompok A PAUD Bismilah. *JPTI (Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Taman Indonesia)*, 1(2), 51-59.
- Cahyani, A. D. N. (2020). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Usia 4–5 Tahun Melalui Permainan Balok Angka. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 8(3), 181-190.
- Chandra, R. D. A. (2019). Pengaruh Media Puzzle terhadap Kemampuan Anak Mengenal Angka (1-10) pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Nusa Indah Desa Gumuksari Kecamatan Kalisat Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(01), 32-45.
- Daulae, T. H. (2019). Langkah-langkah Pengembangan Media Pembelajaran Menuju Peningkatan Kualitas Pembelajaran. In *Forum Paedagogik*, 10(1), 52-63. IAIN Padangsidimpuan.
- Desi, T. (2022). *Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Loose Parts di Taman Kanak-Kanak Harniatun Arrazzaa* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).

- Devi, N. M. I. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(3), 416-426.
- Dewi, E. R. V., 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.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widya Swara*, 1(4), 104-117.
- Falera, A. Meningkatkan Kemampuan Berhitung 1-10 Melalui Permainan Dakon Kreatif pada Anak Kelompok A Tk Dharma Wanita Jabon Kecamatan Banyakan Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2014/2015.
- Fatmawati, F. A. (2020). *Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. Caremedia Communication.
- Fauziyyah, A. N. (2023). Media Pembelajaran Pengenalan Lambang Bilangan pada Anak Usia 4-6 Tahun: Kajian Literatur. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 9(1).
- Fauziah, P. (2016). Penggunaan Multimedia Interaktif Cerdas Belajar Baca dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak Tunagrahita Ringan (Studi Eksperimen dengan Desain Single Subject Research terhadap Siswa Tunagrahita Ringan Kelas III SDLB C Cinta Asih). *Jurnal UNIK: Pendidikan Luar Biasa*, 1(1).
- Fitriani, R., & Adawiyah, R. (2018). Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 2(01), 25-34.
- Fitriani, F., & Halim, F. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka pada Anak Kelompok A (4-5 Tahun) di TK Tiara Kota Lhokseumawe. *Jurnal Pendidikan Guru Anak Usia Dini*, 1(1), 22-27.
- Fransiska, Y., & Yenita, R. (2021). Penggunaan Media *Loose Parts* Dalam Pembelajaran di Masa Pandemi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 5454-5462.

- Gandana, G., Pranata, O. H., & Danti, T. Y. Y. (2017). Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 melalui Media Balok Cuisenaire pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK At-Toyyibah. *Jurnal Paud Agapedia*, 1(1), 92-105.
- Guslinda, S. P., & Kurnia, R. (2018). *Media pembelajaran anak usia dini*. Jakad Media Publishing.
- Haslana, I., & Wirastania, A. (2017). Mengembangkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Melalui Kartu Angka pada Taman Kanak-kanak Kelompok A. *Wahana*, 69(2), 61-66.
- Indriani, D., Muslihin, H. Y., & Rahman, T. (2022). Analisis Penggunaan Media *Loose Parts* untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 1180-1187.
- Istim, N., Hendratno, H., & Setyowati, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Loose Part* Bahan Plastik terhadap Perkembangan Bahasa dan Fisik Motorik pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8572-8584.
- Jarwani, J. (2022). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Bermain Variatif dengan Media *Loose Part*. *AUDIENSI: Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, 1(1), 12-25.
- Jannah, R. (2009). *Media pembelajaran*. Antasari Press.
- Joni, J. (2016). Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak dalam Kegiatan Berhitung dengan Permainan Dadu TK Mutiara Pekanbaru. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 1-10.
- Karomah, S., Masitoh, S., & Setyowati, S. (2023). Pengaruh Metode Bercerita dengan Media *Loose Parts* Terhadap Perkembangan Bahasa dan Emosi Anak Usia 5-6 Tahun di Gugus II Kecamatan Bandung Kabupaten Tulungagung. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 5328-5342.
- Ketut, P. I. A., Nyoman, S. S. L., & Made, L. I. (2021). Belajar Sambil Bermain di Masa Pandemi Melalui Media *Loose Part* di TK Shanti Kumara Denpasar

- Barat Kota Denpasar. *Pratama Widya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 68-77.
- Kulsum, U. (2022). Upaya Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak melalui Media *Loose Parts*. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 4(1), 60-66.
- Laksana, D. N. L., Dhiu, K. D., Ita, E., Dopo, F., Natal, Y. R., & Tawa, O. P. A. (2021). *Aspek Perkembangan anak usia dini*. Penerbit NEM.
- Lestari, M. O., & Halim, A. K. (2022). Penggunaan Media *Loose Part* dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Tunas Harapan. *Jurnal Family Education*, 2(3), 271-279.
- Lutfiyah, A., & Syukron, A. A. (2022). Model Pembelajaran Steam dengan Media *Loose Parts* untuk Anak Usia Dini. *Amaliyatu Tadris (AMYTA)*, 1(1), 1-15.
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1560-1566.
- Maimanah, S., & Prasetyo, D. (2022). Pengembangan Media Labirin Berbasis *Loose Part* untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 tahun. *Journal Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 25-35.
- Maulidiyah, F. N. (2020). Media Pembelajaran Multimedia Interaktif untuk Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan*, 29(2), 93-100.
- Mubarokah, M. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media *Loose Parts* pada Anak kelompok B TK. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 7(2), 535-540.
- Mu'min, S. A. (2013). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 6(1), 89-99.
- Muryaningsih, S., & Utami, O. D. (2021). Media Pembelajaran Berbahan *Loose Part* Dalam Pembelajaran Eksak di MI Kedungwuluh Lor. *Khazanah Pendidikan*, 15(1), 84-91.

- Musi, M. A., Sadaruddin, S., & Mulyadi, M. (2018). Implementasi Permainan Edukatif Berbasis Budaya Lokal untuk Mengenal Konsep Bilangan pada Anak. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 117-128.
- Muslichah, M. (2021, December). Upaya Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun Menggunakan Media *Loose Part* di TK Trisula Perwari Grabag. In *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru FKIP UAD* 1(1).
- Ni'mah, R., Isroani, F., & Lailiyah, N. (2020). Upaya Meningkatkan Kreativitas pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media *Loose Part* di RA Mambaul Ulum 2 Wadang Ngasem Bojonegoro. *Keguruan*, 8(1), 1-7.
- Nisa, K., & Sjamsir, H. (2022). Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak dalam Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Menggunakan Media *Loose Part* Melalui Kegiatan Bermain Variatif pada Anak Kelompok A TK Teratai Birayang. *Borneo Educational Management and Research Journal*, 3(1), 1-6.
- Nur'Aisyah, H. (2021). Identifikasi Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 42-49.
- Nurdiani, Y. (2013). Penerapan Prinsip Bermain Sambil Belajar dalam Mengembangkan Multiple Intelligencia pada Pendidikan Anak Usia Dini (Study Kasus di PAUD Daarul Piqri Kelurahan Leuwigajah Cimahi Selatan). *EMPOWERMENT: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah*, 2(2), 85-93.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- 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.

- Nurmaliyah, F. (2014). Menurunkan Stres Akademik Siswa dengan Menggunakan Teknik Self-Instruction. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 2(3), 273-282.
- Oktavianingtyas, E. (2015). Media untuk Mengefektifkan Pembelajaran Operasi Hitung Dasar Matematika Siswa Jenjang Pendidikan dasar. *Pancaran Pendidikan*, 4(4), 207-218.
- Pudyaningtyas, A. R., & Parwatiningsih, S. A. (2019). Kompetensi Motorik Anak Usia Dini: Keterkaitannya dengan Kognitif, Afektif dan Kesehatan. *Jurnal Ilmiah Visi*, 14(2), 123-132.
- Putro, K. Z. (2016). Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain. *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*, 16(1), 19-27.
- Rahman, T., & Fuadatun, F. (2017). Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Konsep Bilangan melalui Media Flashcard. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1(1), 118-128.
- Rahmi, R., Saleh, M., & Sultan, S. (2023). Kalimat Perintah dalam Terjemahan Al-Qur'an Surah An-Nahl. *Nuances of Indonesian Language*, 4(1), 7-17.
- Ramdhona, F. (2020). Efektifitas Media Papan Flannel untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10. *Jurnal Pelita PAUD*, 5(1), 32-38.
- Rianti, W. (2016). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Tata Angka pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 136-142.
- Ridwan, A., Nurul, N. A., & Faniati, F. (2022). Analisis Penggunaan Media *Loose Part* untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(02), 105-118.
- Safira, A. R. (2020). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Caremedia Communication.
- Salsabila, N. K., Naila, N., & Indriana, W. (2022). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun melalui Media *Loose Part* di TK IT Abatatsa Kabupaten Pasuruan. *AS-SABIQUN*, 4(5), 1107-1118.

- Setianingsih, A., & Handayani, I. N. (2022). Implementasi Media *Loose Parts* untuk Mengembangkan Aspek Motorik Halus Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(1), 77-86.
- Shodiq, I. J. F., & Zainiyati, H. S. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran E-Learning Menggunakan Whatsapp Sebagai Solusi di Tengah Penyebaran Covid-19 di MI Nurulhuda Jelu. *Al-Insyiroh: Jurnal Studi Keislaman*, 6(2), 144-159.
- Suda, I. K. (2016). Pentingnya Media dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Siswa di Sekolah Dasar. *Universitas Hindu Indonesia*.
- Sujiono, Y. N., Zainal, O. R., Rosmala, R., & Tampiomias, E. L. (2013). Hakikat Pengembangan Kognitif. *Metod. Pengemb. Kogn*, 1-35.
- Sulyandari, A. K. (2021). *Perkembangan Kognitif dan Bahasa Anak Usia Dini*. Guepedia.
- Sulyandari, A. K., & Dewi, M. S. (2020). Pengembangan Sirkuit Bongkar Pasang untuk Aktivitas Fisik Motorik Kasar di Lembaga Prasekolah dengan Lahan Minimalis. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 6(2), 171-181.
- Sumardi, S., Rahman, T., & Gustini, I. S. (2017). Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Playdough. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1(2), 190-202.
- Sumiati, L., Sulaeman, O., & Pramanik, N. D. (2021). Pengaruh Penggunaan Media *Loose Part* dalam Pembelajaran Menulis di TK As Salam Pagerageung. *Waladuna: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 97-110.
- Susanti, D. (2022). Meningkatkan Kemampuan Kognitif pada Kegiatan Bermain Mengelompokkan Benda Melalui Media *Losse Part* Saat di Rumah Saja. *AUDIENSI: Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, 1(1), 50-6.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV. Wacana Prima.

- Syafitri, O., Rohita, R., & Fitria, N. (2018). Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Lambang Bilangan 1–10 Melalui Permainan Pohon Hitung pada Anak Usia 4–5 Tahun di BKB PAUD Harapan Bangsa. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 4(3), 193-205.
- Syaodih, E. (1998). Perkembangan Kognitif Anak Prasekolah. *Diunduh Dari File. Upi. Edu/Direktori/FIP/JUR. _PGT K/196510011998022/Perk_kognitif_aNak. Pdf*, 1-14.
- Syukur, A., & Fallo, Y. T. (2019). Peningkatan Kemampuan Anak dalam Mengenal Konsep Bilangan Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Alam. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 6(1), 1-11.
- Triatna, S. (2021). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Bermain Variatif dengan Media *Loose Part. Gawi: Journal of Action Research*, 1(2), 63-71.
- Umaternate, W., Haryati, H., & Mahmud, N. (2020). Penerapan Media Gelas Angka Dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Mengenal Lambang Bilangan 1-10. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 2(2), 16-29.
- Utami, C. P., & Eliza, D. (2022). Pengaruh *Loose Parts* Play Terhadap Pengenalan Konsep Angka Anak Usia 5-6 Tahun di TK Mutiara Ceria Pasaman Barat. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 4(2), 183-191.
- Yuliasari, U., & Permata, R. D. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Kiddy Learning Binder Bagi Guru Paud. *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, 4(1), 7-12.
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81-96.