

Seminar Nasional Hasil Pengabdian kepada Masyarakat

18 Mei 2024, Hal. 551-558

e-ISSN: 2686-2964

Penyusunan buku cerita sebagai proyek lietrasi dan STEAM bagi PAUD di YogyakartaToni Kus Hendratno¹, Avanti Vera Risti Pramudyani², Hermanto³, Dewi Eko Wati⁴Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta^{1,2,3}Email: avanti.pramudyani@pgpaud.uad.ac.id**ABSTRAK**

Kurikulum Merdeka dengan ciri khas memberikan kebebasan diimplementasikan dengan pendekatan pembelajaran berbasis proyek. Khususnya dalam capaian pembelajaran literasi dan STEAM guru dapat berkreasi dengan kegiatan beragam. Tujuan dari kegiatan adalah ini untuk dapat memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada guru di PAUD khususnya layanan TK dalam menyusun buku cerita bergambar sebagai bentuk proyek pembelajaran dengan muatan literasi dan STEAM. Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan secara luring menggunakan ceramah, diskusi, PjBL, dan praktek. Dalam penyiapan tempat dan peserta pelaksana kegiatan PkM dibantu oleh mitra. Kegiatan pelatihan dilakukan dalam 2 termin. Termin 1 telah terlaksana pada tanggal 13 dan 14 Februari 2024. Peserta dari guru di lembaga PAUD Terpadu Ngampilan dan TK Nyai Ahmad Dahlan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan oleh 3 orang dosen dan mahasiswa dari Prodi Pendidikan Fisika, PBSI, dan PG PAUD. Luaran kegiatan pengabdian ini adalah peningkatan pengetahuan dan penguasaan proyek lietrasi dan STEAM; Video kegiatan di Youtube LPPM UAD; artikel publikasi seminar nasional; HKI kegiatan; publikasi di media massa; dan naskah AI.

Kata kunci: literasi, steam, proyek**ABSTRACT**

The Merdeka Curriculum with the characteristic of providing freedom is implemented with a project-based learning approach. Especially in literacy and STEAM learning outcomes, teachers can be creative with various activities. The purpose of this activity is to be able to provide knowledge and skills to teachers in ECCE, especially kindergarten services in compiling picture story books as a form of learning project with literacy and STEAM content. The method of implementing activities is carried out offline using lectures, discussions, PjBL, and practice. In preparing the venue and participants, the implementation of PKM activities is assisted by partners. Training activities are carried out in 2 terms. Term 1 has been carried out on February 13 and 14, 2024. Participants from teachers at PAUD Terpadu Ngampilan and TK Nyai Ahmad Dahlan. This community service activity was carried out by 3 lecturers and students from the Physics Education Study Program, PBSI, and PG PAUD. The output of this service activity is to increase knowledge and mastery of lietration and STEAM projects; draft Video of activities on Youtube LPPM UAD; national seminar publication articles; IPR activities; draft publications in the mass media; and AI script drafts.

Keywords : literacy, steam, project

PENDAHULUAN

Kurikulum Merdeka adalah kurikulum baru yang mulai diterapkan pada satuan pendidikan di Indonesia sejak tahun 2022. Perubahan kurikulum ini merupakan penyempurnaan dari kurikulum sebelumnya yaitu Kurikulum 2013. Dalam penerapannya Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi RI tetap memberikan kebebasan kepada satuan pendidikan khususnya jenjang PAUD untuk mulai menerapkan atau masih menggunakan Kurikulum 2013, Kurikulum Darurat. Pada Kurikulum Merdeka memiliki beberapa ciri khas, mulai dari capaian pembelajaran yang lebih ringkas, pembelajaran berbasis proyek, dan Profil Pelajar Pancasila.

Penerapan Kurikulum Merdeka memiliki capaian pembelajaran khususnya jenjang PAUD terdiri dari tiga elemen a) Nilai agama dan budi pekerti, b) jati diri anak Indonesia, dan c) Dasar-dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa, dan Seni [1]. Dalam Dasar-dasar Literasi, capaian pembelajaran anak usia dini adalah anak mengenali dan memahami berbagai informasi, mengkomunikasikan perasaan dan pikiran secara lisan, tulisan, atau menggunakan berbagai media serta membangun percakapan. Capaian lain dalam literasi adalah anak menunjukkan minat, kegemaran, dan partisipasi dalam kegiatan pramembaca dan pramenulis.

Selain literasi, capaian yang ditentukan adalah STEAM. STEAM ini adalah sebuah pendekatan yang menekankan pada pembentukan karakter, sehingga tidak harus berfokus pada bidang tertentu sebagai bagian dari konsep STEAM [2]. Menurut [3] tujuan dari STEAM adalah mengembangkan kemampuan 4C (*Critical Thinking, Communication, Collaboration dan Creativity and Innovation*), mampu menyusun solusi permasalahan yang kreatif dan dapat menyesuaikan diri dengan kebutuhan dunia kerja. Kemampuan ini tidak hanya dikembangkan di jenjang pendidikan menengah dan tinggi saja namun bisa dimulai sejak dari pendidikan dasar yaitu PAUD.

Mengimplementasikan Kurikulum Merdeka salah satu yang dapat dilakukan adalah menyusun pembelajaran dengan berbasis proyek. Menurut [4], sebagai salah satu karakteristik kurikulum Merdeka, pembelajaran berbasis proyek merupakan sebuah kegiatan yang mendukung pengembangan karakter Profil Pelajar Pancasila. Selain itu dengan menggunakan pembelajaran berbasis proyek, satuan pendidikan memiliki kebebasan dan keleluasaan dalam mengembangkan kegiatan proyek yang relevan.

Metode pembelajaran berbasis proyek menurut *Buck Institute for Education* [5] merupakan suatu metode pembelajaran sistematis yang melibatkan siswa dalam belajar ilmu pengetahuan dan keterampilan melalui proses penyelidikan terhadap masalah-masalah nyata dan pembuatan berbagai karya yang dirancang secara hati-hati. Metode ini menjadi salah satu kekhasan dari implementasi Kurikulum Merdeka yang mulai diterapkan di sekolah-sekolah pada tahun 2021. Implementasi Kurikulum Merdeka di setiap sekolah memiliki model pengembangannya tersendiri menyesuaikan tingkat kemampuan peserta didik.

Penerapan pembelajaran berbasis proyek sendiri tidak sepenuhnya berjalan dengan baik. Berdasarkan hasil penelitian [5] penerapan model pembelajaran berbasis proyek tidak berpengaruh terhadap keterampilan literasi botani calon guru biologi. Dalam jenjang PAUD, menurut hasil penelitian [6] metode pembelajaran proyek dapat meningkatkan kemampuan anak dalam bersosialisasi namun belum sesuai dengan capaian yang diharapkan. Meskipun begitu ada pula pembelajaran berbasis proyek yang memberikan dampak positif bagi anak dalam memecahkan permasalahan sehari-hari [7].

Analisis situasi mitra, kedua sekolah tersebut TK ABA di ABA Nuraini dan TK Nyai Ahmad Dahlan adalah sekolah mitra dari Prodi PG PAUD FKIP UAD yang berada di wilayah Kota Yogyakarta. Kedua sekolah tersebut telah bekerjasama dengan Prodi PG PAUD dalam kegiatan magang mahasiswa atau PLP; PPG, dan pelatihan-pelatihan sebelumnya. Selain itu keduanya menjadi sekolah binaan dibawah Pimpinan Cabang Aisyiyah (PCA) Kota Gede dan

PCA Nitikan agar kedepan mampu menjadi sekolah mandiri dan menjadi rujukan di sekolah lainnya. Secara geografis mitra kegiatan berada dicakup radius 5 km dari Kampus UAD 5, dengan akses yang sangat mudah ditempuh.

Implementasi pembelajaran yang mencapai Literasi dan STEAM pada kedua sekolah tersebut secara kualitatif baru sebagian kecil guru yang memahami konsep pendekatan STEAM namun masih kesulitan dalam mengimplementasikan. Kedua mitra memerlukan tambahan pengetahuan, dan keterampilan dalam mengimplementasikan Literasi dan STEAM di pembelajaran dengan proyek. Berdasarkan hasil studi pendahuluan di kedua mitra tersebut didapati ada 2 hal permasalahan mendesak untuk diselesaikan melalui pelatihan ini yaitu: para guru belum menguasai teori Literasi dan STEAM yang dikembangkan pada PAUD secara praktis; dan guru memerlukan lebih banyak pengalaman dalam mempraktekkan pembelajaran dengan pendekatan Literasi dan STEAM dengan proyek melalui kegiatan yang menyenangkan.

Melalui pelatihan ini diharapkan sekolah mitra dari Prodi PG PAUD FKIP UAD dapat menjadi pusat pembelajaran Literasi dan STEAM dengan proyek di wilayah Yogyakarta menjadi sekolah percontohan TK ABA Se-Indonesia dan wilayah DIY. Berdasarkan hasil kajian melalui pelatihan sejenis ini mampu memberikan signifikan dalam meningkatkan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan guru mengimplementasikan STEAM pada anak usia dini di PCA Pekajangan [8].

METODE

Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengembangkan kegiatan proyek untuk capaian pembelajaran Literasi dan STEAM maka solusi yang efektif adalah menyelenggarakan pelatihan. Fokus kegiatan pelatihan adalah memberikan pengalaman langsung kepada guru dalam menyusun kegiatan proyek. Pelatihan yang dilakukan adalah penyusunan buku cerita dengan tema Literasi dan STEAM yang nantinya dapat digunakan sebagai dasar dalam menyusun proyek di kelas.

Pelatihan dilaksanakan dengan pendekatan andragogi yang memanfaatkan pengalaman guru dalam menyelenggarakan kegiatan proyek Literasi dan STEAM di kelas masing-masing. Pengalaman tersebut dijadikan sebagai pematik untuk mengembangkan buku cerita yang disusun peserta. Buku cerita yang dikembangkan disusun saat pelatihan melalui beberapa tahapan kegiatan dan dipraktekkan dikelas masing-masing setelah pelatihan selesai. Tim PkM akan melakukan pendampingan selama proses penyusunan dan praktek.

Seluruh rangkaian kegiatan PkM dilakukan dengan dua tahap, yaitu tahap 1 pada Semester Gasal 2023/2024 hari Sabtu – Ahad, tanggal 13 – 14 Januari 2024 dan tahap 2 pada Semester Genap 2023/2024 pada tanggal 17 – 18 Mei 2024. Seluruh kegiatan dilakukan luring di PAUD Terpadu Nur'aini dan Lab LTPS UAD Kampus 4. Selama proses kegiatan PkM melibatkan 3 mahasiswa dari Prodi Pendidikan Fisika, Pendidikan Bahasa Indonesia, dan Pendidikan Guru PAUD. Mitra yang terlibat dalam kegiatan ini adalah guru TK dari lembaga PAUD Terpadu Nur'aini dan TK Nyai Ahmad Dahlan.

Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan terbagi menjadi tiga yaitu

a. Persiapan

Persiapan dimulai dari bulan Desember 2023 dengan kegiatan koordinasi tim PkM dan mitra untuk menyampaikan rencana kegiatan. Tim pelaksana fokus menyusun materi dan tim mitra menyediakan peserta serta tempat pelatihan. Selain itu juga disepakati *timeline* kegiatan selama dua semester.

b. Pelaksanaan

Kegiatan PkM dilaksanakan dengan dua tahap dan melibatkan dosen dan mahasiswa sebagai pemateri. Mitra aktif sebagai peserta, mengikuti seluruh rangkaian kegiatan dan mengimplementasikan hasil pelatihan di kelas masing-masing.

c. Pengukuran

Untuk mengetahui efektifitas kegiatan dan ketercapaian dilakukan evaluasi pengukuran pemahaman peserta sebelum dan setelah pelatihan. Sedangkan evaluasi kegiatan dilakukan diakhir kegiatan PKM disetiap tahapannya. Mitra juga diberikan kesempatan memberikan penilaian kepada pelaksana kegiatan melalui *Gform* yang disediakan oleh LPPM.

HASIL, PEMBAHASAN, DAN DAMPAK HASIL

Pembelajaran berbasis proyek dalam Kurikulum Merdeka merupakan sebuah pendekatan yang digunakan oleh guru dalam mencapai capaian pembelajaran. Capaian pembelajaran dengan kemampuan literasi dan STEAM menjadi hal yang dibutuhkan anak usia dini, dikarenakan kemampuan ini dibutuhkan pada saat menghadapi tantangan Abad 21. Literasi dan STEAM menjadi capaian pembelajaran yang memiliki esensi penting dan harus di ajarkan kepada anak sejak dini.

Literasi dipahami dengan anak mampu mengenali dan memahami informasi, mengkomunikasikan perasaan dan pikiran secara lisan, tulisan, atau dengan berbagai media serta membangun percakapan. Sedangkan STEAM lebih dipahami sebagai sebuah pendekatan yang mengembangkan kemampuan anak dalam memecahkan masalah, berpikir kritis, kreatif dan kolaboratif. Kemampuan tersebut dapat dikembangkan dengan menggunakan kegiatan yang dengan lietrasi dan STEAM.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang terlaksana pada termin 1 yaitu hari Sabtu-Ahad, 13 – 14 Januari 2024 melibatkan seluruh tim pelaksana yang terdiri dari dosen dan mahasiswa. Untuk pemateri dosen terdiri dari Hermanto, M.Pd dengan materi Menumbuhkan Budaya Literasi; Toni Kus Hendratno, M.Pd.Si. menyampaikan materi STEAM Education, dan Dewi Eko Wati, M.Psi. dengan materi Pembelajaran Berbasis 4C. Mahasiswa pada termin 1 ini berlaku sebagai co-trainer dalam kegiatan. Kegiatan dilakukan dengan tatap muka langsung di PAUD Terpadu Ngampilan sebagai mana gambar 1 dan gambar 2 dibawah ini:

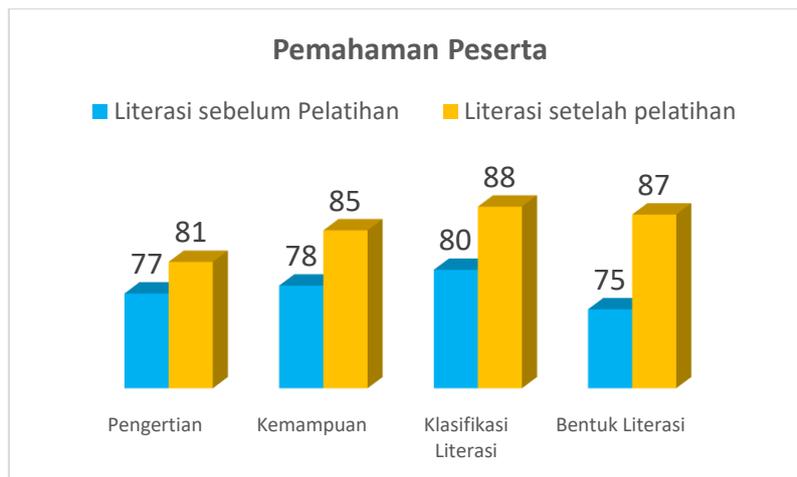


Gambar 1. Flyer pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat

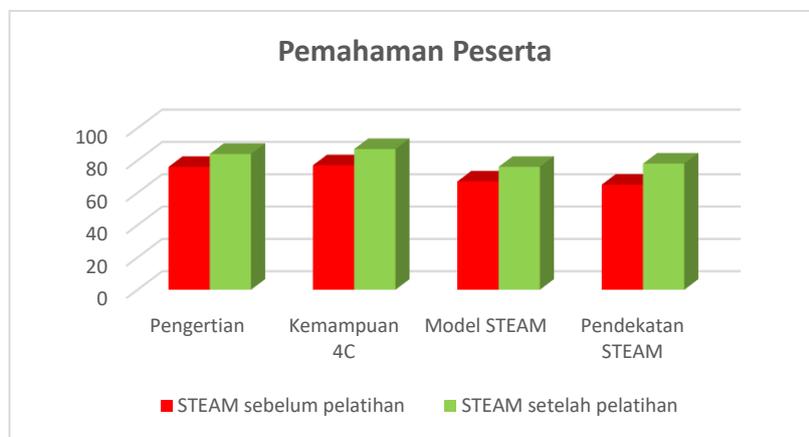


Gambar 2. Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat

Hasil dari kegiatan PkM dilakukan pengukuran sebelum dan sesudah peserta mengikuti kegiatan di tahap 1. Pada tahap ini kegiatan bertujuan untuk memberikan pemahaman secara teori terkait literasi dan STEAM yang menjadi dasar bagi guru dalam mengembangkan kegiatan pembelajarannya. Dari hasil pengukuran dapat dilihat pada Gambar 3 terkait tingkat pemahaman peserta terkait literasi dan Gambar 4 tentang pemahaman peserta akan STEAM seperti dibawah ini:



Gambar 3. Tingkat Pemahaman Peserta terkait literasi



Gambar 4. Tingkat Pemahaman Peserta terkait STEAM

Kegiatan PkM dilanjutkan pada tahap 2 sebagai tindak lanjut tahap berikutnya dengan topik pelatihan penyusunan buku dengan tema literasi dan STEAM sebagai proyek. Kegiatan dilakukan pada hari Jumat – Sabtu, 17 – 18 Mei 2024 bertempat di ruang Multimedia FKIP UAD Kampus 4. Kegiatan di ikuti oleh guru dari mitra yaitu PAUD Terpadu Nur'aini dan TK Nyai Ahmad Dahlan. Pada tahap 2 ini kegiatan yang dilakukan meliputi materi penyusunan buku cerita dengan Canva dan *Augmented Reality* (AR) dengan pemateri bapak Toni Kus Hendratno, M.Pd dan Mariana Wahyu Listyati (mahasiswa PG PAUD); dilanjutkan dengan materi pengembangan alur cerita oleh pemateri bapak Hermanto, M.Pd; dan Dewi Eko Wati, M.Psi. dengan pengembangan cerita dengan topik Literasi dan STEAM. Pada kegiatan tahap 2 ini, peserta mencoba menyusun buku cerita dengan memanfaatkan canva dan menggunakan AR untuk menambahkan agar buku lebih interaktif. Dari hasil pelatihan dihasilkan 5 buku cerita yang dapat dijadikan sebagai kegiatan literasi di awal pembelajaran yang nantinya menjadi pematik dalam mengembangkan kegiatan proyek di kelas.

PEMBAHASAN

Pembelajaran dengan *Project Base Learning* (PjBL) tidak hanya berfokus pada pembelajaran yang bertujuan agar peserta didik mampu mengeksplorasi pengetahuan melalui pengalaman yang telah dimiliki. PjBL memiliki tujuan pembelajaran yang menitik beratkan pada pembentukan karakter. Melalui PjBl anak dapat mengembangkan karakter toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, rasa ingin tahu, menghargai prestasi, komunikatif, dan tanggung jawab [9]. PjBL juga memiliki tujuan meningkatkan motivasi belajar anak dikarenakan adanya minat dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran [10].

Literasi sebagai salah satu capaian pembelajaran di PAUD dapat dikembangkan dengan berbagai kegiatan seperti bercerita, bermain dan bernyanyi [11]. Demikian juga dengan pendapat [12], melalui mendongeng anak didik termotivasi untuk senang membaca. Selain mendongeng, kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan literasi dasar dilakukan dengan kegiatan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis [13].

Hal yang tidak kalah penting dalam mengembangkan kemampuan literasi adalah guru. Sebagaimana hasil penelitian [14], pengembangan literasi bahasa anak usia dini memerlukan kepiawaian guru dalam mengemas pembelajaran dan lingkungan sekolah sebagai sumber dan media belajar anak. Oleh karena itu melalui pelatihan ini, guru diberikan pengetahuan terkait konsep literasi yang tidak hanya berfokus pada kemampuan literasi dasar anak meliputi membaca dan menulis. Penekanan literasi adalah kemampuan anak dalam mengenali dan memahami informasi, mengkomunikasikan perasaan dan pikiran secara lisan, tulisan, atau dengan berbagai media serta membangun percakapan.

Begitu pula dengan STEAM yang bertujuan mengembangkan kemampuan anak dalam memecahkan masalah, berpikir kritis, kreatif dan kolaboratif. Anak yang belajar dengan STEAM akan mengalami peningkatan kreativitas dalam berpikir, mampu memecahkan persoalan yang dihadapi lebih efektif [15]. STEAM sangat sesuai dengan kemampuan kreativitas anak karena anak mampu menuangkan gagasan, ide, bahkan dapat memodifikasi karya yang sudah anak buat sebelumnya [16].

Guru yang memahami STEAM dengan baik maka akan mempermudah dalam mengembangkan pembelajaran dengan STEAM yang nantinya akan meningkatkan kemampuan kreativitas anak. Namun jika guru belum memiliki pemahaman maka, konsep STEAM tidak akan tersampaikan dengan mudah dan tujuannya tidak akan tercapai [17]. Melalui pelatihan ini, guru akan mendapatkan pemahaman akan konsep STEAM baik secara pendekatan ataupun model, dengan harapan pengetahuan guru akan meningkat dalam menerapkan pembelajaran menggunakan STEAM, sehingga tujuan pembelajaran berupa mengembangkan kreativitas anak dapat dicapai.

Peningkatan keberdayaan mitra dengan kegiatan pelatihan masih efektif dilakukan mengingat, kegiatan semacam ini memberikan tidak hanya pengetahuan dan juga keterampilan. Hal tersebut dilihat dari hasil pengukuran yang dilakukan menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan yang meningkat setelah mengikuti pelatihan ini. Dengan pengetahuan yang dimiliki peserta akan menambah dan membekali guru dalam mengimplementasikan hasil dari pelatihan yang diikuti.

Pembelajaran proyek dengan buku sebagaimana hasil penelitian [18], membaca cerita rakyat berbasis proyek mampu signifikan meningkatkan capaian pembelajaran anak. Dengan demikian pelatihan ini dapat dikatakan efektif dilakukan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada guru dalam menyusun buku cerita sebagai proyek literasi dan STEAM.

DAMPAK

Pelatihan ini memberikan dampak bagi mitra khususnya dalam:

1. Memberikan pengetahuan dalam literasi dan STEAM dalam Pendidikan Anak Usia Dini.
2. Perubahan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan mitra mengimplementasikan proyek literasi dan STEAM dalam proses pembelajaran.
3. Peningkatan pelayanan pendidikan kepada peserta didik dengan memberikan kegiatan proyek yang mengedepankan literasi dan STEAM.

SIMPULAN

Kegiatan PkM ini secara langsung mampu meningkatkan keberdayaan mitra dalam hal pengetahuan dan keterampilan akan pembelajaran proyek dengan memanfaatkan buku cerita bertema literasi dan STEAM. Dengan pelatihan ini mitra yaitu guru tidak hanya mampu menguasai teori atau konsep literasi yang lebih luas namun juga memberikan tambahan pengalaman akan kegiatan pembelajaran proyek dengan literasi dan STEAM.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih disampaikan pada guru-guru di PAUD Terpadu Nur'aini dan TK Nyai Ahmad Dahlan atas partisipasinya sebagai mitra pada kegiatan pengabdian pada masyarakat pada tahun 2023. LPPM UAD atas kesempatannya dalam mendukung keterlaksanaannya kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

1. B. S. K. d. A. Pendidikan, *Keputusan Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Nomor 33/H/KR/2022 tentang Perubahan Capaian Pembelajaran Pada PAUD, Jenjang Pendidikan Dasar, Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka*, Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, 2022.
2. A. R., *Between Will and Wildness in STEM Education*, " In *Why Science and Art Creativities Matter.*, Pittsburgh: Sense, 2019.
3. M. E. e. a. e. a. Buzz, *Will the scientific and technology workforce meet the requirements of the federal government?*, Pittsburgh : RAND, 2020.
4. Supriyanto, "<https://www.popmama.com>," 5 Maret 2022. [Online]. Available: <https://www.popmama.com/big-kid/10-12-years-old/devi-ari-rahmadhani/penerapan-kurikulum-merdeka-pembelajaran-berbasis-proyek..> [Accessed 30 Sept 2023].
5. M. Hosnan, *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21 Kunci Sukses Implementasi Kurikulum 2013*, Jakarta: Ghalia Indonesia, 2020.
6. D. e. a. Ernawati, "Penerapan Metode Proyek Untuk Meningkatkan kemampuan Bersosialisasi Anak Pada Pembelajaran Di Kelompok B Tk Genengsari 01 Polokarto

- Sukoharjo Tahun 2012 / 2013," *Kumara*, vol. 1, no. 2013, pp. https://www.google.com/url?sa=i&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=0CAIQw7AJahcKEwiw4I_lwo-, 1.
7. N. a. N. A. melia, "Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Dan Penerapannya Pada Anak Usia Dini Di Tkit Al-Farabi," *Buhuts Al - Athfal: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 2, pp. 40-58, 2021.
 8. A. V. R. Pramudyani and K. I. Toni, "Pemahaman Science, Technology, Engineering, Art dan Mathematic (STEAM) pada Calon Guru PAUD," *Obsesi*, vol. 5, no. 6, pp. 4077-4088, 2022.
 9. A. R. U. W. S. J. J. Z. N. W. B. & N. N. Fitrianingtyas, "Mengembangkan Pendidikan Karakter melalui Pembelajaran Berbasis Proyek di PAUD," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 5, pp. 5675 - 5686, 2023.
 10. D. Astuti, "Pengaruh Penggunaan Metode Proyek Terhadap Motivasi Pada Anak Kelompok B Tk Panti Dewi Tanjungtirto Kalitirto Berbah Sleman Yogyakarta," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 5, No. 6, Pp. 586-599, 2016.
 11. N. Husnaini, "Identifikasi Pola Pengenalan Literasi Pada Anak Usia Dini Di Kota Mataram," *Jurnal Pendidikan Anak*, vol. 7, no. 1, pp. 30 - 39, 2018.
 12. A. P. Rahayu, "Analisis Stimulasi Kemampuan Literasi Siswa PAUD melalui Mendongeng," *DIDAKTIS: Jurnal Pendidikan dan Pengetahuan*, vol. 22, no. 1, pp. 92-99, 2022.
 13. M. A. Sari And S. J. Andajani, "Implementasi Pembelajaran Literasi Dasar Pada Anak Kelompok B Di Tk Negeri Pembina Surabaya," *Jurnal Paud Teratai*, Vol. 7, No. 1, Pp. 1-5, 2018.
 14. R. Yulia and E. Delfi, "Pengembangan Literasi Bahasa Anak Usia Dini," *Golden Age*, vol. 5, no. 1, pp. 53-60, 2021.
 15. S. Wahyuningsih, A. R. Pudyaningtyas, R. Hafidah, M. M. Syamsudin, R. E. E. Upik and N. E. Nurjanah, "Efek STEAM pada Kreativitas Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, pp. 295-301, 2020.
 16. N. Pitaloka and S. I. Sinaga, "PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS STEAM TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF ANAK," *Jurnak Kumara Cendekia*, Vol. 11, No. 1, Pp. 85-91, 2023.
 17. N. Qomariyah and Z. Qalbi, "Pemahaman Guru PAUD Tentang Pembelajaran Berbasis STEAM dengan Penggunaan Media Loose Parts di Desa Bukit Harapan," *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, vol. 3, no. 1, pp. 47-52, 2021.
 18. Sholihah, S. U., Pembelajaran Membaca Cerita Rakyat Berbasis Proyek dengan Pendekatan Saintifik di MI Nurul Huda Ngawun, Parengan Tuban , *EDU-KATA*, vol. 8 No. 1, pp. 51-59, 2022.