



UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI PEMBELAJARAN STEAM DENGAN MEDIA *LOOSE PART*

Evi Sahara^{1✉}, Rini Agustini², Ihsan Siregar², Jumaita Nopriani Lubis²

⁽¹⁾Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan,
Indonesia

⁽²⁾Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, , Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan,
Indonesia

DOI: prefix/singkatan jurnal.volume.nomor.ID artikel

Abstrak

Tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah tingkat perkembangan kreativitas anak meningkat apabila diterapkan pembelajaran STEAM dengan menggunakan media loose part yang dilaksanakan di PAUD Hidayat. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara, unjuk kerja serta dokumentasi. Pelaksanaan penelitian melalui tiga siklus secara sistematis dengan empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Penelitian berdasarkan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan tingkat kreativitas anak dalam pembelajaran STEAM dengan bantuan media loose part pada pra siklus kreativitas anak Belum Berkembang (BB), pada siklus 1 tingkat capaian anak dengan skor 10%. Pada siklus 2 skor penilaian meningkat menjadi 5 anak yang mencapai perkembangan kreativitas dengan persentase 25%, sedangkan siklus 3 pencapaian perkembangan anak meningkat menjadi 17 dengan persentase 85% sesuai dengan hasil akhir tujuan penelitian ini. Kesimpulan pada penelitian ini bahwa melalui kegiatan pembelajaran STEAM dengan menggunakan media loose part dapat meningkatkan kreativitas anak.

Kata Kunci: *Kreativitas, STEAM, Loose Part*

Abstract

The research objective in this study was to find out whether the level of children's creativity development increased when STEAM learning was applied using loose part media which was carried out at Hidayat PAUD. Collecting data in this study using the method of observation, interviews, performance and documentation. Implementation of research through three cycles systematically with four stages: planning, implementation, observation and reflection. This research is based on Developing According to Expectations (BSH) criteria with the level of creativity of children in STEAM learning with the help of loose part media in the pre-cycle of children's creativity that has not yet developed (BB), in cycle 1 the level of achievement of children with a score of 10%. In cycle 2 the assessment score increased to 5 children who achieved creativity development with a percentage of 25%, while cycle 3 the achievement of child development increased to 17 with a percentage of 85% in accordance with the final results of this study. The conclusion in this study is that through STEAM learning activities using loose part media can increase children's creativity.

Keywords: *Creativity, STEAM, Loose Part*

Note: Jika Full text bahasa Inggris, maka hanya dituliskan abstrak bahasa Inggris

Copyright (c) 2023 Nama Penulis1,2 dst.

Pendahuluan

Anak menurut bahasa adalah keturunan kedua sebagai hasil antara hubungan pria dan wanita. Di dalam Undang-Undang No. 23 Tahun 2002 tentang perlindungan anak, dikatakan bahwa anak adalah amanah dan karuni Tuhan Yang Maha Esa, yang dalam dirinya melekat harkat dan martabat sebagai manusia seutuhnya. Sedangkan Anak menurut pandangan Islam adalah amanah yang diletakkan pada pundak orang tua. Rasulullah SAW pernah menyebutkan dalam haditsnya tentang kondisi anak yang terlahir suci dan kedua orang tuanyalah penentu. Sebagai contohnya yaitu anak-anak itu fitrahnya jujur, amanah, santun, dan tidak suka mencaci maki, tidak suka berbohong, tidak suka sifat-sifat yang tidak terpuji lainnya. (M. Nasir Djamil, 2013:8).

Pertumbuhan dan perkembangan anak sudah dimulai sejak ia lahir. Banyak perubahan yang nampak, baik meliputi jasmani, rohani maupun jiwa. Perkembangan ini berjalan tahap demi tahap antara periode ke periode berikutnya yang saling menunjang dan mempunyai karakteristik yang berbeda. Pendidikan merupakan salah satu upaya penting bagi perkembangan kecerdasan anak, baik secara kognitif, afektif maupun psikomotorik. Pendidikan berlangsung seumur hidup dan dilaksanakan di dalam lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. "Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk pertumbuhan dan perkembangan baik koordinasi motorik (halus dan kasar), kecerdasan emosi, kecerdasan jamak (*multi intelligences*) maupun kecerdasan spatial"

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah Jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sebagai salah satu lembaga pendidikan dasar, harus siap untuk menjawab tantangan perkembangan zaman, dimana Anak Usia Dini pada saat ini dituntut untuk kreativitas dan berpikir kritis sehingga anak mampu mengatasi masalah dalam kehidupan sehari-harinya.

Adapun pembelajaran yang dipersiapkan untuk menyongsong anak-anak guna menghadapi abad 21 adalah pembelajaran berbasis *Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics (STEAM)*. *Science (Sains)* seringkali merupakan mata pelajaran yang dibiarkan sampai hari akhir seandainya ada sedikit waktu yang tersisi, atau bahkan diabaikan oleh guru sama sekali. Namun bagi anak-anak, sering kali merupakan pokok bahasan yang paling membuat mereka penasaran, bersemangat, dan haus belajar. (Siti Wahyuningsih, dkk., 2020:306).

STEAM merupakan akronim dari *Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematic*. Model pembelajaran STEAM memiliki dampak terhadap anak usia dini salah satunya yaitu meningkatkan minat siswa dan pemahaman dalam teknologi dan kemampuan untuk memecahkan masalah di dunia nyata. STEAM memuat pembelajaran berbasis teknologi ilmiah dan kemampuan dalam memecahkan masalah di dunia nyata. (Nurul Qomariyah dan Zahratul Qalbi, 2021:50)

Untuk mengoptimalkan penerapan pembelajaran STEAM Guru dapat merancang lingkungan main yang manipulatif sehingga anak dapat menemukan, membangun, mengevaluasi, dan memodifikasi konstruksi dan gagasan sendiri melalui permainan sehingga rasa ingin tahu anak dapat meningkat. Banyak kegiatan yang dirancang guru disekolah salah satunya adalah bermain menggunakan media loose part. Istilah *loose part* mengacu pada bahan permainan terbuka dan manipulative yang dapat digunakan anak-anak dalam berbagai cara. (Nursakdiah, Fitriah Hayati, dkk., 2021:9).

Adapun penetapan pembelajaran yang dapat kita lihat dalam Lampiran I Permendikbud 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini,

Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini, bagian B terkait Karakteristik kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini dirancang melalui salah satu karakteristiknya adalah menggunakan pembelajaran tematik dengan pendekatan Saintifik dalam pemberian rangsangan/stimulus pendidikan. (Permendikbud No. 146, 2014)

Pendidikan Anak Usia Dini, yang selanjutnya disingkat PAUD merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Rini Agustini, dkk, 2022: 100).

Pada saat peneliti melakukan observasi di lapangan dapat dilihat kreativitas anak masih rendah, ketika proses belajar mengajar yang dilakukan dengan media yang ada di lembaga tersebut hanya 4 anak yang kreativitasnya mulai berkembang dari 20 orang anak, dengan presentase 20% dari jumlah anak yang ada di lembaga tersebut. Dapat dilihat ketika anak dengan rasa ingin tahu yang tinggi dapat melakukan sesuatu karena terdorong oleh rasa penasaran maka anak mewujudkan kemampuan kreatifnya serta imajinasinya ke dalam media yang ada disekitarnya. Sedangkan 16 anak lainnya hanya berfokus kepada guru, anak lebih banyak diam dan mendengarkan penjelasan guru, menunggu arahan guru, tidak mampu mencari solusi dalam menyelesaikan masalah yang ditemukan dan mengambil keputusan serta kurangnya kreativitas dalam menghasilkan karya atau hasil imajinasinya sendiri.

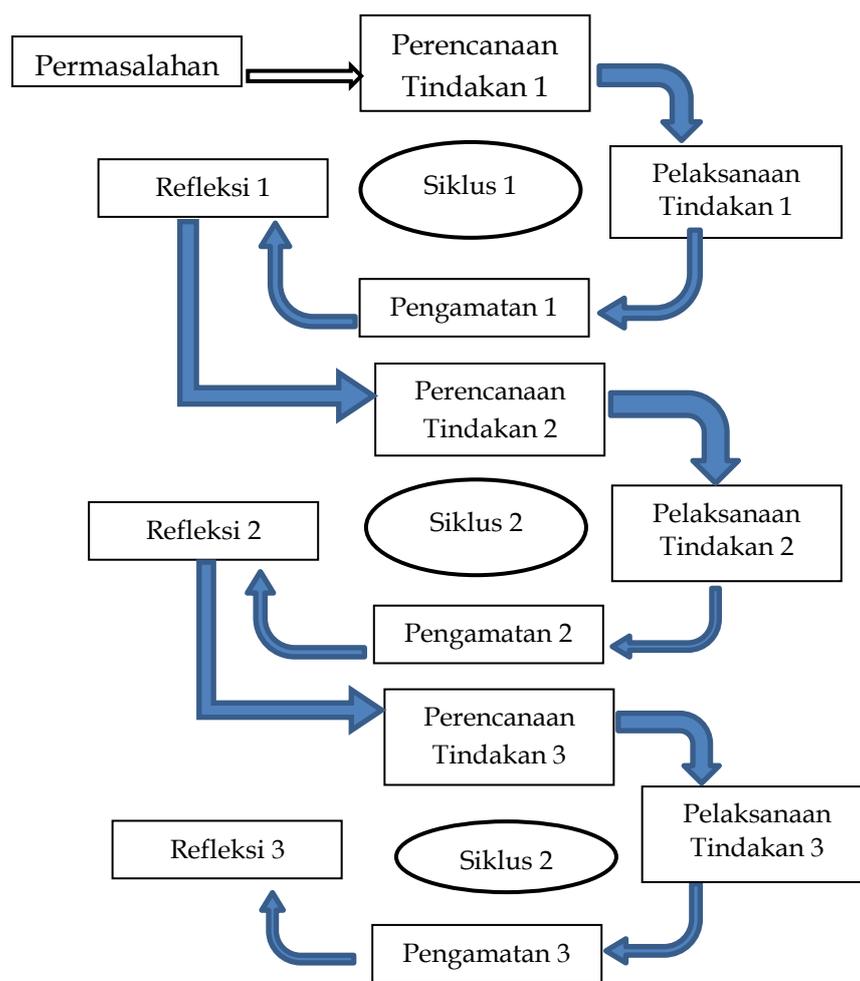
Hal ini diakibatkan masih dominan peran guru dalam pembelajaran yang membatasi kreativitas anak dengan menyediakan media pembelajaran kurang bervariasi karena menggunakan Lembar Kegiatan Siswa (LKS) yang telah disediakan di sekolah. Sedangkan anak tidak diajak untuk melakukan kegiatan untuk menstimulasi kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan berpikir kritis yang seharusnya hal tersebut distimulasi pada pendidikan abad 21 ini. Dengan kata lain, anak tidak diberikan pengalaman dalam melakukan penyelidikan, memecahkan masalah, dan bereksplorasi dan tidak mendukung perkembangan anak untuk berkarya sehingga perkembangan kreativitas anak tidak optimal.

Metodologi

Penelitian ini dilakukan di PAUD Hidayat Desa Situmbaga Kecamatan Angkola Selatan Kabupaten Tapanuli Selatan. Subjek dalam penelitian ini adalah anak Kelompok B usia 5-6 tahun di PAUD Hidayat Desa Situmbaga Kecamatan Angkola Selatan, yang terdiri 20 orang, 14 orang anak laki-laki dan 6 orang anak perempuan.

Penelitian ini berbentuk Penelitian Tindakan Kelas. Adapun model penelitian tindakan kelas yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu model Kemmis dan Taggart yang diadopsi dari model Kurt Lewin yang diperkenalkan empat tahap dalam pelaksanaan metode penelitian tindakan, yaitu Perencanaan (*Planning*), Tindakan (*Action*), Pengamatan (*Observasi*), Refleksi (*Reflection*). Penelitian ini digunakan menggunakan data kuantitatif untuk mengetahui berapa persen tingkat keberhasilan pada anak, selain itu peneliti juga menggunakan data kualitatif untuk melakukan pemeriksaan perkembangan tindak lanjut serta pengambilan keputusan. Model penelitian ini dilakukan dalam 3 siklus dimana dalam setiap siklus dilakukan 3 kali pertemuan.

Prosedur ini dilakukan dengan menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas sesuai dengan prosedur seperti dibawah ini.



Gambar 1. Siklus Pelasanaan Kegiatan Tindakan Kemmis & Taggart

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang dapat dilakukan untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam suatu penelitian. (Jumaita Nopriani Lubis, 2019:72). Teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan interview (wawancara), kuesioner (angket), observasi (pengamatan), dan gabungan ketiganya. (Sugiyono, 2019:137). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Observasi, Wawancara, Unjuk Kerja dan Dokumentasi. Tahap sesudah pengumpulan data adalah analisis data. Analisis data merupakan bagian penting dari pelaksanaan penelitian tindakan kelas. Kualitas hasil dan analisis data menentukan kebermaknaan penelitian tindakan kelas yang dilakukan. Jika analisis dilakukan secara tepat, maka hasil penelitian akan memberikan gambaran yang objektif dari kondisi yang diteliti. Kedua jenis analisis data tersebut dapat digunakan secara sendiri-sendiri maupun gabungan dari keduanya.

1. Analisis Data kuantitatif

Data kuantitatif ini digunakan untuk mengetahui berhasil atau tidaknya suatu penelitian yang dilakukan, dalam hal ini dapat dilihat dari beberapa persentase tingkat keberhasilan yang dicapai oleh anak. Penelitian ini menggunakan analisis statistik. Tindakan ini dikatakan berhasil apabila 85% anak telah Berhasil Sesuai Harapan (BSH). Adapun rumus teknik persentase ini adalah:

$$P = \frac{f}{n} \times 100 \%$$

P : Angka Persentase

f : Jumlah anak yang mengalami perubahan

n : Jumlah seluruh anak (Anas Sudijono, 2000:43)

2. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif yang lazim digunakan dengan tiga tahapan utama yaitu Reduksi data, Pemaparan (*Display*) Data, Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi. (Hardani, Nur Hikmatul Auliya, & dkk., 2020: 163-167).

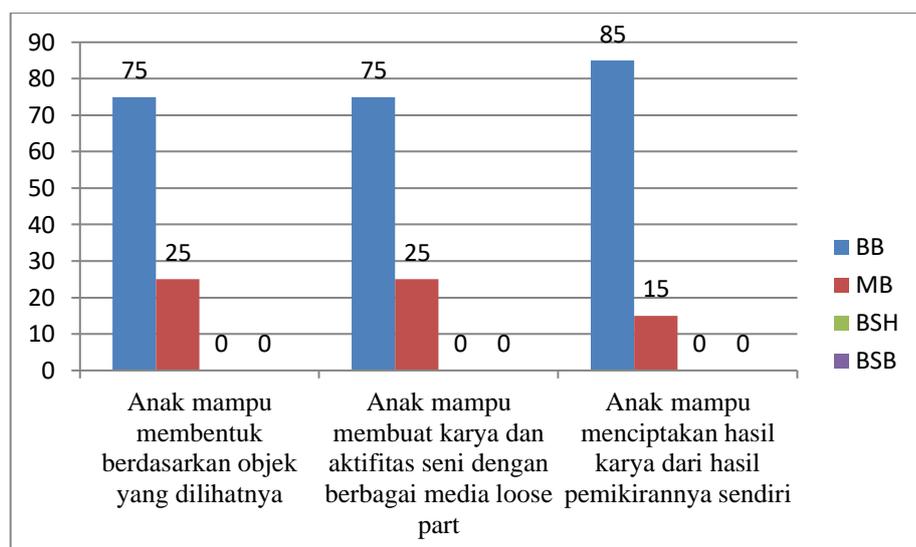
Hasil dan Pembahasan

Sebelum tindakan kelas ini dilaksanakan, peneliti mengadakan observasi dan pengumpulan data dari kondisi awal yang akan diberi tindakan yaitu anak usia 5-6 tahun di PAUD Hidayat Desa Situmbaga Kecamatan Angkola Selatan. Kondisi awal perlu diketahui meningkatkan kreativitas anak melalui pembelajaran STEAM dengan media *loose part*.

Tabel 1. Hasil Observasi Pra Siklus Kemampuan dalam penerapan pembelajaran STEAM dengan media *Loose Part*

No	Indikator	f1	f2	f3	f4	Jumlah Anak
		BB	MB	BSH	BSB	(P)%
1	Anak mampu membentuk berdasarkan objek yang dilihatnya	15	5	0	0	20
		75%	25%	0%	0%	100%
2	Anak mampu membuat karya dan aktifitas seni dengan berbagai media <i>loose part</i>	15	5	0	0	20
		75%	25%	0%	0%	100%
3	Anak mampu menciptakan hasil karya dari hasil pemikirannya sendiri	17	3	0	0	20
		85%	15%	0%	0%	100%
Jumlah Perolehan Skor		47	13			
Persentase Perolehan Skor		235%	65%			
Rata-rata Skor Penilaian		15,7	4,3			
Rata-rata Persentase Penilaian		78,3%	21,7%			

Adapun Kemampuan dalam penerapan pembelajaran STEAM dengan media *loose part* dapat digambarkan melalui grafik dibawah ini:



Grafik 1.Kemampuan anak dalam membuat hasil karya dari bahan-bahan *loose part*

Setelah mengetahui hasil kondisi awal (pra siklus) dan telah melakukan refleksi, maka peneliti bersama tenaga pendidik mendiskusikan langkah-langkah tindakan perbaikan yang akan dilaksanakan dalam pelaksanaan penelitian. Kegiatan siklus dilaksanakan sebagai langkah awal untuk mengetahui kondisi permasalahan. Setelah itu dilanjutkan dengan siklus 1, dan seterusnya.

Siklus 1

1. Anak mampu membentuk berdasarkan objek yang dilihatnya pada tahap Belum Berkembang (BB) sebanyak 10 orang dari 20 orang anak dengan persentase 50%, Mulai Berkembang (MB) sebanyak 8 orang dari 20 orang anak dengan persentase 40%, sedangkan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 2 orang dari 20 orang anak dengan persentase 10%. Sedangkan pada tahap Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 0 orang dengan persentase 0%.
2. Anak mampu membuat karya dan aktifitas seni dengan berbagai media *loose part* pada tahap Belum Berkembang (BB) sebanyak 10 orang dari 20 orang anak dengan persentase 50%, Mulai Berkembang (MB) sebanyak 8 orang dari 20 orang anak dengan persentase 40%, sedangkan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 2 orang dari 20 orang anak dengan persentase 10%, Sedangkan pada tahap Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 0 orang dengan persentase 0%.
3. Anak mampu menciptakan hasil karya dari hasil pemikirannya sendiri pada tahap Belum Berkembang (BB) sebanyak 12 orang dari 20 orang anak dengan persentase 60%, Mulai Berkembang (MB) sebanyak 6 orang dari 20 orang anak dengan persentase 30% sedangkan Perkembangan Sesuai Harapan sebanyak 2 orang dari 20 orang anak dengan persentase 10%, Sedangkan pada tahap Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 0 orang dengan persentase 0%.

Berdasarkan data hasil pengamatan terhadap proses pembelajaran pada siklus I, terdapat temuan-temuan sebagai berikut: Kurangnya dalam penyetingan kelas, karena keadaan ruang kelas yang begitu kecil, guru belum bisa mengkondisikan anak-anak dengan baik, guru menjelaskan secara monoton sehingga anak-anak sulit untuk memahaminya, anak belum terbiasa dengan menggunakan bahan *loose part*.

Siklus 2

Berdasarkan refleksi tindakan siklus 1, maka pembelajaran dilanjutkan ke tahap siklus ke 2. Sebagaimana rencana sebelumnya rencana pada siklus 2 ini harus memperhatikan kekurangan yang ditemukan pada siklus 1. Rencana pembelajaran

dirancang oleh peneliti baik pada tahap Perencanaan (*Planning*), tahap pelaksanaan (*Action*), tahap pengamatan (*Observasi*). Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus 2 yaitu:

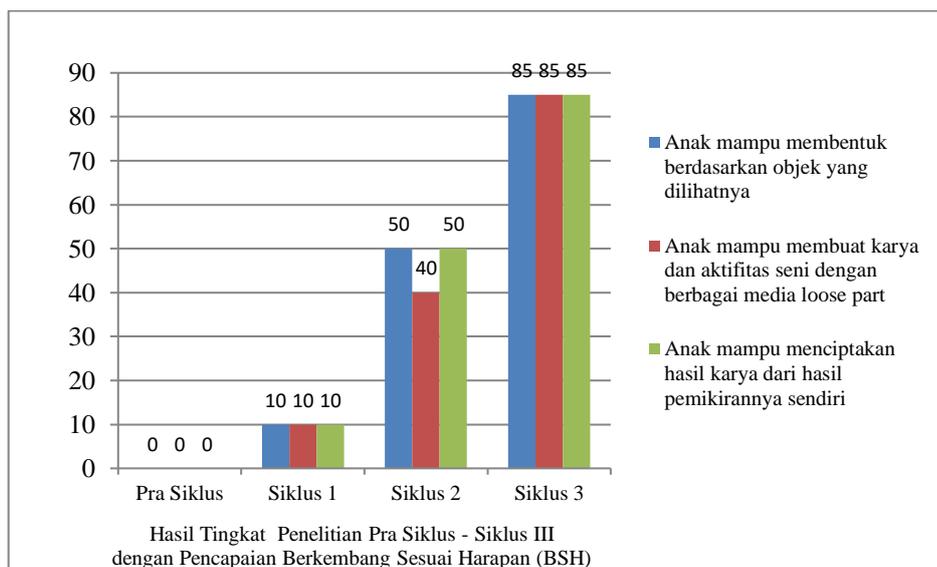
1. Anak mampu membentuk berdasarkan objek yang dilihatnya pada tahap Belum Berkembang (BB) sebanyak 3 orang dari 20 orang anak dengan persentase 15%, Mulai Berkembang (MB) sebanyak 6 orang dari 20 orang anak dengan persentasi 30%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 10 orang dari 20 orang anak dengan persentasi 50%, sedangkan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 1 orang dari 20 orang anak dengan persentasi 5%.
2. Anak mampu membuat karya dan aktifitas seni dengan berbagai media *loose part* pada tahap Belum Berkembang (BB) sebanyak 3 orang dari 20 orang anak dengan persentasi 15%, Mulai Berkembang (MB) sebanyak 5 orang dari 20 orang anak dengan persentase 25%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 11 orang dari 20 orang anak dengan persentasi 55%, sedangkan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 1 orang anak dengan persentase 5%.
3. Anak mampu menciptakan hasil karya dari hasil pemikirannya sendiri pada tahap Belum Berkembang (BB) sebanyak 3 orang dari 20 orang anak dengan persentase 15%, Mulai Berkembang (MB) sebanyak 6 orang dari 20 orang anak dengan persentase 30%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 10 orang dari 20 orang anak dengan persentasi 50%, sedangkan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 1 orang dari 20 orang anak dengan persentasi 5%.

Berdasarkan data hasil pengamatan terhadap proses pembelajaran pada siklus I, terdapat temuan-temuan sebagai berikut: guru sudah mulai bisa mengkondisikan anak, sehingga hanya ada beberapa orang anak yang kurang fokus dalam pembuat hasil karya dengan menggunakan bahan-bahan *loose part*. Ada beberapa orang anak yang masih bimbang oleh guru dalam melakukan kegiatan pengelolaan bahan-bahan *loose part* menjadi hasil karyanya sendiri.

Siklus 3

Berdasarkan refleksi tindakan kelas pada sisklus II, maka pembelajaran dilanjutkan pada siklus III. Adapun kegiatan pembelajaran pada siklus III anak-anak masih bereksplorasi dan bereksperimen untuk membuat hasil karya dari bahan-bahan *loose part* yang telah disediakan. Hasil pengamatan pada silkus 3 adalah:

1. Anak mampu membentuk berdasarkan objek yang dilihatnya pada Belum Berkembang (BB) sebanyak 0 orang dari 20 orang anak dengan persentase 0%, Mulai Berkembang (MB) sebanyak 4 orang dari 20 orang anak dengan persentase 20%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 14 orang dari 20 orang anak dengan persentase 70%, sedangkan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 2 orang dari 20 orang anak dengan persentasi 10%.
2. Anak mampu membentuk berdasarkan objek pada tahap Belum Berkembang (BB) sebanyak 0 orang dari 20 orang anak dengan persentasi 0%, Mulai Berkembang (MB) sebanyak 4 orang dari 20 orang anak dengan persentasi 20%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 13 orang dari 20 orang anak dengan persentasi 65%, sedangkan Berkebang Sangat Baik (BSB) sebanyak 3 orang dari 20 orang anak dengan persentasi 15%.
3. Anak mampu menciptakan hasil karya dari hasil pemikirannya sendiri pada tahap Belum Berkembang (BB) sebanyak 0 orang dari 20 orang anak dengan persentasi 0%, Mulai Berkembang (MB) sebanyak 3 orang dari 20 orang anak dengan persentasi 15%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 15 orang dari 20 orang anak dengan persentase 75%, sedangkan Berhasil Sesuai Harapan sebanyak 2 orang dari 20 orang anak dengan persentasi 10%.



Grafik 2. Kemampuan Anak dalam Membuat Hasil Karya dari Bahan-bahan Loose Part mulai dari pra siklus sampai siklus 3

Simpulan

Peningkatan kreativitas anak melalui pembelajaran STEAM dengan bantuan media *loose part* dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSB) yaitu : pra siklus dengan nilai 0 persentase 0%, pada siklus 1 mendapat skor rata-rata 2 dengan persentase 10% mengalami peningkatan, dan siklus 2 meningkat mendapat skor rata-rata 9,3 dengan persentase 46,7%, sedangkan sedangkan siklus 3 pencapaian anak meningkat dengan skor rata-rata 17 dengan persentase 85% sesuai dengan hasil akhir tujuan penelitian ini.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada keluarga tercinta saya, terkhusus Ayahanda dan Ibunda yang senantiasa memberikan bantuan, dukungan, dan do'a. Kemudian, penulis juga mengucapkan terimakasih banyak kepada Ibu Rini Agustini, M.Pd.I dan Ibu Isma Ayurani, M.Psi selaku pembimbing yang sudah membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan artikel ini.

Daftar Pustaka

- Hardani, Nur Hikmatul Auliya, & dkk. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- M. Nasir Djamil. 2013. *Anak Bukan Untuk Dihukum*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Nursakdiah, Fitriah Hayati, dkk. 2021. *Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Pembelajaran STEAM dengan Menggunakan Bahan Loosepart Pada Anak Usia 5-6 Tahun*, Jurnal Ilmiah Mahasiswa, Volume 2, No.1.
- Nopriani, Jumaita. 2019. *Perbandingan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (STAD) Dan Model Pembelajaran Langsung Di Kelas X SMA Negeri 8 Padangsidempuan*. Al-Muaddib : Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial & Keislaman, ISSN Online : 2549-0427 | ISSN Cetak : 2528-2492 Volume 1 Nomor 2.
- Nurul Qomariyah, Zahratul Qalbi, 2021, *Pemahaman Guru PAUD Tentang Pembelajaran Berbasis STEAM dengan Penggunaan Media Loose Parts*, Vol.3, No. 1.

Permendikbud Nomor 146, *Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*, Tahun 2014

Rini Agustini, dkk, Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick Berbantuan Media Papan: Al-Muaddib :Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial dan Keislaman | issn online : 2549-0427 | Vol. 7 No. 1 (2022).

Siti Wahyuningsih, Adriani Rahma Pudyaningtyas, dkk. 2022. *Efek Metode STEAM pada Kratifiatas Anak usia 5-6 Tahun*, Jurnal Pendidikan Anak usia Dini, Volume 4 Issue 1, ISSN: 2549-8959.

Sudijono, Anas. 2000. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta: Bandung.