



Implementasi Metode STEAM Terhadap Kemandirian Anak Usia 5-6 Tahun di Paud Alpha Omega School

Ika Septiani ✉, Universitas Pancasakti

Delina Kasih, Universitas Pancasakti

✉ ikajakaria@gmail.com

Abstract

Early childhood education (PAUD) is growing from time to time, most of the success of learning is determined by educators using student-centered learning methods. One of the learning methods containing STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Math). The application of the STEAM-charged method provides time for early childhood to think more broadly in solving problems. When learning activities take place, where children have meaningful learning experiences through the surrounding environment. The STEAM method is very useful for early childhood because it can generate natural imaginations from the direct observation process and increase children's knowledge and will be more creative. The purpose of applying the STEAM-loaded method is to produce interesting and fun learning by developing children's reasoning power and independence through learning process activities. In this case, the educator as a facilitator to develop and apply the STEAM method as well as explore children to fulfill their curiosity, also conduct habits to train their independence.

Keywords: STEAM Method, Independent, Early Childhood

Abstrak

Pendidikan anak usia dini (PAUD) semakin berkembang dari waktu ke waktu, sebagian besar keberhasilan pembelajaran di tentukan oleh pendidik dengan menggunakan metode-metode yang berpusat pada anak (*Student-centered learning*). Salah satu metode pembelajaran bermuatan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, dan Math*). Penerapan metode bermuatan STEAM memberikan waktu untuk anak usia dini berpikir lebih luas dalam pemecahan masalah Ketika aktifitas pembelajaran berlangsung, dimana anak-anak memiliki pengalaman-pengalaman belajar yang bermakna melalui lingkungan sekitar. Metode STEAM sangat bermanfaat bagi anak usia dini karena dapat menimbulkan imajinasi-imajinasi alamiah dari proses pengamatan langsung dan menambah pengetahuan anak serta akan lebih kreatif. Tujuan dari penerapan metode bermuatan STEAM adalah menghasilkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dengan mengembangkan daya nalar serta kemandirian anak melalui kegiatan proses pembelajaran. Dalam hal ini pendidik sebagai fasilitator untuk mengembangkan dan menerapkan metode STEAM serta mengesplorasi anak untuk memenuhi rasa keingintahunnya juga melakukan pembiasaan-pembiasaan guna melatih kemndiriannya.

Kata kunci : Metode STEAM, Mandiri, Anak Usia Dini

Received 28 September 2021; **Accepted** 23 Oktober 2021; **Published** 20 November 2021

Citation: Septiani, I., Kasih, D. (2021). Implementasi Metode STEAM Terhadap Kemandirian Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Alpha Omega School. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 01 (04), 192-199.



Copyright ©2021 Jurnal Jendela Pendidikan

Published by CV. Jendela Edukasi Indonesia. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-Non Commercial-Share Alike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003. Pembelajaran dapat diartikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan oleh pendidik kepada siswa yang berupa ilmu pengetahuan, membentuk keterampilan serta sikap dan menumbuhkan siswa agar terjadinya suatu kegiatan proses pembelajaran.

Pendidikan diera globalisasi sekarang ini menuntut sekolah untuk dapat menciptakan siswa yang dapat berfikir kritis (Steam) dimana anak dapat melakukan aktivitasnya sendiri secara mandiri. Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat ini telah mengubah cara berkomunikasi, cara berinteraksi, cara makan, dan lain sebagainya. Begitu pula dengan cara guru melaksanakan pembelajaran. Tak bisa di pungkiri bahwa dengan perkembangan jamanya yang semakin pesat, peran Pendidikan menjadi sangat penting dalam mempersiapkan peserta didik agar dapat bersikap mandiri. Oleh karena itu guru dituntut untuk mengikuti perkembangan terkini baik mengenai strategi, pendekatan atau metode dalam proses pembelajaran. Pendidikan adalah upaya yang dilakukan untuk menyiapkan siswa melalui kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa secara aktif mengembangkan potensi, kemampuan, dan bakat yang dimilikinya.

Dalam dunia Pendidikan PAUD, masalah yang di hadapi pada PAUD Alpha Omega School yaitu, tingkat kemandirian anak yang masih minim, sehingga anak masih terus di bantu dalam kegiatannya, hanya beberapa siswa yang mampu mengerjakan kegiatannya sendiri atau secara mandiri. Menurut Septiani (2016:654-659) menyatakan bahwa pembelajaran dalam dunia Pendidikan harus mampu meningkatkan kemandirian siswa. Pendidikan berpengaruh terhadap kualitas sumber daya manusia yang dihasilkan. Kualitas sumber daya manusia dapat dilihat dari kemampuan.

Dalam Kurikulum 2013 (K13) harus berbasis kepada aktivitas siswa dan menerapkan pendekatan saintifik yang terdiri dari 5M yaitu: mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan. Lingkungan belajar anak sekolah seharusnya mendukung seluruh perkembangan mereka. Anak-anak perlu dorongan orang tua dan guru dalam hal kemandirian, dimana anak di lakukan pembiasaan-pembiasaan yang berurutan atau berulang sehingga anak mampu melakukan kegiatannya secara mandiri.

Hal ini sesuai dengan pendapat Redhana (2010: 141-148) bahwa peningkatan kualitas Pendidikan di Indonesia bisa dikembangkan melalui penerapan reformasi Pendidikan. Perubahan yang terjadi pada pembelajaran tradisional menuju ke pembelajaran yang lebih meningkatkan daya piker kritis disebut dengan reformasi Pendidikan. Salah satu bentuk reformasi Pendidikan dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menciptakan tenaga ahli yaitu pendekatan STEAM (Science, Technology, Engenering, and Mathematics). Pendekatan STEAM ini adalah pendekatan yang merujuk kepada empat komponen ilmu pengetahuan yaitu pengetahuan, teknologi, teknik dan matematika. Selaras dengan hal tersebut, menurut Permanasari (2016: 29) model STEAM dapat membantu mengembangkan pengetahuan, membantu menjawab pertanyaan, berdasarkan penyelidikan, dan dapat membantu siswa untuk mengkreasi suatu pengetahuan baru. Pendekatan terpadu STEAM (Science, Technology, Enginering, and Mathematics) merupakan salah satu pendekatan saintifik.

Definisi STEAM dari California Departement of Education meliputi proses berpikir kritis, analisis, dan kolaborasi dimana siswa mengintegrasikan proses dan konsep dalam

konteks dunia nyata dari ilmu keterampilan dan kompetensi untuk kuliah, karir, dan kehidupan. Model STEAM menjadi perpaduan yang dapat menunjang anak lebih kreatif dan mandiri.

Motode STEAM sangat baik diterapkan untuk anak usia dini, dimana metode STEAM mengajarkan anak usia dini untuk dapat berpikir kritis dan mandiri dalam berbagai hal di kehidupan nyata, anak mampu mengeksplor dirinya sesuai keinginan mereka, apa yang mereka rasakan, lihat, mainkan serta pelajari dapat mereka ingat sampai mereka dewasa, dimana usia dini masih dapat menyerap aktivitas yang di ajarkan karena memang usia golden age. Dimana Siswa dilatih untuk menemukan keterkaitan disiplin ilmu satu dengan yang lainnya, dengan begitu akan menumbuhkan keterampilan berpikir kritis kepada siswa dan melatih kemandiriannya.

Pengertian STEAM

STEAM merupakan muatan pembelajaran yang menggunakan lima ilmu yakni pengetahuan, teknologi, teknik, seni dan matematika, secara menyeluruh dan berkaitan satu sama lain sebagai pola pemecahan masalah. Adapun dari penjelasan di atas dapat diuraikan sebagai berikut :

Science (Pengetahuan) : Proses mencari tahu tentang dunia dan cara kerjanya dengan mengeksploras, mengumpulkan data, mencari hubungan pola, serta menghasilkan penjelasan dan ide dengan menggunakan bukti. Sains ini erat kaitannya dengan baimana, seorang anak menemukan sesuatu, mengamati, mengidentifikasi, tentang perubahan-perubahan yang terjadi dan bagaimana mereka berpartisipasi dan berkontribusi dalam kegiatan-kegiatan menjaga lingkungan sekitar.

Technology (Teknologi) : Alat-alat yang telah dirancang untuk memenuhi kebutuhan manusia seperti alat digital computer dan tablet.

Engineering (Teknik): Proses merancang alat, sistem, dan struktur yang membantu manusia memenuhi kebutuhannya atau memecahkan masalahnya. Contoh: melalui bermain balok, lego, papan titian, kardus bekas dan lain sebagainya.

Art (Seni) : Merupakan kegiatan anak bermain yang memfasilitasi kebebasan untuk anak untuk memanipulasi material yang beragam dengan cara yang berbeda pada setiap anak sesuai dengan imajinasinya dan tidak terstruktur sehingga memungkinkan anak untuk bereksplorasi dan eksperimen untuk menghasilkan karya.

Mathematic (Matematika) : Mengenalkan konsep matematika antara lain tentang besaran (berapa banyak atau jumlah), Struktur (bentuk), ruang (sudut dan jarak), pola, bilangan dan lain sebagainya. Contoh : mengenal lambing bilangan, konsep banyak dan sedikit (perbandingan).

Peran Guru Dalam STEAM

Merancang kegiatan anak yang mana pembelajaran di rancang dengan cara yang menyenangkan, menyediakan alat dan bahan serta media yang menarik.

Guru Juga Sebagai Fasilitator yang mana guru menyediakan semua fasilitas yang dibutuhkan anak dalam setiap kegiatan yang dilakukan dalam berbagai aktivitas bermain dan belajar sehingga anak mampu merespon dan membuat serta mengembangkan kreativitas mereka dengan imajinasi mereka sendiri.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yaitu pendekatan penelitian tanpa menggunakan angka statistik tetapi dengan pemaparan secara deskriptif yaitu berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi disaat sekarang, dimana penelitian ini memotret peristiwa dan kejadian yang terjadi menjadi fokus perhatian untuk kemudian di jabarkan sebagaimana adanya. Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan kemandirian siswa dalam setiap kegiatan dimana anak-anak mampu mengikuti dan mempelajari apa yang diajarkan oleh guru selama kegiatan berlangsung, serta menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian ini dilakukan menggunakan metode kualitatif, yang mana pengambilan data melalui observasi. Peneliti mengobservasi siswa kelompok usia 5-6 tahun pada sekolah *PAUD ALPHA OMEGA SCHOOL*. Penelitian dilaksanakan pada bulan Agustus - Desember 2020.

HASIL PENELITIAN

Hasil

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengenai penggunaan metode STEAM melatih kemandirian anak dalam berbagai aspek untuk anak usia dini dimana anak masih membutuhkan arahan serta pembelajaran yang bertahap dalam kehidupannya, sebagai contoh dalam aspek NAM, anak mampu melakukan ibadahnya sendiri sesuai agama dan kepercayaan yang diajarkan oleh guru atau orang tua, Aspek kognitif, anak mampu mengingat angka, huruf, lagu, dan lain sebagainya yg salah satunya ada dalam STEAM yaitu matematika, aspek sosem, anak mampu bersosialisasi dengan teman, mengingat semua teman-temannya, Aspek Bahasa, anak mampu mengucapkan kata-kata sopan dan menyampaikan kata sesuai apa yang akan anak sampaikan menurut Bahasa mereka sendiri, aspek fisik motorik, anak mampu mengikuti gerakan-gerakan olah raga dalam kegiatan di sekolah, aspek Seni, anak mampu mengeksplor dirinya dalam seni seperti menyanyi, menari, atau mewarnai dan menggambar. Berdasarkan enam aspek tersebut tersusunlah kemandirian anak dalam setiap kegiatannya dan berpikir kritis untuk dapat memecahkan masalah yang mereka hadapi.

Adapun data hasil observasi adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Observasi

No	Nama	Observasi
1	Mahmud	Ananda mampu melakukan kegiatannya sendiri seperti, memakai sepatu sendiri, berhitung sendiri, mewarnai dengan rapih, dan menggunakan alat-alat sekolah dengan baik.
2	Ananda	Ananda berkembang sesuai harapan, mampu melakukan kegiatan secara mandiri menuang air sirup kedalam plastik dalam kegiatan membuat es mambo.
3	Assifa Jahwa	Assifa Berkembang sesuai harapan mampu melakukan kegiatan menuang air sirup kedalam plastik.
4	Raisa	Raisa mampu melakukan kegiatannya secara mandiri sesuai dengan petunjuk yang di berikan oleh guru.
5	Reza	Ananda mampu melakukan kegiatan secara mandiri dengan arahan-arahan secara berkala.
6	Tasya	Tasya mampu melakukan kegiatan secara mandiri, mampu menuliskan kata dan kalimat, berhitung dengan baik.
7	Geby	Geby berkembang sangat baik, mampu menceritakan Kembali

No	Nama	Observasi
8	Afnan	apa yang sudah dilakukan. Ananda mampu mengikuti semua kegiatan dengan baik, terutama dalam kegiatan matematika, sangat bersemangat, mampu membedakan banyak dan sedikit, berhitung penjumlahan dan pengurangan dengan metode steam
9	Danish	Ananda mampu membuat teman selalu bekerjasama dalam merapikan mainan dikelas, sehingga tercipta kemandirian dalam kelas yang rapih dan nyaman dengan menggunakan metode steam.
10	Puteri	Mampu mengingat semua bahan yang di gunakan dalam kegiatan membuat es dan mampu menceritakan Kembali urutan membuat es dengan metode steam.

Berdasarkan data di atas maka perkembangan anak adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Perkembangan anak

NO	Nama Siswa	Belum Berkembang (BB)	Mulai Berkembang (MB)	Berkembang Sesuai Harapan(BSH)	Berkembang Sangat Baik (BSB)
1	Mahmud			BSH	
2	Ananda			BSH	
3	Assifa Jahwa			BSH	
4	Raisa				BSB
5	Reza			BSH	
6	Tasya			BSH	
7	Geby			BSH	
8	Afnan				BSB
9	Danish				BSB
10	Putri			BSH	

Sedangkan hasil berpikir kritis pada anak dapat di lihat pada table di bawah ini:

Tabel 3 : Hasil Berpikir Kritis

No	Aspek Kemandirian	Indikator kemandirian Berpikir kritis	Keterampilan Berpikir kritis
1	Aspek Nilai Agama dan Moral	Fokus pada pertanyaan yang di ajukan	Anak mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan yang di ajukan oleh guru
		Fokus pada kegiatan Ibadah	Anak mampu menghafal ayat-ayat pendek
2	Aspek Bahasa	Berkata sopan dan santun	Anak mampu berkata sopan dan lembut dengan guru juga teman-temannya
3	Aspek Kognitif	Mengingat apa yang ada dalam pikirannya/ nalar	Anak mampu menyebutkan apa yang di tanyakan oleh guru sesuai dengan perkembangan nalaranya, seperti menghitung jumlah benda, mengelompokkan benda dan lain sebagainya
4	Aspek Sosial Emosional	Berbagi	Anak mampu berbagi dengan temannya tanpa harus di minta, atau menawarkan sesuatu, bermain Bersama
5	Aspek Fisik Motorik	Bergerak bebas	Anak mampu bergerak bebas

No	Aspek Kemandirian	Indikator kemandirian Berpikir kritis	Keterampilan Berpikir kritis
6	Aspek seni	Bernyanyi, menggambar	mewarnai, mengeksplor dirinya untuk mengekspresikan apa yang dilakukannya seperti berlari, berjelinjut dan lain sebagainya. Anak mampu mengingat lagu-lagu yang diajarkan, mampu melakukan Gerakan-gerakan tari dan lain sebagainya

Berdasarkan hasil observasi tersebut 70% berkembang sesuai harapan, 30 % berkembang sangat baik, anak sudah mampu melakukan kemandirian mereka sendiri hanya dengan bekal pembiasaan sejak usia dini, metode pembelajaran STEAM juga membantu anak dalam setiap kegiatan tema. Adapun data-data yang dikumpulkan adalah foto-foto kegiatan siswa sebagai dokumentasi.

PEMBAHASAN

Masa Usia Dini di mulai dari usai 4- 6 tahun, dimana usia mereka masih menyerap dan meniru apa yang diajarkan oleh guru ataupun orang tua, bahkan apa yang mereka lihat mereka anak mencontoh, baik dan buruknya tergantung pada pola didiknya.

Salah satu pembelajaran dalam konteks modern adalah pembelajaran berbasis STEAM atau pembelajaran yang menggunakan pendekatan STEAM. Pembelajaran STEAM merupakan proses pembelajaran yang menggunakan pendekatan STEAM. STEAM merupakan singkatan dari Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics. Adapun pengertian STEAM adalah sebuah pendekatan dalam pembelajaran yang menggunakan sains, Teknologi, Ilmu Teknik, dan Matematika sebagai pintu masuk membimbing penelitian siswa, diskusi, dan kolaborasi, serta berpikir kritis. Karena dalam pembelajaran STEAM akan menghasilkan suatu proyek maka siswa akan belajar bagaimana bekerja sama dengan temannya, bagaimana mereka mengambil suatu keputusan serta menyelesaikan setiap permasalahan.

Melalui pembelajaran berbasis STEAM ini siswa diharapkan dapat berpikir lebih luas, memiliki kebebasan dan aman dalam mengekspresikan ide-ide, merasa nyaman melakukan kegiatan belajar sambil melakukan, menentukan sendiri apa yang mereka eksplor, dapat bekerja sama atau kolaboratif. Sedangkan berpikir kritis berarti membuat penilaian-penilaian yang masuk akal. Mengenai berpikir kritis tersebut dapat diketahui bahwa berpikir kritis kemampuan dalam merumuskan atau mencerna suatu informasi yang dapat di terima dengan akal sehat serta dapat di pertanggung jawabkan. Berpikir kritis merupakan aktivitas berpikir komplek untuk menganalisis pertanyaan atau argument.

Dari hasil berpikir kritis anak akan dapat melaksanakan kemandirian mereka dengan cara dan keinginan mereka, dimana anak-anak mampu mengeksplor dirinya dalam berbagai suasana, sebagai contoh, anak memakai sepatunya sendiri, memakai bajunya sendiri, mampu menerima arahan dari orang lain, mampu memperbaiki, mampu berubah-ubah. Kemandirian merupakan sikap individu yang diperoleh komulatif selama masa perkembangan, dimana individu akan terus belajar untuk bersikap mandiri dalam menghadapi berbagai situasi dan kondisi di lingkungan, sehingga individu tersebut mampu berpikir dan bertindak sendiri.

Kemandirian adalah sikap dan prilaku yang harus dibentuk sejak dini, karena kemandirian adalah sikap dan prilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugasnya.

Kemandirian juga dapat diartikan sebagai keterampilan untuk membantu diri sendiri, baik kemandirian secara fisik adalah kemampuan untuk mengurus dirinya sendiri, sedangkan kemampuan kemadirian secara psikologis adalah kemampuan untuk membuat keputusan dan memecahkan masalah yang dihadapi.

SIMPULAN

Anak Usia Dini adalah anak yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, dimana anak mampu mengeksplor dirinya dalam setiap kegiatan, terutama melatih kemandirian anak. Anak di tuntut untuk mampu melakukan aktivitasnya sendiri sesuai tingkat kemampuannya. Dalam hal ini Metode STEAM mendukung pelaksanaan kegiatan aktivitas anak yang sesuai dengan enam aspek perkembangan juga melatih kemandirian anak untuk mampu melakukan aktivitas mereka sendiri, memecahkan masalah yang mereka hadapi, serta meningkatkan percaya dirinya dalam setiap tindakan yang dilakukannya.

DAFTAR PUSTAKA

1. Afrizal, 2014. Metode Penelitian kualitatif : Sebuah Upaya Mendukung Penggunaan Penelitian Kualitatif Dalam Berbagai Disiplin Ilmu, Jakarta: Rajawali Pers.
2. Ardianti, Marmawi R, Lukmanulhakim, 2016. *Peran Guru Dalam Penanaman Kemandirian Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Mazmur 21 Pontianak Selatan*, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP Untan Pontianak, Vol. 5 No.8.
3. Haifaturrahman, Roni Hidayatullah, Sri Maryani, Nurmiawati, 2020. *Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis STEAM untuk siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Penelitian. Universitas Mataram.
4. Hamalik, Oemar. 2007. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
5. Hasanah, Luthfiyatul. 2016. *Pengembangan Modul berbasis STEAM (Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics)-Based Early Childhood Learning in Semarang City*. Jurnal Ceria,5(2) dari [---

198](https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria/article/download/3400/pdf.diakses pada tanggal 12 November 2019, pukul 19.31. WIB.6. Himpunan Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS). Bandung: Nuasa Aulia, 2005.7. Komala. 2015. <i>Mengenal Dan Mengembangkan Kemandirian Anak Usia Dini Melalui Pola Asuh Orang Tua dan Guru</i>, PG PAUD STKIP Siliwangi Bandung, Vol. 1 No. 1.8. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 70 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan.9. Permanasari, A. 2016. STEAM Education: <i>Inovasi dalam Pembelajaran Sains,, Seminar Nasional Pendidikan Sains: Peningkatan Kualitas Pembelajaran Sains dan Kompetensi Guru Melalui Penelitian dan Pengembangan dalam Menghadapi Tantangan Abad-21.</i></div><div data-bbox=)

Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, 23-31 hlm. (Online), (<http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snps/article/view/9810>), diakses Januari 2019.

10. Redhana, I W 201'0. Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Peta Argumen terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Laju Reaksi. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*. 43 (17), 141-148 hlm. (Online), (<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IPP/article/view/1721>), diakses Januari 2019.
11. Sadiah. N.H., & Lestari., R.H. (2020). Upaya Meningkatkan Pengetahuan Sains Pada Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran STEAM. *Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)* ISSN: 2614-6347, Vol.3. No. 3. Mei 2020.
12. Septiani, A. 2016. *Penerapan Asesmen Kinerja dalam Pendekatan STEAM (Sains, Teknologi, Enginering, Matematika) untuk Mengungkap Keterampilan Proses Sains*. Makalah disajikan dalam Seminar Nasional Pendidikan dan Saintek Isu-isu Kontemporer Sains, Lingkungan, dan Inovasi Pembelajarannya. Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, 654-659.
13. Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
14. Winda Gunarti, Lilis Sryani, & Azizah Muis. 2014. *Metode Pengembangan Prilaku Dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*, Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

PROFIL SINGKAT

Eka Septiani adalah mahasiswi PGPAUD Universitas Pancasakti semester akhir (genap) tahun 2021.

Delina Kasih adalah Dosen pengampu Pasca Sarjana Prodi PAUD, Universitas Pancasakti, mengampu sejak tahun 2014 sampai sekarang.