

PERAN ORANG TUA DALAM MENSUKSESKAN PEMBELAJARAN BERBASIS STEAM DI TK

Endang Lestari¹, Rohmad Arkam²

¹²STKIP PGRI Ponorogo

endglestari@gmail.com

Diterima: 12 Oktober 2022, **Direvisi:** 18 November 2022, **Diterbitkan:** 26 Desember 2022

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah mengkaji peran orang tua dalam mensukseskan pembelajaran berbasis STEAM di TK. Penelitian ini dilakukan di TK. Mardisiwi, Desa Kedondong, Kecamatan Kebonsari, Madiun, Jawa Timur. Jumlah siswa di TK tersebut sebanyak 20, 10 murid laki-laki dan 10 perempuan. Penelitian ini melibatkan orang tua siswa sebagai subyek penelitian. Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Pengumpulan data dengan observasi dan wawancara. Selanjutnya, analisis data dilakukan secara deskriptif. Dari hasil penelitian, dapat dijelaskan bahwa peran orang tua sangatlah penting di era transformasi digital seperti sekarang ini. Peran orang tua dalam mensukseskan pembelajaran berbasis STEAM di TK. Mardisiwi yakni dengan pendidikan *asah, asih* serta *asuh*. Selain itu, juga dengan membangkitkan pontesi dan kreatifitas anak, mengenalkan *gadget* pada anak serta mengatur waktu penggunaannya. Hasil lain yang juga terungkap adalah perilaku orang tua yang membatasi penggunaan ponsel di depan anak-anak. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa peran orang tua sangatlah penting dalam ikut serta mensukseskan pembelajaran berbasis STEAM.

Kata kunci: AUD; Peran Orang Tua; Pembelajaran Berbasis STEAM

Abstract

The purpose of this research is to examine the role of parents to succeed STEAM-based learning in kindergarten. This research was conducted in Mardisiwi kindergarten, Kedondong Village, Kebonsari District, Madiun, East Java. There are 20 students in the kindergarten, 10 boys and 10 girls. This study involved students' parent as research subjects. The type of research used is descriptive qualitative. Data are collected through observation and interviews. Furthermore, data analysis was carried out descriptively. From the results of the research, it can be explained that the role of parents is very important in the digital transformation era as it is today. The role of parents to succeed STEAM-based learning in Mardisiwi kindergarten is done through *asah, asih*, and *asuh*. Apart from that, by arousing children's potential and creativity, introducing *gadgets* to children and setting the time to use them. Another result that was also revealed was the behavior of parents who limit the use of cell phones in front of the children. The results of the study show that the role of parents is very important to succeed STEAM-based learning.

Keywords: Early Childhood; Parents' Role; STEAM-Based Learning

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun (Santoso, 2009). Anak akan mendapatkan pengetahuan baru dari pengalaman ketika dia bermain dengan stimulus-stimulus yang diperolehnya. Anak usia dini akan mengalami perubahan yakni tumbuh kembangnya. Masing-masing anak memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang berbeda-beda meski mereka kembar sekalipun. Dalam pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini, tidak bisa diberikan stimulus yang instan tanpa adanya suatu proses (Hidayanah dkk., 2022). Untuk memenuhi kebutuhan pertumbuhan dan perkembangan anak, keluarga memiliki andil yang besar sekaligus harus menjadi model utama sebelum anak masuk sekolah (lihat Mamba'usa'adah dkk., 2022; Setiowoti dkk., 2022; Subiani dkk., 2022). Jadi tidak hanya tugas guru untuk memenuhi kebutuhan pada masa pertumbuhan dan perkembangan anak. Orang tua juga berperan vital untuk memenuhi kebutuhan tersebut.

Selain guru dan orang tua, anggota keluarga, teman orang tua, atau kakek-nenek juga bisa sebagai model dalam tumbuh kembang anak. Namun model yang paling penting adalah orang tua. Orang tua sebaiknya mampu membantu untuk menemukan minat-minat mereka yang paling mendalam dengan mendorong anak melakukan kegiatan yang beragam, menunjukkan kesempatan dan kemungkinan yang ada. Minat anak berkembang serta dapat berubah seiring dengan bergulirnya waktu (lihat Arkam & Mulyono, 2020; Muhaniyah dkk., 2021; Rahmawati dkk., 2022).

Jika melihat begitu pesatnya kemajuan pendidikan khususnya PAUD, maka mau tidak mau orang tua harus berperan aktif dalam mengikuti perkembangan pendidikan.

Perkembangan teknologi dan pengetahuan semakin hari kian mengalami kemajuan yang luar biasa. Beberapa pekerjaan ada yang harus tergantikan oleh mesin dan teknologi. Namun, beberapa lini industri juga mengharuskan adanya permintaan keterampilan baru. Peran orang tua sangat penting dalam pembelajaran di era transformasi digital sekarang ini. Orang tua dituntut mampu menjadi fasilitator bagi anak-anaknya agar generasi selanjutnya bisa beradaptasi dalam menghadapi perubahan zaman yang serba canggih. Maka harus ada penyesuaian kurikulum di sekolah. Karena bagaimanapun juga sistem pendidikan mulai dari PAUD hingga menengah memiliki peran vital untuk membantu mempersiapkan individu menghadapi persaingan global (lihat Arkam & Mustikasari, 2021;).

Pada saat ini banyak orang tua yang sudah mulai memahami pentingnya pendidikan di usia dini, Schunk (dalam Arkam & Mulyono, 2020) sehingga orang tua mulai menitipkan anak dari dini di lembaga PAUD. Bahkan orang tua juga selalu mengikuti akan perkembangan serta kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga antara orang tua dan guru bersinergi untuk ikut serta dalam membimbing putra putrinya.

Dalam kurikulum 13, dijelaskan bahwa diharapkan pembelajaran di Taman Kanak-Kanak senantiasa berpusat pada anak. Dalam proses pembelajaran yang berpusat pada anak dapat dilakukan melalui kegiatan bermain. Dengan bermain anak akan bereksplorasi dengan lingkungannya, sehingga dia akan bertambah pengalaman baru serta informasi baru (Lestari & Mulyono, 2021).

Ketika bermain anak-anak akan menghadapi berbagai kondisi yang memunculkan rasa penasaran terhadap hal yang ia jumpai. Pengalaman mereka dalam menghadapi segala situasi tersebut akan menjadi pondasi pengetahuan saat mereka

menemui konflik serupa di masa depan (Lestari & Wulandari, 2021). Kemampuan anak dalam menghadapi konflik inilah yang harus distimulus melalui kegiatan yang tepat (Melati, 2012). Melalui bermain anak belajar, menghadapi tantangan serta menemukan minat-minat mereka. Anak yang menggunakan waktu untuk bermain, cenderung lebih kreatif dalam menyelesaikan tugas dibanding anak yang hanya latihan mengerjakan tugas.

Hal yang paling penting diingat bagi orang tua dalam bermain dengan anak adalah menghindari memberikan pengawasan terlalu banyak. Meskipun tampaknya anak mengalami kesulitan melakukan sesuatu, ia perlu waktu dan ruang untuk mencoba menyelesaikan sendiri (lihat Dianti & Rahma, 2019; Maharani & Zulminati, 2021). Kendatipun anak menggunakan alat permainan dengan cara yang salah, biarkan dia menemukan sendiri cara yang tepat dan mungkin baru untuk menggunakannya.

Salah satu upaya yang sesuai adalah pembelajaran berbasis STEAM. STEAM adalah singkatan dari *Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics* (Gunawan, 2019). Pembelajaran berbasis STEAM memberikan ruang untuk beradaptasi, berfikir luwes, memberi pengetahuan kepada peserta didik mengenai hukum-hukum dan konsep-konsep yang berlaku di alam, teknologi, *keterampilan* pada sebuah sistem. Semua bidang tersebut merupakan kunci penting dalam menghadapi pendidikan di era transformasi sekarang ini. Metode ini dinilai bisa mendorong dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pembelajaran berbasis STEAM dianggap mampu memenuhi kebutuhan anak usia dini dalam enam aspek pengembangan.

Agar mampu memahami ilmu pendidikan anak usia dini maka orang tua harus ikut berperan aktif dalam pembelajaran ini. Kerjasama yang baik orang tua dan guru

menjadi salah satu kunci keberhasilan pembelajaran berbasis STEAM. Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini bermaksud untuk mengungkap peran orang tua dalam mensukseskan pembelajaran berbasis STEAM untuk Anak Usia Dini.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan peran orang tua dalam mendukung pembelajaran berbasis STEAM anak usia dini. Subyek penelitian ini adalah orang tua siswa TK Mardisiwi Kecamatan Kebonsari, Kabupaten Madiun, Jawa Timur. Dengan Jumlah siswa 20, yakni 10 perempuan dan 10 laki-laki. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan wawancara. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kedudukan Orang Tua TK. Mardisiwi

Pada umumnya yang disebut dengan orang tua ialah ayah serta ibu. Baik ayah serta ibu biologis (kandung) maupun tidak. Namun dalam sudut pandang yang lebih luas, setiap orang dewasa (siapa saja) sesungguhnya bisa dianggap sebagai orang tua bagi seorang anak (Pramono, 2012). Maka setiap orang dewasa mestinya bisa berperan sebagai orang tua yang baik. Lalu apa kriteria orang tua yang baik itu? Orang tua yang baik adalah orang tua yang tahu hak dan kewajibannya terhadap anak.

Orang tua berhak untuk dicintai dan dihormati oleh anak-anaknya. Maka terlebih dahulu harus diupayakan agar anak-anak tahu soal kewajiban mencintai dan menghargai orang tua itu. Bagaimana caranya? tentu saja dengan memberi tahu anak melalui pendidikan budi pekerti serta melalui komunikasi dan

interaksi sehari-hari. Contoh konkrit lain adalah ketika orang tua mengasuh si buah hati dengan memberikan teladan secara langsung. Begitulah, di saat orang tua memenuhi kewajiban untuk mencintai dan menyayangi anak, sesungguhnya pada saat yang sama ia sedang menikmati haknya untuk dicintai dan dihormati. Anak yang diasuh dengan limpahan kasih sayang akan terbiasa mencintai dan menyayangi orang tuanya, begitu sebaliknya.

Lalu, apa lagi kewajiban orang tua terhadap anak? Kewajiban orang tua adalah mengasuh dan mendidik anak sesuai dengan norma agama dan norma yang berlaku di masyarakat. Di era sekarang ini peran orang tua sangatlah penting dalam ikut menyukseskan dunia pendidikan untuk putra putrinya. Apalagi sekarang ini perkembangan pendidikan semakin maju dan pesat. Perubahan berbagai elemen termasuk teknologi sudah harus dikenal anak. Dalam menghadapi era sekarang ini, pembelajaran berbasis STEAM menjadi solusi alternatif dalam memenuhi kebutuhan anak usia dini. Kesuksesan pendidikan bukan hanya menjadi pekerjaan rumah pendidik, namun peran orang tua sangatlah penting dalam mensukseskan pembelajaran berbasis STEAM. Lalu apa peran orang tua dalam mensukseskan pembelajaran berbasis STEAM?

Peran Orang Tua TK. Mardisiwi

Peran orang tua salah satunya adalah *asah*, *asih* dan *asuh* (Setyaningrum, 2017). Pengertian *asah* adalah mendidik, mencintai serta membina, yang berasal dari kata dasar *asah* yakni suatu tindakan, keberadaan, pengalaman, pengertian lainnya. Peran orang tua dalam mengasah anak yakni ibarat anak itu pisau, pisau akan tajam ketika ada orang yang mengasahnya. Begitu juga anak, jika orang tua tidak mengasah kemampuan anak, maka mana bisa kemampuan anak menjadi

tajam (berkembang). Dalam hal ini, orang tua perlu mengasah kemampuan agama, ilmu pengetahuan, teknologi, kemampuan sosial serta peka terhadap lingkungannya.

Asih yakni mengasihi maupun mencintai. Dalam hal ini, orang tua harus menyayangi anak dengan sepenuh hati, tanpa ada paksaan dari siapapun (Lestari & Molyono, 2021). Orang tua yang menyayangi anak dengan sepenuh hati akan terlihat dari sikap dan perilaku sehari-hari. Selanjutnya adalah *asuh*, mengasuh dan mendidik anak sesuai dengan norma agama dan sosial yang berlaku di masyarakat. Namun, orang tua mesti hati-hati dan bijak dalam hal mengasuh dan mendidik anak. Sudah banyak fakta di masyarakat yang menunjukkan adanya sesuatu yang salah dalam mengasuh anak. Maksud hati hendak memberikan pendidikan yang maksimal, namun apa boleh buat justru penindasan akan hak anak yang terjadi. Suatu misal, anak merasa jenuh, *bete*, bosan serta capek, namun orang tua tetap saja memaksakan anak untuk berangkat ke tempat les atau kursus. Bukankan itu merampas hak dan kebutuhan anak untuk beristirahat.

Peran orang tua selain di atas adalah membangkitkan potensi dan kreatifitas anak. Pada dasarnya semua anak memiliki potensi dan kreatifitas masing-masing. Namun potensi dan kreatifitas tersebut tidak akan berkembang dengan baik jika tidak ada stimulus yang mendukung. Lalu stimulus yang seperti apa untuk mengembangkan potensi dan kreatifitas dalam pembelajaran berbasis STEAM? Orang tua adalah orang pertama yang dikenal anak. Anak dapat berbicara, berjalan, tepuk tangan, lompat, makan dan *masih* banyak lagi, itu semua karena orang tua. Maka disinilah orang tua berperan untuk memberikan stimulasi yang sesuai dengan tingkat usia dan kebutuhan anak. Semakin bertambah umur tentunya potensi, kreatifitas

dan kecerdasan anak juga bertambah (Arifin, 2016).

Memberikan Kebebasan Berkreasi

Orang tua yang percaya untuk memberikan kebebasan cenderung mempunyai anak kreatif. Mereka tidak otoriter, tidak selalu mengawasi anak, dan mereka tidak terlalu membatasi kegiatan anak dan tidak terlalu mencemaskan anak. Yakni kita harus melatih pola pikir anak. Mulai diajak memecahkan masalah yang terjadi. Orang tua harus memberi kesempatan kepada anak untuk bisa memecahkan masalahnya sendiri. Jangan menghakimi dan memarahi anak jika salah dalam memecahkan masalahnya, beri ia apresiasi dan motivasi. Jika anak belum bisa memecahkan masalahnya sendiri berikan solusi bagaimana seharusnya.

Selain itu ajaklah anak untuk melakukan kegiatan bermain, entah itu bermain bebas ataupun bermain yang terstruktur. Semakin anak banyak melakukan kegiatan bermain, semakin besar kesempatan anak untuk mengembangkan potensi dan kreatifitas yang ia miliki.

Anak yang kreatif biasanya memiliki orang tua yang menghormati mereka sebagai individu, percaya akan kemampuan mereka, serta menghargai keunikan anak. Anak-anak ini secara alamiah mengembangkan kepercayaan diri untuk berani melakukan sesuatu yang orisinal. Kreatifitas anak dapat dihambat dengan suasana emosional yang mencerminkan rasa permusuhan, penolakan atau rasa terpisah. Tetapi keterikatan emosioanal yang berlebih juga tidak menunjang kreatifitas anak, mungkin karena kurang memberikan kebebasan pada anak untuk tidak tergantung pada orang lain dalam menentukan bakat dan minat. Anak perlu merasa bahwa ia diterima dan disayangi tetapi

seyogyanya tidak menjadi terlalu tergantung kepada orang tua.

Orang tua menghargai prestasi anak, mereka mendorong anak untuk berusaha sebaik-baiknya dan menghasilkan karya-karya yang baik. Tetapi mereka tidak terlalu menekankan untuk mencapai angka atau nilai tinggi, atau mencapai peringkat tertinggi. Bagi mereka mencapai angka tertinggi kurang penting dibanding dengan imajinasi serta kejujuran. Bagaimana sikap orang tua terhadap diri sendiri amat penting, karena orang tua menjadi model utama bagi anak. Orang tua anak yang kreatif merasa aman dan yakin tentang diri sendiri, tidak memperdulikan status sosial dan tidak terlalu, banyak minat baik dadalam maupun diluar rumah.

Menerapkan Batasan Waktu

Hampir setiap hari anak menggunakan waktunya untuk bermain. Ada yang suka bermain di luar rumah dan ada yang lebih suka bermain di dalam rumah. Sebagai orang tua jangan membatasi anak untuk bermain di luar rumah, berilah kebebasan namun dalam pengawasan. Dengan bermain di luar dengan teman-temannya anak akan merasa senang dan gembira. Ketika anak bermain di dalam rumah biarkan saja sepanjang itu aman dan membuat anak betah di rumah. Banyak contoh permainan aman yang dapat dilakukan di dalam rumah, misal masak-masakan, mobil-mobilan, bongkar pasang dan lain-lain, maupun permainan dengan *gedget*. Sekarang ini banyak anak yang kecanduan dengan *gadget*, karena kurang efektifnya dalam menggunakan *gadget* tersebut. Semua bisa diatur oleh orang tua, dengan menentukan jadwal bermain *gadget* dan membatasi durasi waktu dalam bermain.

Tidak Ada Gadget di Kamar Tidur

Tidur merupakan kebutuhan anak yang tidak bisa tergantikan dengan aktifitas lain.

Saat tidur adalah saat dimana otak anak beristirahat. Tidur adalah suatu proses yang sangat penting bagi manusia karena dalam tidur terjadi proses pemulihan (Aisyah dkk., 2012). Proses ini bermanfaat untuk mengembalikan seseorang pada kondisi semua. Jika proses ini terhambat organ tubuh kita tidak dapat bekerja secara maksimal. Semua aktifitas anak berhenti sejenak agar ketika anak bangun otak bisa beraktifitas kembali dengan normal.

Tidur merupakan kebutuhan setiap manusia, demikian pula dengan anak-anak serta kebutuhan masing-masing anak berbeda-beda. Secara garis besar, bayi baru lahir menghabiskan 70% waktunya untuk tidur. Bagi anak usia 3-6 tahun, tidur merupakan suatu hal yang sulit. Mereka kadang kala membutuhkan waktu yang lebih panjang untuk jatuh tertidur dibandingkan dengan anak yang berusia 3-4 tahun. Mereka akan lebih senang jika melakukan sesuatu dahulu ketika hendak tidur dan anak usia 3 tahun lebih senang tidur dengan lampu menyala terang dengan ditemani mainan atau selimut kesayangannya.

Saat ini pada umumnya banyak orang tua yang memberikan permainan *gadget* sebagai pengantar tidur. Hal itu memberikan efek yang kurang baik untuk perkembangan anak. Banyak orang tua merasa khawatir jika anak-anak mereka menjadi sangat bergantung pada benda-benda kesayangannya, termasuk *gadget*. Para ahli psikologi mengemukakan bahwa ketergantungan anak pada benda kesayangannya tersebut sebagai transisi sebab benda-benda tersebut membantu anak melepaskan diri sebagai bayi yang tergantung menjadi anak yang bebas.

Tidur memberi manfaat yang luar biasa pada anak, tidur dengan tidak dengan pengantar permainan kesayangannya dan *gadget* yakni dengan tidur tubuh memproduksi

hormon pada anak-anak dan orang-orang dewasa muda, produksi protein meningkat, protei dibutuhkan untuk pertumbuhan sel-sel serta memperbaiki kerusakan sel, aktifitas otak pada bagian pengontrolan emosi, pengambilan keputusan dan hubungan sosial akan beristirahat total.

Mendampingi Anak Ketika Menggunakan Gadget

Salah satu ciri anak usia dini adalah mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi. Anak usia dini selalu penasaran dengan sesuatu yang baru, baik itu yang ia lihat, ia dengar dan ia rasakan. Orang tua boleh memberikan permainan *gadget* pada putra-putrinya namun jangan selalu memberi kebebasan pada anak untuk melihat apapun menurut kehendak anak. Ketika orang tua memberi kesempatan pada anak untuk menggunakan *gadget*, pastikan orang tua melihat apa yang anak lihat. Orang tua harus memberi pengertian dan pemahaman tentang permainan yang boleh dan tidak boleh, permainan yang baik dan kurang baik. Jangan biarkan anak bermain sendiri dalam waktu yang panjang. Bisa jadi karena orang tua sibuk sehingga membiarkan anak bermain *gadget* dalam waktu yang panjang tanpa control dari orang tua. Hal itu dapat berakibat kurang baik untuk perkembangan anak. Orang tua harus meluangkan waktunya meski sibuk untuk mendampingi anak ketika bermain *gadget*.

Memberi Teladan

Guru adalah salah satu teladan anak-anak di sekolah. Namun orang tua lah yang menjadi teladan anak-anak ketika di rumah. Pada zaman sekarang ini menuntut manusia tidak hanya cerdas dalam intelektualnya, namun juga berkarakter. Sebab karakter sebagai kepribadian khusus yang menjadi pendorong dan penggerak serta yang pembeda dengan individu lain (Al. Tridhonato, 2014). Peran

yang telah dilakukan oleh orang tua siswa TK Mardisiwi dalam mensukseskan pembelajaran berbasis STEAM adalah dengan memberikan teladan. Hal ini tercermin dalam penggunaan *gadget*. Dalam penggunaan *gadget*, orang tua siswa TK Mardisiwi mengaku telah membatasi penggunaan *gadget* untuk anak-anaknya. Hal ini diawali dengan menghentikan penggunaan ponsel oleh orang tua terlebih dahulu. Batasi memegang HP kalau tidak darurat. Karena ketika orang tua sibuk dengan HP nya sementara orang tua telah membuat aturan pada anak-anak waktu untuk bermain *gadget* sama saja itu memberikan teladan yang kurang tepat pada anak-anak.

Upayakan tidak terlalu sering memegang ponsel ketika di rumah. Ketika orang tua di rumah, seyogyanya menggunakan waktu untuk bercengkrama bersama anak-anak. Sudah pasti apapun yang dilakukan orang tua akan ditirukan anak-anak.

KESIMPULAN

Peran orang tua sangatlah penting dalam mensukseskan pembelajaran berbasis STEAM. Karena keberhasilan anak tidak hanya menjadi tanggung jawab guru saja, namun orang harus dilibatkan. Peran orang tua dalam mensukseskan pembelajaran berbasis STEAM di TK Mardisiwi adalah (1) memberikan pembelajaran dengan pola *asah*, *asih* dan *asuh*, (2) meningkatkan potensi dan kreatifitas anak (3) mengenalkan *gadget* serta mengatur waktu penggunaannya, (4) membatasi menggunakan ponsel di depan anak-anak. Dengan ikut berperan dalam pembelajaran berbasis STEAM, kebutuhan pertumbuhan dan perkembangan anak bisa terpenuhi secara maksimal. Melalui tulisan ini, peneliti berharap dapat memberikan kontribusi pengembangan ilmu pengetahuan bagi guru-guru PAUD dan pembaca sebagai

bahan referensi dalam pembelajaran berbasis STEAM.

REFERENSI

- Aisyah dkk., S. 2007. Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini. Jakarta: Univ. Terbuka.
- Al. Tridhonato. 2014. *Mengembangkan Pola Asuh Demokratis*. Jakarta. PT. Gramedia.
- Arifin, A. 2016. Recognizing the Students' Intelligences Earlier. *Deiksis*, 8(3), hal. 217-225. Doi: <http://dx.doi.org/10.30998/deiksis.v8i03.691>
- Arkam, R. & Mulyono. 2020. Strategi Pengembangan Kemampuan Sosial Emosional Berbasis Kearifan Lokal di TK Muslimat NU 089 Kepatihan Ponorogo. *Konstruktivisme*, 12(1), hal. 179-184. Doi: <https://doi.org/10.35457/konstruk.v12i2.1106>
- Arkam, R. & Mulyono. 2020. Bentuk Pengembangan Kemampuan Sosial Emosional pada Anak Usia Dini Berbasis *Local Wisdom* di TK Muslimat NU 089 Kepatihan Ponorogo. *Jurnal Caksana*, 3(1), hal. 1-6. Doi: <https://doi.org/10.31326/jcpaud.v3i1.626>
- Arkam, R. & Mustikasari, R. 2021. Pendidikan Anak Menurut Syaikh Muhammad Syakir dan Relevansinya dengan Tujuan Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Mentari*, 1(1), hal. 17-24. Diakses secara online dari <https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/Mentari>
- Dianti, Y. S. & Rahma, A. 2019. Meningkatkan Pemahaman Orang Tua dalam Menstimulasi pembelajaran Anak dengan Pendekatan STEAM. *Jurnal Tunas Sekuarga*, 5(3), hal 93-105. Doi: <https://doi.org/10.22460/ts.v5i2p93-105.1566>

- Gunawan, P. 2019. *Pembelajaran STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics) Dengan Pendekatan Saintifik*. Makassar
- Hidayanah, L. M., Wijayanti, E. T. N. & Mustikasari, R. 2022. Evaluasi Pelaksanaan Evaluasi Hasil Belajar Anak Usia Dini di RA PAS Bina Tazkiya Simo Slahung Ponorogo. *Jurnal Cikal Cendekia*, 2(2), hal. 43-54. Doi: <https://doi.org/10.31316/jcc.v2i2.2134>
- Lestari, E. & Mulyono. 2021. Upaya Pendidik dalam Menumbuhkan Aktualisasi Diri Peserta Didik TK Mardisiwi di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Mentari*, 1(1), hal. 1-8. Diakses secara online dari <https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/Mentari>
- Lestari, E. & Wulandari, R. S. 2021. Membangkitkan Rasa Ingin Tahu Anak Usia Dini Dengan Cinta dan Cerdik. *Qurroti*, 3(2), 104-114. Doi: <https://doi.org/10.36768/qurroti.v3i2.193>
- Maharani, C. & Zulminati. 2021. Implementasi Metode STEAM di TK. *Jurnal Family Education*, 1(3), hal. 1-10. Doi: <https://doi.org/10.24036/jfe.v1i3.12>
- Mamba'usa'adah, M. S., Wulandari, R. S., & Mustikasari, R. 2022. Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini melalui Metode Bercerita. *Jurnal Mentari*, 2(1), hal. 18-27. Diakses secara online dari <https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/Mentari>
- Melati, R. 2012. *Kiat Sukses Menjadi Guru PAUD yang Disukai Anak*. Yogyakarta: Araska.
- Muhaniyah, L. H., Wulandari, R. S., & Arkam, R. 2021. Pengaruh Permainan Tradisional *Engkleng* terhadap Nilai Karakter Kejujuran AUD. *Jurnal Mentari*, 1(2), hal. 86-93. Diakses secara online dari <https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/Mentari>
- Mustikasari, R. 2019. Implementasi Sekolah Berbasis Kearifan Lokal Reyog Ponorogo di SDN Kalimalang. *Imaji*, 17(2), hal. 150-156. Doi: <http://dx.doi.org/10.21831/imaji.v17i2.24451>
- Pramono, S. T. 2012. *Permainan Asyik Bikin Anak Pintar*. Yogyakarta: In AzNa Books.
- Rahmawati, N., Arkam, R., & Mustikasari, R. 2022. Peningkatan Kemampuan Berkarya Seni Rupa melalui Media dari Barang Bekas. *Jurnal Mentari*, 2(1), hal. 28-36. Diakses secara online dari <https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/Mentari>
- Santoso, S. 2009. *Dasar-dasar Pendidikan TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Setiowoti, L., Arkam, R., & Lestari, E. 2022. Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Pembuatan Karya Berbahan Botol Bekas. *Jurnal Mentari*, 2(1), hal. 11-17. Diakses secara online dari <https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/Mentari>
- Subiani, Wulandari, R. S., & Arkam, R. 2022. Peningkatan Hasil Pembelajaran Sains AUD melalui Metode Eksperimen. *Jurnal Mentari*, 2(1), hal. 45-55. Diakses secara online dari <https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/Mentari>