

PELATIHAN PEMANFAATAN MEDIA LOOSEPARTS BAGI GURU PAUD DI KABUPATEN KARAWANG

Rina Syafrida¹⁾, Ega Trisna Rahayu²⁾, Dinda Nur Akmalia³⁾

¹⁾ Fakultas Agama Islam, Universitas Singaperbangsa Karawang

²⁾ Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Singaperbangsa Karawang

³⁾ Fakultas Agama Islam, Universitas Singaperbangsa Karawang
rina.syafrida@fai.unsika.ac.id

Abstract

Abstract should be written in both English and Indonesian in a single paragraph, 150 – 250 words, highlighting the key messages from the research like research goals, methods, and findings and shows how the paper contributes to the field of education as a whole. Key words: should be written under the abstract in bold italics and should reflect the substance of the paper as also mentioned in the title. Format of the writing of abstract and key words, as well as the body of the article must follow this template. (Times New Roman 10, 1 space, 1 paragraph).

Keywords: abstract, italic, maximum five words, template.

Abstrak

Pelatihan media loosepart bagi guru PAUD di Karawang ini dilakukan untuk menyelesaikan tugas tridama perguruan tinggi yaitu pengabdian pada masyarakat. Hal ini di rasa sangat penting untuk kegiatan masyarakat khususnya pada pengimplementasian media di kegiatan belajar mengajar anak usia dini. Perkembangan anak usia dini sangat penting untuk di latih sebagai bentuk stimulus perkembangan yang harus di peroleh anak usia dini. Pelatihan ini bertujuan untuk memberikan informasi bagi guru PAUD di karawang dalam mengembangkan kreatifitas media loosepart. Kegiatan ini dilakukan di kabupaten karawang pada bulan Desember 2022 di desa Bayur Kidul. Hal ini dilaksanakan dengan mengundang beberapa narasumber untuk memberikan materi pelatihan bagi guru PAUD. Selain itu kegiatan ini bekerjasama dengan IGTK, BADKO, HIMPAUDI, dan IGRA di Karawang. Looseparts adalah media yang bersumber dari barang yang tidak lagi di gunakan namun masih bisa di dimanfaatkan seperti botol plastik, batu, kayu, kertas, kain, mainan bekas, ranting, botol, tutup botol, karet gelang, kancing, dan lain sebagainya. Hal ini menjadi daya tarik pelatihan karena barang yang di gunakan merupakan barang yang banyak di temukan di lingkungan sekitar.

Keywords: Pelatihan Guru, Karawang, Looseparts.

PENDAHULUAN

Pada usia dini anak-anak mengalami perkembangan yang sangat pesat dan menyeluruh, meliputi perkembangan fisik motorik, bahasa, kognitif, sosial-emosional, seni, dan nilai-nilai agama serta moral. Periode ini dikenal sebagai masa keemasan

(golden age) karena pada rentang usia inilah fondasi utama dari seluruh aspek perkembangan individu terbentuk. Oleh karena itu, penting bagi anak usia dini mendapatkan pendidikan yang berkualitas untuk mendukung proses tumbuh kembang secara optimal. Pendidikan yang diberikan pun harus disesuaikan dengan karakteristik anak,

sebab setiap anak adalah individu yang unik, dengan kebutuhan dan kecepatan perkembangan yang bervariasi. Orang dewasa, khususnya guru, yang berperan sebagai pendidik, harus memahami dengan baik ciri dan potensi yang dimiliki setiap anak agar pembelajaran menjadi bermakna dan menyenangkan.

Pendidikan sendiri merupakan proses yang sistematis dan berkelanjutan, bertujuan untuk membantu individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang esensial bagi kehidupan pribadi maupun sosial. Dalam praktiknya, pendidikan melibatkan proses interaksi antara guru dan peserta didik melalui berbagai metode dan sumber daya, dengan tujuan menciptakan pemahaman mendalam terhadap dunia di sekitar mereka. Pendidikan tidak hanya menyangkut aspek akademik, tetapi juga mencakup pengembangan keterampilan hidup seperti berpikir kritis, berkomunikasi, bekerja sama, serta menumbuhkan nilai moral dan sosial seperti empati, toleransi, dan tanggung jawab. Melalui pendidikan, setiap individu diberdayakan untuk memahami dirinya, lingkungan, serta memiliki motivasi dalam mencapai tujuan hidup. Pendidikan juga berperan penting dalam membentuk karakter bangsa dan menciptakan masyarakat yang produktif, inklusif, dan berkelanjutan.

Dalam konteks pendidikan anak usia dini (PAUD), lembaga PAUD hadir sebagai institusi yang memberikan layanan pendidikan dasar sebelum anak memasuki jenjang sekolah dasar. Lembaga PAUD dapat berbentuk Taman Kanak-Kanak (TK), Kelompok Bermain, Tempat Penitipan Anak, hingga satuan pendidikan nonformal yang menyediakan program pendidikan

untuk anak usia dini. Tujuan utama PAUD adalah untuk membantu anak mengembangkan berbagai aspek dasar, seperti kognitif, sosial, emosional, bahasa, dan motorik, melalui pendekatan pembelajaran yang menyenangkan, relevan, dan sesuai perkembangan usia anak. Salah satu pendekatan yang sangat penting dalam pembelajaran PAUD adalah pembelajaran melalui bermain. Dalam bermain, anak tidak hanya bersenang-senang, tetapi juga belajar memecahkan masalah, bekerja sama, mengekspresikan diri, dan memahami konsep-konsep dasar kehidupan. Sejalan dengan pentingnya pembelajaran berbasis bermain, penelitian Syafrida et al. (2024) menunjukkan bahwa media loose parts sangat efektif dalam menstimulasi kecerdasan logika-matematika anak usia dini. Anak diberi kesempatan untuk mengelola, memanipulasi, dan mengeksplorasi objek-objek lepas yang dapat digunakan sesuai kreativitas mereka. Temuan ini memperkuat gagasan bahwa media sederhana namun kaya makna dapat menjadi alat pembelajaran yang sangat kuat di kelas PAUD. Selama pandemi COVID-19, pembelajaran berbasis rumah menjadi tantangan tersendiri. Dalam kondisi tersebut, Syafrida (2021) merancang media kardus lingkaran berukuran bervariasi (cardboard hoop) untuk memotivasi anak belajar di rumah. Hasilnya menunjukkan bahwa media yang sederhana ini mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam proses belajar, sekaligus membantu mengembangkan koordinasi motorik mereka. Pentingnya kolaborasi dalam pendidikan anak usia dini juga menjadi fokus kajian Syafrida et al. (2025), yang menekankan peran aktif guru dan orang tua dalam mengawasi serta mengelola penggunaan teknologi oleh anak. Media

digital memiliki potensi besar dalam pembelajaran, namun tanpa pengawasan yang tepat, dapat menimbulkan risiko perkembangan. Oleh karena itu, guru dan orang tua perlu memiliki literasi digital yang memadai agar teknologi bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif. Penelitian yang dilakukan oleh Syafrida dan Zahra (2020) menunjukkan bahwa media tersebut membantu anak dalam menyampaikan ide dan emosi secara verbal melalui aktivitas kreatif. Anak merasa lebih bebas berbicara dan mengekspresikan diri ketika menggunakan media yang menarik secara visual dan mudah digunakan.

Dalam jangka panjang, pendidikan anak usia dini perlu mengadopsi pendekatan yang reflektif dan futuristik. Hal ini ditegaskan oleh Syafrida et al. (2020) melalui analisis terhadap masa lalu, masa kini, dan masa depan pendidikan PAUD. Mereka menekankan bahwa inovasi media pembelajaran harus sejalan dengan nilai-nilai kemanusiaan dan perkembangan zaman agar pembelajaran tetap kontekstual dan bermakna. Salah satu bentuk inovatif dalam pembelajaran berbasis bermain adalah penggunaan media loose parts. Loose parts adalah material lepas yang dapat ditemukan di sekitar lingkungan, seperti batu, biji-bijian, kayu, tutup botol, ranting, dan lain-lain, yang tidak memiliki fungsi tunggal sehingga memungkinkan anak menggunakannya secara kreatif dan bebas. Media ini memberi ruang pada anak untuk mengeksplorasi, berimajinasi, dan menciptakan sesuatu tanpa batasan. Konsep ini diperkenalkan oleh Daly & Beloglovsky (2015) dan didukung oleh berbagai studi yang menunjukkan bahwa loose parts sangat efektif dalam menstimulasi perkembangan kognitif,

motorik halus, sosial, dan kreativitas anak usia dini (Siantajani, 2020; Nurjanah, 2020; Fransiska dkk, 2021).

Dalam implementasinya, media loose parts sering digunakan dalam pendekatan STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics) yang menekankan pembelajaran interdisipliner. Menurut Wahyuningsih dkk. (2020), loose parts berfungsi sebagai unsur penting dalam pembelajaran berbasis STEAM karena dapat merangsang anak untuk memahami konsep-konsep sains dan matematika melalui eksplorasi dan permainan terbuka. Anak-anak tidak hanya belajar menghitung atau mengenal bentuk, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir logis, merancang, mengamati, dan memecahkan masalah. Hal ini sejalan dengan gagasan Quigley & Herro (dalam Wahyuningsih dkk., 2020) yang menekankan bahwa pembelajaran STEAM harus bersifat integratif, kontekstual, dan berbasis pengalaman nyata.

Namun demikian, inovasi seperti media loose parts tidak dapat berhasil diterapkan tanpa adanya kesiapan dari guru sebagai fasilitator utama di kelas. Guru PAUD memiliki peran yang sangat sentral dalam menyusun kegiatan pembelajaran, memilih media yang sesuai, serta membimbing anak selama proses bermain dan belajar. Oleh karena itu, penting untuk menyelenggarakan pelatihan yang dirancang secara khusus untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru PAUD dalam memanfaatkan loose parts sebagai media pembelajaran. Pelatihan ini tidak hanya memberikan wawasan teoritis, tetapi juga memberikan pengalaman praktik langsung yang kontekstual dan sesuai dengan tantangan di lapangan

(Muhammad, 2023; Kasriyati et al., 2021).

Beberapa hasil pengabdian masyarakat dan penelitian telah menunjukkan bahwa pelatihan pemanfaatan media loose parts berdampak positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di lembaga PAUD. Misalnya, pelatihan berbasis STEAM-loose parts yang dilakukan oleh Kurnia & Nasrudin (2022) membantu guru memahami cara menyusun aktivitas eksploratif yang mampu merangsang keaktifan dan kemandirian anak. Hal serupa juga ditemukan dalam pelatihan yang dilakukan oleh Najwa et al. (2022) dan Andari & Meriah (2023) yang mengintegrasikan konsep Merdeka Belajar dengan loose parts, sehingga guru lebih bebas dalam mendesain kegiatan pembelajaran yang sesuai minat dan potensi anak. Dalam konteks ini, guru tidak hanya sebagai pelaksana kurikulum, tetapi juga sebagai inovator yang mampu mentransformasikan ruang kelas menjadi lingkungan belajar yang hidup.

Pelatihan juga memberikan kesempatan kepada guru untuk berdiskusi, bertukar pengalaman, dan membangun komunitas belajar yang kolaboratif. Proses ini sangat penting untuk memperkuat kepercayaan diri guru dan mendorong inovasi berkelanjutan di kelas. Misalnya, Sumarseh & Eliza (2022) mencatat bahwa pendampingan yang dilakukan pasca pelatihan mampu membantu guru dalam mengevaluasi praktik mereka dan melakukan perbaikan yang berkesinambungan. Selain itu, kegiatan pelatihan loose parts juga berdampak pada pemahaman guru tentang pentingnya peran lingkungan sekitar sebagai sumber belajar yang murah,

mudah diakses, dan ramah anak (Unesa PG-PAUD Team, 2023).

Dengan mempertimbangkan berbagai temuan tersebut, maka pelatihan pemanfaatan media loose parts bagi guru PAUD menjadi sangat relevan untuk dikembangkan di berbagai daerah, termasuk di Karawang. Dalam konteks ini, kegiatan pelatihan tidak hanya sebagai bentuk peningkatan kapasitas guru, tetapi juga sebagai kontribusi terhadap peningkatan mutu pendidikan anak usia dini secara lebih luas. Melalui pelatihan ini, diharapkan para guru PAUD dapat merancang pembelajaran yang lebih inovatif, kontekstual, dan berpihak pada perkembangan anak. Media loose parts sebagai alat bantu belajar bukan hanya memperkaya kegiatan di kelas, tetapi juga menjadi simbol dari pembelajaran yang memberi ruang kebebasan, kreativitas, dan eksplorasi bagi setiap anak untuk tumbuh menjadi individu yang berpikir kritis, mandiri, dan berdaya.

METODE

Pelatihan pemanfaatan media loosepart bagi guru PAUD ini di rasa penting karena dari kegiatan ini di harapkan beberapa hal antara lain : 1) Meningkatkan pengetahuan guru terhadap media loosepart; 2) Memberikan sebuah solusi metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk menyampaikan pembelajaran; 3) Mengembangkan keterampilan guru dalam kegiatan belajar mengajar; 4) Mendorong guru PAUD menjadi seorang yang teladan dalam kegiatann belajar.

Kegiatan pelatihan ini mencakup hal-hal penting yang akan memperkuat kegiatan belajar mengajar dalam dunia Pendidikan anak usia dini. Dalam

kuat dan berkelanjutan di antara berbagai pihak yang terlibat dalam pelatihan media. Hal ini menciptakan lingkungan kerja yang kolaboratif dan memfasilitasi pertukaran pengetahuan dan sumber daya antar stakeholder.

2) Desain program pelatihan dengan mencakup kurikulum, media pembelajaran, metode pengajaran, dan sumber daya yang akan di gunakan.

Desain program pelatihan yang baik memiliki sejumlah manfaat yang signifikan, baik bagi peserta pelatihan maupun bagi organisasi atau lembaga yang menyelenggarakan pelatihan tersebut. Desain program pelatihan yang baik membantu memastikan bahwa tujuan pelatihan yang ditetapkan dapat dicapai dengan efektif. Ini mencakup penentuan tujuan yang jelas, spesifik, dan terukur serta merancang materi, metode, dan sumber daya pembelajaran yang sesuai untuk mencapai tujuan tersebut.



Gambar 2 : Perancangan Kebutuhan Pelatihan

Program pelatihan yang dirancang dengan baik memberikan kesempatan kepada peserta untuk meningkatkan keterampilan, pengetahuan, dan pemahaman mereka dalam berbagai bidang. Ini dapat membantu meningkatkan kinerja mereka di tempat kerja atau dalam peran mereka yang berkaitan.

Desain program pelatihan yang memperhatikan kebutuhan, minat, dan gaya belajar peserta dapat

meningkatkan tingkat kepuasan peserta terhadap pelatihan. Hal ini mencakup penyediaan materi yang relevan dan bermanfaat, penggunaan metode pengajaran yang interaktif dan menarik, serta memberikan kesempatan bagi peserta untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Desain program pelatihan yang baik merupakan langkah penting dalam mencapai tujuan organisasi, meningkatkan kinerja individu atau tim, dan meningkatkan kepuasan peserta pelatihan. Hal ini memberikan manfaat yang signifikan bagi berbagai pihak yang terlibat dalam pelatihan.

3) Pembuatan media pembelajaran loosepart;

Proses pembuatan media melibatkan serangkaian langkah yang dirancang untuk merencanakan, mengembangkan, dan menghasilkan media dengan tujuan tertentu. Dalam proses pembuatan media adalah menetapkan tujuan media tersebut. Ini melibatkan pemahaman yang jelas tentang tujuan komunikasi atau pendidikan yang ingin dicapai melalui media tersebut. Tujuan tersebut harus spesifik, terukur, dapat dicapai, relevan, dan berbatasan waktu (SMART). Berdasarkan penelitian dan perencanaan, langkah selanjutnya adalah mengembangkan konsep media. Ini melibatkan merancang ide, pesan, dan narasi yang akan disampaikan melalui media tersebut. Konsep ini akan menjadi dasar untuk pembuatan skrip, storyboard, atau rancangan media lainnya.



Gambar 3 : Pembuatan Media Looseparts

Proses pembuatan media adalah proses yang iteratif dan melibatkan kolaborasi antara berbagai ahli, termasuk penulis, desainer grafis, fotografer, videografer, pengembang web, dan profesional media lainnya. Dengan mengikuti langkah-langkah ini dengan cermat, dapat memastikan bahwa media yang dihasilkan memiliki kualitas yang baik dan efektif dalam mencapai tujuan yang ditetapkan.

4) Koordinasi dengan instansi setempat seperti himpaudi, igtk, badko dan igra

Koordinasi kegiatan pelatihan dengan stakeholder sangat penting untuk memastikan bahwa pelatihan berjalan lancar dan mencapai tujuan yang diinginkan. Komunikasikan tujuan dan kebutuhan pelatihan kepada stakeholder. Menjelaskan mengapa pelatihan tersebut penting, apa yang ingin dicapai, dan bagaimana hal tersebut akan mempengaruhi atau mendukung tujuan organisasi atau proyek.

Dapatkan masukan dan umpan balik dari stakeholder tentang kebutuhan dan harapan mereka terkait pelatihan. Ini dapat membantu memastikan bahwa pelatihan dirancang dan disampaikan dengan cara yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi mereka. Identifikasi dukungan dan sumber daya yang dapat diberikan oleh stakeholder untuk mendukung

pelaksanaan pelatihan. Ini termasuk dukungan finansial, sumber daya manusia, fasilitas, atau akses ke informasi dan jaringan yang dapat meningkatkan kualitas pelatihan.

Membuat jadwal pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan dan ketersediaan peserta serta stakeholder lainnya. Rencanakan juga detail pelaksanaan pelatihan, termasuk metode pengajaran, materi pembelajaran, dan evaluasi pelatihan.



Gambar 4 : Koordinasi tentang pelatihan

Dengan melakukan koordinasi yang efektif dengan stakeholder, dapat memastikan bahwa pelatihan berjalan lancar, didukung secara luas, dan mencapai hasil yang diinginkan. Hal ini juga membantu membangun hubungan yang baik antara organisasi dan stakeholder, yang dapat bermanfaat untuk proyek-proyek dan inisiatif masa depan.

5) Melakukan kegiatan pelatihan.

Kegiatan ini dilakukan pada tanggal 6 Desember 2022 Rangkaian kegiatan pelatihan media looseparts dapat dirancang untuk membantu peserta memahami konsep dan praktik penggunaan bahan-bahan yang beragam untuk mendukung pembelajaran kreatif dan bermain. Rangkaian kegiatan pelatihan media looseparts adalah a). Penjelasan tentang konsep looseparts dan bagaimana penggunaannya dapat meningkatkan pembelajaran dan kreativitas; b). Diskusi tentang

pentingnya memfasilitasi lingkungan yang kaya akan bahan-bahan yang dapat dimanipulasi dan bermain; c). Penjelasan tentang berbagai jenis bahan "Loose Parts" seperti batu, kayu, karet, kertas, kain, mainan bekas; d). Demonstrasi tentang cara menggunakan berbagai bahan looseparts dalam konteks pembelajaran dan bermain anak-anak; e). Workshop untuk menghasilkan ide dan desain untuk penggunaan looseparts dalam pembelajaran dan aktivitas bermain; f). Diskusi tentang cara mengintegrasikan konsep "Loose Parts" ke dalam kurikulum atau program pembelajaran; g). Sesi bermain dan eksplorasi dengan looseparts untuk merasakan pengalaman langsung.



Gambar 5 : Kegiatan Pelatihan Media Looseparts

Rangkaian kegiatan di atas dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan konteks peserta pelatihan serta tujuan yang ingin dicapai dalam penggunaan looseparts dalam pembelajaran dan bermain anak-anak. Selama pelatihan, penting untuk memberikan kesempatan bagi peserta untuk berinteraksi langsung dengan bahan looseparts dan merasakan manfaatnya secara langsung.

6) Evaluasi

Sesi evaluasi untuk menilai keberhasilan pelatihan dan memahami pengalaman peserta. Diskusi reflektif tentang pembelajaran yang diperoleh dan cara mengintegrasikan praktik looseparts ke dalam lingkungan

pembelajaran atau ruang bermain. Ringkasan dari materi yang telah dipelajari dan dihasilkan selama pelatihan. Penyampaian sumber daya tambahan dan dukungan untuk implementasi konsep loosepart di sekolah atau dalam konteks pembelajaran.

SIMPULAN

Pelatihan media looseparts ini dapat membantu meningkatkan ketarampilan teknis, kreatif, dan analisis guru serta memperluas pengetahuan mereka tentang loosepart dari berbagai aspek. Pelatihan media membantu meningkatkan profesionalisme guru dalam berbagai inovasi yang disajikan melalui looseparts. Dalam hal ini media loosepart diharapkan mampu menjadi sebuah keberlanjutan untuk guru mengembangkan kemampuannya dalam membuat media looseparts.

DAFTAR PUSTAKA

- Andari, I. A. M. Y., & Meriah, E. (2023). *Pelatihan Penggunaan Media Loose Part sebagai Implementasi Merdeka Belajar pada Satuan Pendidikan Anak Usia Dini*. Dharma Sevanam: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 2(2), 191–200.
- Andari, I. A. M. Y., & Meriah, E. (2023). *Pelatihan Penggunaan Media Loose Part sebagai Implementasi Merdeka Belajar pada Satuan Pendidikan Anak Usia Dini*. Dharma Sevanam: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 2(2), 191–200.
- Azizah, S. N., Munawar, M., & Chandra, A. (2020). *Analisis Metaphorning melalui Media*

- Loose Parts pada Anak Usia Dini Kelompok B PAUD Unggulan Taman Belia Candi*. Paudia, 9(1), 57–71.
- Daly, L., & Beloglovsky, M.** (2015). *Loose Parts: Inspiring Play in Young Children*. Redleaf Press.
- Kasriyati, D., Wahyuni, S., & Reswita.** (2021). *Pelatihan Perencanaan dan Penerapan Media Loose Parts dalam Pembelajaran Anak Usia Dini bagi Guru PAUD Kecamatan Rumbai Pesisir*. Wahana Dedikasi, 4(2), 34–39.
- Kurnia, A., & Nasrudin, D.** (2022). *Mengukur Efektivitas Pelatihan Implementasi Pembelajaran STEAM-Loose Parts pada Guru PAUD*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(4), 3727–3738.
- Muhammad, I.** (2023). *Pelatihan Pemanfaatan Media Loose Parts untuk Mengembangkan Kreativitas Guru PAUD di Kota Ternate*. Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat, 3(3), 1–10.
- Najwa, L., Garnika, E., Rohiyatun, B., & Utami, W. Z. S.** (2022). *Pelatihan Penggunaan Media Loose Parts untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Cerdas Ceria*. Jurnal Dedikasi Mandalika, 1(1), 22–25.
- Najwa, L., Garnika, E., Rohiyatun, B., & Utami, W. Z. S.** (2022). *Pelatihan Penggunaan Media Loose Parts untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Cerdas Ceria*. Jurnal Dedikasi Mandalika, 1(1), 22–25.
- Purwanti, E., Sefriyanti, & Khomsiyati, S.** (2023). *Pelatihan Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis STEAM dari Bahan Loose Parts pada Guru PAUD se-Kecamatan Mataram Baru Kabupaten Lampung Timur*. Jurnal Peduli: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 3(1), 53–67.
- Purwanti, E., Sefriyanti, & Khomsiyati, S.** (2023). *Pelatihan Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis STEAM dari Bahan Loose Parts pada Guru PAUD se-Kecamatan Mataram Baru Kabupaten Lampung Timur*. Jurnal Peduli: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 3(1), 53–67.
- Siantajani, Y.** (2020). *Loose Parts: Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*. Sarang Seratus Aksara.
- Sumarseh, & Eliza, D.** (2022). *Pelatihan dan Pendampingan Media Loose Part untuk Membangun Kreativitas Guru RA Al-Amin*. PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat, 8(4), 562–569.
- Syafrida, R.** (2021). The effectiveness of media cardboard hoop multi-size in improving student's learning motivation during home learning. *International Journal of Education and Early Childhood*, 3(1), 1–10. <https://universalscholars.org/index.php/ijeei/article/view/26>
- Syafrida, R., Maryati, M., & Permana, H.** (2020). Early childhood education: In the past, present and future. *Journal of Early Childhood Care and*

Education, 2(2), 79–86. <https://doi.org/10.26555/jecc.e.v2i2.1016>

Syafrida, R., Muzzamil, F., S., & Rahayu, ET. (2025). Between screens and supervision: A systematic review of parental and teacher roles in managing technology use in early childhood. *Journal of Early Childhood Education*, 7(1), 72–86. <https://doi.org/10.15408/jece.v7i1.46646>

Syafrida, R., Rahayu, E. T., & Akmalia, D. N. (2023). The effect of using paper plate media on expressive language skills in early childhood. *Proceedings of the 4th Borobudur International Symposium on Humanities, Economics, and Social Sciences (BIS-HESS 2022)*, 978-2-38476-118-0_136. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-118-0_136

Syafrida, R., Rahayu, ET., Akmalia, DN., (2023). Inovasi Media Paper Plate Dalam Menstimulasi Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Martabe : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 6(1), 79-85. <http://dx.doi.org/10.31604/jpm.v6i1.79-85>

Udemy Course: *Loose Parts untuk Guru-Guru PAUD & SD Kelas Awal & Orangtua.*

Unesa PG-PAUD Team. (2023). *Pelatihan Perencanaan Pembelajaran dan Pembuatan Media dari Loose Parts di PAUD.* Universitas Negeri Surabaya.