



PRATAMA WIDYA: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
Volume 8, No. 2, (Oktober 2023) 196-209
pISSN: 25284037 eISSN: 26158396
<http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/PW>

STEAM ANAK USIA DINI PADA PAUD IT INSAN CENDEKIA SURAKARTA

Oleh:

Paulus Widjanarko¹, Suharto², Oka Irmade³, Eka Titi Andaryani⁴

^{1,3}PGPAUD Universitas Slamet Riyadi Surakarta

² Pendidikan Seni, Universitas Negeri Semarang

⁴PGSD Universitas Negeri Semarang

Email: pauludwiwiet@gmail.com, suharto@mail.unnes.ac.id,
ekatitiandaryani@mail.unnes.ac.id

Diterima 23 Oktober 2023, direvisi 26 Oktober 2023, diterbitkan 31 Oktober 2023

Abstrak

Pendidikan seni melibatkan semua bentuk kegiatan berupa aktivitas fisik dan cita rasa keindahan yang tertuang dalam kegiatan berekspresi, bereksplorasi, berapresiasi, dan berkreasi melalui gerak, rupa, dan bunyi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pembelajaran STEAM pada pembelajaran seni yang dilakukan oleh pendidik. Metode penelitian deskriptif kualitatif digunakan untuk menggambarkan atau menguraikan tentang pembelajaran seni pada PAUD IT Insan Cendekia. Wawancara dilakukan untuk menggali informasi dari pendidik dikuatkan lagi dengan dokumentasi. Dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan data berupa foto, video, dan dokumen lainnya. Proses analisis kualitatif terdiri dari tiga tahap, yaitu reduksi data, sajian data, dan penarikan kesimpulan. Pendidikan pada hakekatnya merupakan suatu proses penggalian dan pengolahan pengalaman yang dilakukan secara terus menerus, proses penggalian, pengolahan dan pengalaman membuat peserta didik menemukan jati diri yang sesuai dengan minat dan bakat peserta didik, sehingga apa yang dilakukan oleh pendidik dalam proses pembelajarannya selalu memberikan pengalaman-pengalaman yang tertuju pada peserta didik yang akhirnya dapat menciptakan nilai-nilai karakter yang baik, pengalaman yang dilakukan oleh pendidik saat mendengarkan lagu kemudian menjelaskan pesan moral yang terdapat pada lagu tersebut, dapat menciptakan karakter yang lebih baik pada peserta didik PAUD IT Insan Cendekia. Pelajaran musik di PAUD IT Insan Cendekia tersebut adalah bernyanyi, mengenal birama, belajar mengingat, gerak dan lagu, mendengarkan musik dan bermain alat musik.

Kata Kunci: Pelajaran Seni, STEAM, AUD, John Dewey

Abstract

Arts education involves all forms of activities in the form of physical activity and a sense of beauty expressed in activities of expression, exploration, appreciation and creation through movement, appearance and sound. The purpose of this research is to determine the STEAM learning process in arts learning carried out by educators. Qualitative descriptive research methods were used to describe or explain art learning at PAUD IT Insan Scholar. Interviews were conducted to gather information from educators, reinforced with documentation.

Documentation is carried out to collect data in the form of photos, videos and other documents. The qualitative analysis process consists of three stages, namely data reduction, data presentation, and drawing conclusions. Education is essentially a process of extracting and processing experience which is carried out continuously, the process of extracting, processing and experience makes students discover their identity in accordance with the interests and talents of students, so that what educators do in the learning process always provides experiences- experiences aimed at students who can ultimately create good character values, experiences carried out by educators when listening to songs and then explaining the moral messages contained in the songs, can create better character in PAUD IT Insan Scholar students. The music lessons at PAUD IT Insan Scholar are singing, recognizing time signatures, learning to remember movements and songs, listening to music and playing musical instruments.

Keywords: Arts Learning, STEAM, AUD, John Dewey

PENDAHULUAN

Pondasi yang utama dalam pengembangan SDM adalah diperolehnya pendidikan yang tepat, sehingga pendidikan menjadi sangat penting untuk membangun generasi. PAUD merupakan jenjang pendidikan yang sangat penting karena merupakan pondasi bagi kecakapan berpikir kritis dan pembentukan karakter peserta didik. Oleh karena itu, semua pihak perlu berkomitmen untuk meningkatkan kualitas pendidikan, termasuk pendidikan peserta didik usia dini. Menurut Ariyanti (2016), rentang usia anak usia dini berada pada fase sensitif. Periode sensitif adalah periode di mana peserta didik memiliki ketertarikan dan kemampuan yang lebih besar untuk belajar tentang sesuatu. Pada periode ini, peserta didik akan lebih cepat dalam mengakses lingkungannya dan menyerap informasi.

Irmatani.L, dkk (2019) mengatakan bahwa keingintahuan dan motivasi anak dapat terstimulasi dengan menggunakan kegiatan belajar berbasis STEAM, hal lainnya yang juga dapat berkembang dengan pembelajaran STEAM adalah kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah, kesadaran kerjasama dan mampu belajar mandiri dalam sebuah kegiatan proyek, serta akan memberikan pengaruh lebih luas saat peserta didik melakukan pembelajaran berbasis tantangan dan penelitian. Pendekatan dari pembelajaran berbasis STEAM memerlukan keterampilan berfikir kritis, dengan dukungan kemampuan mengingat, kemampuan mengamati, kemampuan untuk paham, penerapan pemahaman, menganalisis, menilai, merencanakan serta dapat menyampaikan hasil yang diperoleh (Yulianti. S, 2013). Pembelajaran dengan pendekatan STEAM merupakan pembelajaran kontekstual (Yakman, 2012) dimana peserta didik akan diajak memahami fenomena yang terjadi yang dekat dengan lingkungan dirinya. STEAM membuat peserta didik untuk berusaha mengembangkan kemampuan yang ada pada dirinya dengan cara masing-masing.

Konsep pembelajaran metode ilmu, teknologi, teknik, seni, dan matematika sejatinya sudah lama diterapkan di TK dan di Lembaga Pendidikan Peserta didik Usia Dini (PAUD) modern. STEAM dijelaskan Irmatani.L, dkk (2019) sebagai pendekatan pembelajaran yang mampu menstimulasi keingintahuan dan motivasi peserta didik memiliki keterampilan pemecahan masalah, kerjasama, belajar secara mandiri melalui pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis tantangan dan penelitian.

Munawar et al., (2013) memberikan definisi pembelajaran inovatif dapat diartikan sebagai suatu proses pembelajaran yang menggunakan pendekatan, metode, atau strategi yang baru dan kreatif untuk memfasilitasi perkembangan dan kebutuhan peserta didik. Pembelajaran inovatif dapat menggunakan berbagai macam media dan sumber belajar yang menarik dan menyenangkan, sehingga peserta didik dapat belajar dengan lebih efektif dan

efisien. Hal tersebut selaras dengan pernyataan Panjaitan, (2020) dan Khotimah, (2020). Berdasarkan kedua pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dan inovatif sangat penting untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, pendidik dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik.

Loose Parts merupakan bahan-bahan yang terbuka, dapat terpisah, dapat dijadikan satu kembali, dibawa, digabungkan, dijajar, dipindahkan, dan digunakan sendiri atau digabungkan dengan bahan lain, yang dapat berupa bahan alam atau sintesis, dimana ketika peserta didik bermain loose part peserta didik dapat memainkan material sesuai keinginan peserta didik dimana peserta didik dapat mengkombinasi permainan dari bahan sejenis maupun dapat menambahkan bahan yang tidak sejenis secara bebas dan terbuka (Yulianti, 2020). Loose parts dapat digunakan untuk berbagai macam permainan, baik permainan individu maupun kelompok. Ketika peserta didik bermain loose parts, peserta didik dapat memainkan material sesuai keinginan peserta didik. Peserta didik dapat mengkombinasi permainan dari bahan sejenis maupun dapat menambahkan bahan yang tidak sejenis secara bebas dan terbuka. Hal ini dapat merangsang kreativitas dan imajinasi peserta didik.

Pendidikan seni merupakan aktifitas ekspresi, eksplorasi, kreasi dan apresiasi dari peserta didik yang melibatkan fisik dan rasa dalam prosesnya dengan media gerak, rupa dan musik. Pekerti (2012: 18) Pendidikan seni bagi peserta didik merupakan kegiatan bermain, berekspresi dan kreatif yang menyenangkan. Menekuni pendidikan seni dapat mendorong munculnya aktualisasi dari bakat dan talenta yang dimiliki sehingga mampu memaksimalkan potensi yang ada. (Munandar, 2012: 18).

PAUD Insan Cendekia merupakan salah satu Lembaga yang ada di Surakarta yang menggunakan metode pembelajaran menggunakan STEAM. Paud Insan Cendekia menggunakan metode STEAM yang mana dalam pembelajaran di PAUD Insan Cendekia menggunakan sentra musik dan olah tubuh, dalam pijakan saat main dalam musik dan olah tubuh. Peserta didik diajak untuk bergerak dahulu dengan ragam permainan seperti : estafet kelereng, balap bakiak, lempar tangkap bola dsb . Setelah peserta didik cukup menggerakkan tubuh dengan aspek perkembangan yang telah dicapai peserta didik-peserta didik masuk ke permainan musik, di sini peserta didik di kenalkan berbagai macam alat musik, sebagai contoh rebana mini, jimbe mini, marakas, xilofon, dan angklung. Peserta didik diajak untuk memainkan musik sederhana dan mengikuti ketukan yang di berikan pendidik . Kemudian peserta didik meniru ketukan tersebut. Dalam permainan musik, PAUD Insan Cendekia alat musik yang di pakai dalam pembelajaran musik adalah alat music dari barang *loose part* atau alat bekas pakai, alat musik terbuat dari limbah sekitar yang mudah didapat , dalam pembelajaran tersebut memakai galon bekas, tutup panci, botol bekas, sendok dan lain sebagainya, yang di mainkan bersamaan dan menjadi iringan musik yang dapat diperdengarkan. Berdasarkan uraian tersebut peneliti berkeinginan untuk menguraikan dan menganalisis kegiatan pembelajaran seni yang dilakukan di PAUD Insan Cendekia, peneliti ingin mengetahui bagaimana bentuk pembelajaran seni yang di lakukan pendidik di kelas dalam upaya untuk megajarkan atau memberi pengalaman dalam bermain seni dengan menggunakan media loosepart.

METODOLOGI

Metode penelitian deskriptif kualitatif digunakan untuk menggambarkan atau menguraikan tentang pembelajaran STEAM pada pembelajaran seni pada PAUD IT Insan Cendekia. Data dikumpulkan menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati kegiatan pembelajaran STEAM di

PAUD Insan Cendekia. Wawancara dilakukan untuk menggali informasi dari pendidik dan peserta didik tentang pembelajaran STEAM. Dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan data berupa foto, video, dan dokumen lainnya.

Analisis data dilakukan berdasarkan analisis Miles dan Huerman dengan pendekatan teori John Dewey. Proses analisis Miles dan Huerman kualitatif terdiri dari tiga tahap, yaitu reduksi data, sajian data, dan penarikan kesimpulan. Ketiga tahap tersebut saling berkaitan dan saling mendukung untuk menghasilkan analisis data yang berkualitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

PEMBELAJARAN PAUD IT INSAN CENDEKIA

Hasil wawancara menunjukkan Pembelajaran pada PAUD - IT Insan Cendekia menggunakan pendekatan secara daring dan luring. Adapun pendekatannya adalah melalui daring (Dalam Jaringan) diantaranya dengan menggunakan WAG (*whatsaap group*) untuk komunikasi dengan orang tua, voice note untuk doa, hafalan surat-surat pendek dan lagu-lagu serta video call untuk hafalan surat, menanyakan kabar Sementara itu pembelajaran yang dilakukan secara Luring (Luar Jaringan) antara lain menggunakan konsep “Belajar Melalui Bermain”. Banyak metode-metode yang digunakan pendidik terhadap peserta didiknya, namun di dalam pembelajarn PAUD IT Insan Cendekia menggunakan *loose Part* karena untuk mempermudah pencarian bahan materi yang akan dipakai, karena *loose Part* yang dipakai adalah dari lingkungan sekitar rumah peserta didik maupun lingkungan sekolah sehingga mudah didapat, selain mudah didapat media loose part dapat memberikan pengalaman sehingga dapat mengembangkan pola berpikir peserta didik sehingga peserta didik lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan ide-idenya. Pendidik PAUD IT Insan Cendekia dalam proses peningkatan karakter yang ada pada peserta didik saat ini dengan menggunakan pendekatan melalui seni khususnya seni musik, pembelajaran seni musik biasanya peserta didik diperdengarkan berbagai macam lagu, setelah peserta didik mendengarkan lagu biasanya kemudian pendidik menjelaskan apa makna dari lagu yang telah diperdengarkan.

STEAM

STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Math*) merupakan sebuah muatan pembelajaran bagi peserta didik yang menyatukan lima aspek tersebut dalam sebuah kegiatan belajar. Pembelajaran STEAM menjadi penting untuk peserta didik paud karena dengan pembelajaran STEAM akan mengembangkan kreativitas peserta didik melalui proses pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Bagi seorang pendidik yang menjadi kata kunci dalam memberikan pembelajaran STEAM adalah 3 pertanyaan terkait apa, mengapa dan bagaimana. 3 pertanyaan itu menjadi kunci penting dalam memberikan pembelajaran.

Bersadarkan observasi lanjutan dilapangan muatan pembelajaran STEAM yang dilakukan di PAUD Insan Cendekia meliputi kegiatan dengan dasar sebagai berikut: kursi disusun tidak berjajar, papan tulis bisa dipindah tempatkan, belajar tidak hanya di kelas, alat main berada di mana saja (sesuai dengan klasifikasi), peserta didik mengeksplorasi, menciptakan, mencari cara baru dalam pemecahan masalah, kegiatan bermain selalu bertujuan mengasah ketrampilan komunikasi dan daya kritis peserta didik, kegiatan belajar berpusat pada peserta didik dan pendidik sebagai fasilitator, peserta didik mengemukakan pendapat secara aktif, peserta didik berusaha berani mengambil resiko, peserta didik selalu terlibat dalam pembelajaran pengalaman, peserta didik bisa bekerja sama, peserta didik belajar melalui proses kreatif, peserta didik membuat project dengan ide dan kreasi sendiri.

Loose Part

PAUD IT Insan Cendekia, peserta didik-peserta didik didorong untuk bermain dan mengeksplorasi lingkungan sekitar mereka. Melalui kegiatan bermain, peserta didik-peserta didik dapat belajar dan berkembang secara utuh, baik secara fisik, kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Kegiatan bermain di PAUD IT Insan Cendekia memungkinkan peserta didik untuk melakukan manipulasi terhadap berbagai obyek, bereksplorasi, bereksperimen, berkegiatan, berinteraksi secara fisik, emosional, sosial dan secara kognitif serta kegiatan variatif yang menarik lainnya. Kegiatan dengan *Loose Parts* memberikan kesempatan pada peserta didik untuk bermain baik secara individual, kelompok kecil maupun kelompok besar dan bahkan secara klasikal. Kegiatan bermain yang berorientasi pada peserta didik adalah kegiatan bermain yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memilih kegiatan yang menarik baginya, dilakukan dalam area bermain yang di dalamnya terdapat berbagai material bermain, dan diarahkan untuk mencapai target yang disesuaikan dengan kemampuan dan minat peserta didik. Kegiatan bermain yang berorientasi pada peserta didik dapat memberikan berbagai manfaat bagi perkembangan peserta didik, seperti: Membantu peserta didik belajar dan berkembang secara utuh, Mendorong peserta didik menjadi pembelajar yang aktif dan interaktif, Meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar, Membantu peserta didik mengembangkan berbagai keterampilan Contoh kegiatan bermain yang berorientasi pada peserta didik: Bermain di area balok, Bermain di area air, Bermain di area seni, Bermain di area alam. Kegiatan bermain yang berorientasi pada peserta didik dapat dilakukan di berbagai tempat, seperti di rumah, di sekolah, atau di lingkungan sekitar peserta didik.

Media bermain loose parts adalah media pembelajaran yang terdiri dari berbagai macam bahan dan benda yang dapat digunakan untuk bermain secara bebas dan kreatif. Media bermain loose parts dapat digunakan untuk berbagai usia, mulai dari anak usia dini hingga dewasa. Media bermain loose parts memiliki berbagai manfaat, antara lain: 1. Meningkatkan kreativitas dan imajinasi, 2. Mengembangkan kemampuan motorik halus dan kasar, 3. Meningkatkan kemampuan kognitif, 4. Meningkatkan kemampuan sosial dan emosional, 5. Meningkatkan kemampuan memecahkan masalah. Berikut ini cara penggunaan loose parts dalam bermain peserta didik: Mengenalkan satu jenis benda dalam jumlah yang terbatas. Menaruh benda dalam tempat yang menarik peserta didik. Membangun rasa ingin tahu peserta didik. Mengizinkan peserta didik bereksplorasi. Memberikan waktu kepada peserta didik cara menggunakan benda yang ada. Membiarkan peserta didik menunjukkan, hargai apapun yang dibuatnya. Mendengarkan penjelasan peserta didik dan berikan provokasi sederhana menggunakan pertanyaan terbuka yang sederhana. Memberikan kesempatan pada peserta didik untuk menjelaskan.

Peserta didik paling senang bermain. Namun, terkadang setelah bermain, mereka lupa untuk merapikan barang-barang yang mereka gunakan. Hal ini dapat membuat lingkungan menjadi kotor dan berantakan. Oleh karena itu, penting untuk mengajarkan anak membereskan barang-barang sejak dini. Hal ini dapat mengajarkan anak untuk peduli pada lingkungan dan belajar bertanggung jawab, dalam proses seperti ini sebaiknya pendidik memberikan contoh yang baik dalam hal merapikan barang-barang yang telah selesai untuk bermain, peserta didik akan meniru perilaku orang-orang yang ada disekitarnya. Peserta didik lebih cenderung untuk melakukan sesuatu yang menyenangkan. Oleh karena itu, buatlah kegiatan merapikan barang-barang menjadi menyenangkan, misalnya dengan menyanyi atau bermain game sederhana. Berikan pujian kepada anak ketika mereka berhasil merapikan barang-barangnya. Hal ini akan membuat peserta didik merasa senang dan termotivasi untuk melakukannya lagi.

ALAT MUSIK PAUD IT INSAN CENDEKIA

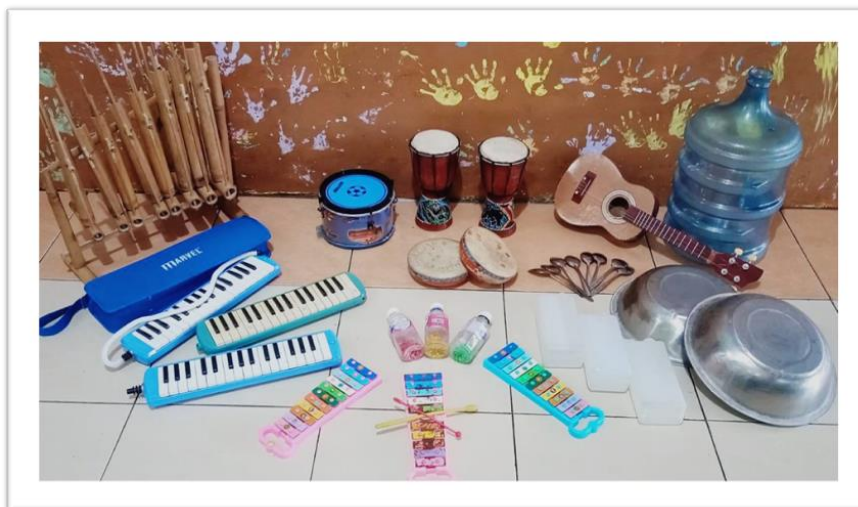


FOTO 1. Alat musik yang dimainkan

Proses pembelajaran seni di PAUD IT Insan Cendekia yaitu melalui sentra musik dan olah tubuh. Dalam pijakan saat main di sentra musik dan olah tubuh, peserta didik diajak untuk bergerak dahulu dengan ragam permainan seperti lempar bola, bakiak, estafet kelereng, melompat dan lain sebagainya. Setelah peserta didik-peserta didik cukup untuk menggerakkan tubuh, di sini peserta didik dikenalkan berbagai macam alat musik alat musik yang ada di PAUD IT Insan Cendekia yaitu rebana Mini, xilofon, jimbe mini, dan angklung. Selain alat musik tersebut, PAUD IT Insan Cendekia dari bahan Loosepart seperti sendok, gallon, tutup panic, botol sirup, botol plastik, kerikil dan lain sebagainya. Untuk memainkan alat musik tersebut pertama-tama pendidik menyiapkan alat musik dan ditata semenarik mungkin agar peserta didik-peserta didik tertarik untuk memainkannya. Lalu pendidik menerangkan macam-macam alat musik dan bagaimana cara memainkannya.

Sebelum bermain peserta didik-peserta didik diajak untuk membuat kesepakatan bersama, pendidik memberi contoh supaya peserta didik tidak berebut untuk memilih alat musik. Kemudian peserta didik-peserta didik juga memberi kesepakatan sendiri, ada yang berkata tidak boleh melempar, kalau pinjam harus izin, tidak boleh memukul teman dan sebagainya. Setelah pendidik dan peserta didik-peserta didik membuat kesepakatan bersama mereka satu persatu memilih alat musik yang akan dimainkan. Pendidik mulai memberi ketukan agar peserta didik bisa mengikuti bagaimana cara memainkan alat musik yang dipegang masing-masing peserta didik. Pendidik harus paham Irama yang akan dibawakan saat menyanyikan lagu. Saat memainkan alat musik angklung peserta didik-peserta didik membawa satu angklung untuk dimainkan lalu pendidik memberikan perintah angklung mana yang akan dibunyikan.

Tidak ada metode khusus untuk mengajarkan musik ke peserta didik. Karena di PAUD IT Insan Cendekia belum ada pendidik ekstra musik. Pada PAUD IT Insan Cendekia pendidik mengajarkan musik secara otodidak yaitu dengan melihat pembelajaran di YouTube kemudian pendidik mempelajarinya lalu diterapkan ke peserta didik.

Pembelajaran Seni Musik Pada PAUD IT Insan Cendekia

Pendidikan usia dini adalah pendidikan awal yang merupakan kegiatan stimulus untuk mematangkan segala aspek yang dimiliki sehingga akan siap dan matang pada saat

menempuh pendidikan pada fase selanjutnya. Selain sebagai pondasi awal untuk mematangkan segala macam aspek tumbuh kembang pendidikan awal pada pendidikan usia dini juga merupakan sebuah investasi yang penting untuk menemukan jati diri di masa depan. Memperoleh pendidikan yang baik, menemukan jati diri dan karakter yang baik akan dapat dengan mudah untuk mengactualisasikan cita-cita hidup yang dimiliki. Oleh karena itu salah satu pendidikan yang baik adalah pendidikan yang memperhatikan kepada minat dan bakat peserta didik. Pendidikan Peserta didik Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani.

Namun, tidak banyak orang tua yang mampu membina pertumbuhan dan perkembangan peserta didiknya. Mereka kadang kurang memperhatikan dengan baik bakat dan minat yang dimiliki sang peserta didik. Padahal menurut ahli psikologi perkembangan peserta didik usia dini pada usia 0-6 tahun merupakan masa golden age yaitu masa keemasan dalam perkembangan manusia seutuhnya.



Foto 2. Proses Pembelajaran Seni

Foto diatas merupakan proses pembelajaran seni musik yang ada pada PAUD IT Insan cendekia, dimana peserta didik di arahkan keruang aula yang ada di sekolah tersebut untuk bermain musik, mengapa pendidikan seni musik perlu diajarkan pada anak usia dini karena seni musik dapat meningkatkan perkembangan peserta didik pada perkembangan kognitif, afektif dan psikomotorik, hal ini karena bermain musik dapat membantu peserta didik dalam berpikir kritis, memecahkan masalah dan meningkatkan daya ingat, yang dilakukan pendidik dalam membantu pada aspek tersebut adalah setiap peserta didik harus menghafal ketukan, notasi musik yang dimainkan, sehingga pada saat memainkan lagu secara Bersama-sama peserta didik dapat memainkan nada-nada dengan benar, tentunya dimainkan dengan tempo yang pelan terlebih dahulu. Pembelajaran seni musik juga dapat menstimulus perkembangan afektif, hal ini karena musik dapat membantu peserta didik dalam mengekspresikan emosinya, meningkatkan rasa percaya diri, dan mengembangkan empati. Pembelajaran seni musik tidak sekedar untuk memenuhi rencana pembelajaran saja, emosi disini bukan kearah negative, pendidik menjelaskan setiap kelompok musik tidak ada yang memainkan atau meniup alat dengan kencang sehingga terdengar sendiri, peserta didik diajak untuk tidak emosi sehingga suara yang terdengar sama keras dan rasa.

Lembaga PAUD pada proses akhir kegiatan belajar mengajarnya pasti mengadakan pentas seni, hal ini bertujuan untuk peserta didik menampilkan bakatnya baik bernyanyi, bermain musik atau menari, kegiatan pentas seni dapat membantu dalam sektor

perkembangan afektif dari peserta didik sehingga peserta didik lebih percaya diri dan berani untuk tampil di atas panggung. Pendidikan seni musik juga dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan psikomotoriknya. Hal ini karena musik dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan koordinasi gerak, keseimbangan, dan keterampilan motorik halus. Bunda Irma dalam wawancara menjelaskan peserta didik lebih banyak senang dengan Gerakan-gerakan atau lebih tepatnya bergerak dari pada harus mewarnai, menggunting, atau meronce, peserta didik lebih tertarik dengan motorik kasar dari pada motorik halus. Pembelajaran seni musik dirancang oleh pendidik (bunda Irma) agar setiap pembelajaran yang diberikan pada peserta didik tidak memberatkan peserta didik, sehingga peserta didik melakukannya dengan senang hati dan riang gembira bahkan bersorak-sorai ketika pembelajaran seni musik.

Hasil pengamatan aktivitas yang dilakukan pendidik pada PAUD IT Insan Cendekia untuk peserta didiknya adalah sebagai berikut: **Bernyanyi** : kegiatan ini dilakukan pendidik adalah memberi pilihan kepada peserta didik, siapa yang mau bernyanyi? Yang antusias untuk bernyanyi mengangkat tangannya, kemudian mengelompokkan peserta didik yang antusias bernyanyi kemudian pendidik mulai memutar lagu yang di barengi bernyanyi bersama. **Mengenal Birama**; Pada kegiatan ini peserta didik diberi stimulus mengenai birama lagu dengan mengetuk-ngetuk sendok dengan memberikan tempo 4 ketukan, 3 ketukan dan 2 ketukan. Sehingga peserta didik bisa memahami lagu dengan birama 4/4, 3/4 dan 2/4. **Belajar mengingat**; Pada kegiatan ini peserta didik diajarkan untuk bernyanyi lagu-lagu yang mudah dihafal dengan perbendaharaan kata yang digunakan pada kehidupan sehari-hari di lingkungan baik masyarakat maupun keluarga. **Gerak dan Lagu** ; Pada kegiatan gerak dan peserta didik diajarkan tidak hanya untuk bernyanyi namun diajarkan pula di ikuti dengan gerakan-gerakan yang sederhana sesuai dengan lagu yang sedang dinyanyikan atau di perdengarkan. **Mendengar musik Bersama**; Pada kegiatan ini yang pendidik lakukan adalah memutar beberapa lagu disuatu ruang tertentu seperti alua, kemudian peserta didik diajak untuk Bersama-sama keaula untuk mendengarkan lagu-lagu disana, baik lagu-lagu anak, lagu nasional, maupun lagu-lagu daerah, kegiatan ini bertujuan untuk memberi imajinasi dan interpretasi mengenai lagu yang sedang diperdengarkan. **Bermain alat musik**; Bermain alat musik seperti pianika, jimbe dengan ukuran yang kecil, tamborin kecil, ada snardrum kecil juga, pendidik menerapkan pengenalan birama pada alat-alat tersebut, memainkan 4,3, dan 2 ketukan menggunakan jimbe, tamborin, snardrum dengan memukul bersama-sama.

LAGU YANG DIPERDENGARKAN DALAM PEMBELAJARAN SENI MUSIK

Penanaman karakter pada peserta didik adalah proses internalisasi nilai-nilai luhur ke dalam diri peserta didik agar menjadi pribadi yang baik dan berbudi pekerti luhur. Proses ini perlu dilakukan sejak dini karena peserta didik usia dini merupakan masa emas perkembangan karakter. Lagu peserta didik merupakan salah satu media yang efektif untuk menginternalisasikan nilai-nilai pada peserta didik usia dini. Hal ini dikarenakan lagu peserta didik memiliki beberapa keunggulan, yaitu: 1. Menyenangkan dan menarik bagi peserta didik. Lagu peserta didik memiliki ritme dan melodi yang mudah diingat dan dinyanyikan oleh peserta didik. Hal ini membuat peserta didik merasa senang dan tertarik untuk mendengarkan dan menyanyikannya. 2. Mudah dipahami oleh peserta didik. Lirik lagu peserta didik biasanya sederhana dan mudah dipahami oleh peserta didik. Hal ini memudahkan peserta didik untuk memahami pesan moral yang terkandung dalam lagu. 3. Dapat diulang-ulang. Lagu peserta didik biasanya diulang-ulang dalam pembelajaran. Hal ini membuat peserta didik lebih mudah untuk mengingat dan memahami pesan moral yang

terkandung dalam lagu.

Berdasarkan keunggulan-keunggulan tersebut, PAUD IT Insan Cendekia menggunakan lagu peserta didik untuk menginternalisasikan nilai-nilai pada peserta didik. Lagu-lagu peserta didik yang dipilih dan diajarkan di PAUD IT Insan Cendekia adalah: 1. Pelangi-Pelangi. Lagu ini mengajarkan peserta didik untuk bersyukur kepada Tuhan atas keindahan alam, terutama pelangi. 2. Bangun Tidur. Lagu ini mengajarkan peserta didik untuk disiplin dan bertanggung jawab dalam melakukan kewajibannya, yaitu bangun tidur dan siap untuk beraktivitas. 3. Rukun Islam. Lagu ini mengajarkan peserta didik tentang rukun Islam, yaitu lima kewajiban yang harus dilaksanakannya oleh umat Islam. 4. Doa Orang Tua. Lagu ini mengajarkan peserta didik untuk menghormati dan mendoakan orang tua.

Lagu-lagu tersebut dipilih karena bersifat riang dan mencerminkan etika luhur. Lagu-lagu tersebut juga biasa dinyanyikan oleh peserta didik-peserta didik, sedangkan syair lagunya berisi hal-hal sederhana yang biasanya dilakukan oleh peserta didik-peserta didik. Berikut adalah contoh penggunaan lagu peserta didik untuk menginternalisasikan nilai-nilai pada peserta didik usia dini: 1. Lagu Pelangi-Pelangi dapat digunakan untuk menginternalisasikan nilai bersyukur dan cinta alam pada peserta didik. Pendidik dapat mengajak peserta didik untuk bernyanyi dan berdiskusi tentang keindahan pelangi. Pendidik juga dapat mengajak peserta didik untuk membuat karya seni bertema pelangi. 2. Lagu Bangun Tidur dapat digunakan untuk menginternalisasikan nilai disiplin dan tanggung jawab pada peserta didik. Pendidik dapat mengajak peserta didik untuk bernyanyi dan bermain peran tentang bangun tidur. Pendidik juga dapat memberikan tugas kepada peserta didik untuk membuat jadwal kegiatan sehari-hari. 3. Lagu Rukun Islam dapat digunakan untuk menginternalisasikan nilai religius pada peserta didik. Pendidik dapat mengajak peserta didik untuk bernyanyi dan berdiskusi tentang rukun Islam. Pendidik juga dapat mengajak peserta didik untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan rukun Islam, seperti salat, puasa, dan zakat. 4. Lagu Doa Orang Tua dapat digunakan untuk menginternalisasikan nilai sopan santun dan cinta kasih pada peserta didik.

Pendidik dapat mengajak peserta didik untuk bernyanyi dan berdiskusi tentang pentingnya mendoakan orang tua. Pendidik juga dapat mengajak peserta didik untuk membuat kartu ucapan terima kasih untuk orang tua. Dengan menggunakan lagu peserta didik secara tepat dan kreatif, pendidik dapat menginternalisasikan nilai-nilai yang baik pada peserta didik usia dini.

Kodok Ngorek, Kodok ngorek kodok ngorek, Ngorek pinggir kali.

(Bocah nakal bocah nakal njaluk dijamoni)

Teot teblung, teot teblung, Teot teot teblung

(Jamu opo jamu opo Jamu temulawak)

Bocah pinter bocah pinter besok dadi dokter

(Numpak opo numpak opo Numpak helikopter)

Tembang dolanan Kodok Ngorek memilih hewan kodok sebagai tokoh utama yang diangkat. Seperti yang diketahui, kodok adalah hewan yang suka bersuara saat hujan turun. Suasana ini diinterpretasikan sebagai latar yang tepat untuk menyampaikan nasihat. Layaknya kodok yang suka bermain, begitu pula dengan peserta didik-peserta didik di masa kecilnya. Lagu tersebut seakan-akan memberikan nasihat kepada siapa pun yang menyanyikannya. Saat sudah tumbuh besar, jangan lah menjadi peserta didik nakal, sebab kita akan diberi jamu pahit. Jamu pahit di sini diinterpretasikan sebagai nasihat atau hukuman

yang memberi efek jera. Berbeda ketika kita bertumbuh menjadi peserta didik pintar yang rajin belajar, tentu bisa menggapai cita-cita setinggi apapun.

Jika dilihat dari lirik lagu yang diajarkan di PAUD IT Insan Cendekia, tampak bahwa lagu-lagu tersebut berisi hal-hal yang sederhana yang biasa dilakukan oleh peserta didik usia dini. Misalnya, lagu "Aku Peserta didik Indonesia" bercerita tentang kebanggaan menjadi warga negara Indonesia, lagu "Pelangi" bercerita tentang keindahan alam, dan lagu "Kasih Ibu" bercerita tentang kasih sayang ibu.

Metode Pendidik Dalam Memperkenalkan Seni

Banyak metode yang dapat digunakan pendidik untuk memperkenalkan seni kepada peserta didik. Metode yang dipilih harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, materi pelajaran, dan tujuan pembelajaran. Berikut adalah beberapa metode yang digunakan pendidik di PAUD IT Insan Cendekia untuk memperkenalkan seni kepada peserta didik: **Metode demonstrasi**; Metode demonstrasi adalah metode yang digunakan pendidik untuk menunjukkan kepada peserta didik bagaimana cara membuat karya seni. Metode ini dapat digunakan untuk mengajarkan berbagai teknik seni, seperti menggambar, melukis, mewarnai, dan membuat kerajinan tangan. **Metode penugasan**; Metode penugasan adalah metode yang digunakan pendidik untuk memberikan tugas kepada peserta didik untuk membuat karya seni. Metode ini dapat digunakan untuk mendorong peserta didik untuk mengeksplorasi kreativitasnya. **Metode tanya jawab**; Metode tanya jawab adalah metode yang digunakan pendidik untuk mengajukan pertanyaan kepada peserta didik tentang seni. Metode ini dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik tentang seni. Metode bermain, **Metode bermain**; adalah metode yang digunakan pendidik untuk mengajak peserta didik bermain dengan seni. Metode ini dapat digunakan untuk membuat pembelajaran seni menjadi lebih menyenangkan dan menarik bagi peserta didik. **Metode kerja kelompok**; Metode kerja kelompok adalah metode yang digunakan pendidik untuk membagi peserta didik ke dalam kelompok untuk membuat karya seni. Metode ini dapat digunakan untuk meningkatkan kerja sama dan keterampilan sosial peserta didik. Metode kunjungan, **Metode kunjungan**; adalah metode yang digunakan pendidik untuk mengajak peserta didik mengunjungi tempat-tempat seni, seperti museum, galeri seni, atau pertunjukan seni. Metode ini dapat digunakan untuk memperkenalkan peserta didik dengan berbagai karya seni. Berikut adalah beberapa tips untuk pendidik dalam memperkenalkan seni kepada peserta didik: Mulailah dari hal yang sederhana, Jangan memaksakan peserta didik untuk membuat karya seni yang rumit.

Menurut Irma Yuliana saat memberikan pernyataan dalam wawancara menjelaskan bahwa dalam memberikan pengalaman pada saat mengeksplorasi peserta didik mulailah dari hal-hal yang sederhana dan sesuai dengan kemampuan peserta didik. Berikan kebebasan, Berikan kebebasan kepada peserta didik untuk mengekspresikan dirinya melalui seni. Jangan terlalu membatasi kreativitas peserta didik. Berikan pujian, Berikan pujian kepada peserta didik atas karya seninya. Pujian dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar seni. Jadilah teladan, Pendidik harus menjadi teladan bagi peserta didik dalam hal seni. Pendidik harus menunjukkan minat dan antusiasme terhadap seni. Dengan menggunakan metode dan tips yang tepat, pendidik dapat membantu peserta didik untuk mengenal dan mencintai seni.

Analisis Berdasarkan Teori John Dewey

Salah satu filsafat John Dewey dalam filsafat pendidikannya adalah pengalaman (experience). Bagi Dewey pengalaman jauh lebih kompleks dibandingkan dengan

pengetahuan. Pengalaman adalah basis Pendidikan atau dalam terinologi Dewey sendiri “pengalaman” sebagai sarana dan tujuan Pendidikan. (John Dewey.2004). bagi John Dewey, Pendidikan pada hakekatnya merupakan suatu proses penggalan dan pengolahan pengalaman yang dilakukan secara terus menerus. John Dewey (1859–1952) adalah seorang filsuf, psikolog, dan pendidik Amerika yang secara signifikan mempengaruhi perkembangan pendidikan modern, filosofi, dan psikologi pendidikan (Rianto 2017). Lahir di Burlington, Vermont, ia tumbuh dalam lingkungan yang menghargai pendidikan dan pemikiran bebas. Ayahnya adalah seorang pedagang dan pembuat alat-alat mesin, sedangkan ibunya adalah seorang pendidik yang memiliki pandangan progresif tentang pendidikan. Pengalaman masa kecilnya di lingkungan yang mendorong eksplorasi dan pemikiran bebas berpengaruh besar pada pandangannya tentang pendidikan (Mustaghfiroh 2020, 141-147).

Teori Progresivisme John Dewey adalah suatu pendekatan pendidikan yang mengusulkan bahwa proses belajar sebaiknya didasarkan pada pengalaman nyata, diarahkan oleh refleksi aktif, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Prinsip-prinsip utama teori progresivisme John Dewey adalah pengalaman sebagai dasar pembelajaran, belajar aktif dan interaktif, pembelajaran kontekstual, pendidikan untuk pengembangan pribadi, pembelajaran berbasis masalah, dan pengembangan keterampilan berpikir kritis. Dalam praktiknya, pendekatan progresivisme berarti memberikan peserta didik kesempatan untuk belajar melalui pengalaman praktis, melakukan refleksi terhadap pengalaman tersebut, serta berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dewey percaya bahwa pendekatan ini akan menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam, motivasi belajar yang lebih tinggi, dan keterampilan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Teori Progresivisme John Dewey memiliki dampak besar dalam perubahan paradigma pendidikan, menginspirasi pengembangan kurikulum yang lebih kontekstual dan berpusat pada peserta didik, serta menekankan pentingnya pengembangan keterampilan yang dapat diterapkan dalam kehidupan nyata (Mualifah 2013, p. 101-121).

Pembelajaran STEAM yang dilakukan pada Lembaga PAUD IT Insan Cendekia telah melakukan teori yang dinyatakan sesuai dengan prinsip-prinsip utama teori progresivisme John Dewey. Berikut adalah penjelasannya: 1. Pengalaman sebagai dasar pembelajaran. Dalam pembelajaran STEAM, peserta didik-peserta didik dilibatkan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran yang berpusat pada mereka. Mereka didorong untuk mengeksplorasi, mengalami, dan melakukan praktik langsung. Hal ini sejalan dengan prinsip progresivisme yang menekankan bahwa pengalaman adalah dasar pembelajaran. 2. Belajar aktif dan interaktif, Pembelajaran STEAM mendorong peserta didik-peserta didik untuk belajar secara aktif dan interaktif. Mereka didorong untuk bertanya, berdiskusi, dan bekerja sama dengan teman-teman mereka. Hal ini sejalan dengan prinsip progresivisme yang menekankan bahwa belajar harus aktif dan melibatkan peserta didik secara penuh. 3. Pembelajaran kontekstual, Pembelajaran STEAM dirancang dengan konteks yang relevan dengan kehidupan peserta didik-peserta didik. Hal ini sejalan dengan prinsip progresivisme yang menekankan bahwa pembelajaran harus kontekstual agar dapat bermakna bagi peserta didik. 4. Pendidikan untuk pengembangan pribadi Pembelajaran STEAM bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dan potensi peserta didik secara menyeluruh. Hal ini sejalan dengan prinsip progresivisme yang menekankan bahwa pendidikan harus berorientasi pada pengembangan pribadi.

Berikut adalah beberapa contoh penerapan Prinsip-prinsip progresivisme dalam pembelajaran STEAM di Lembaga PAUD IT Insan Cendekia, peserta didik diajak untuk membuat alat musik dari barang bekas. Hal ini membuat peserta didik lebih tertarik karena mereka dapat menggunakan barang-barang yang ada di lingkungan sekitar untuk membuat

karya seni. Pada pembelajaran seni dengan menggunakan metode Loosepart, peserta didik diajak untuk menggunakan berbagai bahan dan alat untuk membuat karya seni. Hal ini membuat peserta didik lebih kreatif karena mereka dapat menggunakan bahan dan alat yang berbeda-beda untuk membuat karya seni. Selain itu, pembelajaran seni di PAUD IT Insan Cendekia Surakarta juga menekankan pada penanaman nilai-nilai karakter. Nilai-nilai karakter tersebut ditanamkan dengan cara memberikan keteladanan dan pembiasaan melakukan hal-hal yang baik.

SIMPULAN

Proses pembelajaran seni yang terjadi pada PAUD Insan Cendekia dalam pembelajarannya di kelas menggunakan metode STEAM, dimana pada pembelajaran tersebut menggunakan media *loospart* atau barang bekas pakai yang ada pada lingkungan tempat kita tinggal atau sekitar kita. Pelajaran musik di PAUD IT Insan Cendekia tersebut adalah bernyanyi, mengenal birama, belajar mengingat, gerak dan lagu, mendengarkan musik dan bermain alat musik. Pengalaman membuat peserta didik menemukan jati diri yang sesuai dengan minat dan bakat peserta didik, pengalaman yang dilakukan oleh pendidik saat mendengarkan lagu kemudian menjelaskan pesan moral yang terdapat pada lagu tersebut, dapat menciptakan karakter yang lebih baik pada peserta didik PAUD IT Insan Cendekia.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, S.E. & Akkas, M., 2021. Buku Panduan Guru Capaian Pembelajaran Elemen Dasar-Dasar Literasi STEAM untuk Satuan PAUD. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.
- Ariyanti, T. 2016. Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak. *Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar*. 8(1). pp. 50-58
- Brian Kisida, Daniel H. Bowen, and Jay P. Greene, "Cultivating Interest in Art: Causal Effects of Arts Exposure during Early Childhood," *Early Childhood Research Quarterly* 45 (October 1, 2018): 197–203, <https://doi.org/10.1016/J.ECRESQ.2017.12.003>.
- Imamah, Zakiyatul, and Muqowim Muqowim. "Pengembangan kreativitas dan berpikir kritis pada anak usia dini melalui metode pembelajaran berbasis STEAM and loose part." *Yinyang: Jurnal Studi Islam Gender Dan Anak* (2020): 263-278.
- Jamalus, 1988. *Pengajaran Musik melalui Pengalaman Musik*. Jakarta : Depdikbud
- Kisida, B., Bowen, D. H. & Greene, J. P. Cultivating interest in art: Causal effects of arts exposure during early childhood. *Early Child. Res. Q.* **45**, 197–203 (2018).
- Kim, J., Yu, H., & Kim, H. K. (2022). Effects of cumulative family risks on school readiness skills: A cross-cultural study between the U.S. and Korea. *Early Childhood Research Quarterly*, 61, 15–24. <https://doi.org/10.1016/J.ECRESQ.2022.05.002>
- Kristiana, D. Parents' Roles in STEAM Learning in Early Childhood. *1st Int. Conf. Educ. Soc. ...* **581**, (2021).
- Krogh, S.L & Slentz, K. L. (2008). *The Early Childhood Curriculum*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Lestari, Ami Dwi, M. Yusuf Setiawardana, and Ari Widyaningrum. "Pendidikan Karakter Cinta Tanah Air Melalui Lagu Nasional Di Sdn Rejosari 02 Semarang." *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An* (2020): 49-â
- Lindeman K., Jabot M, Berkley M. The Role of STEM (or STEAM) in the Early Childhood Setting" In Learning Across the Early Childhood Curriculum. *Emeraldinsight*. Published online 2013:iii.

- Martin, Nussbaum Miguel, and Jorge Ortiz. 2020. Integrating Critical Thinking Into The Classroom: A Teacher's Prespective. *Thinking Skills and Creativity*. 37 (2). pp. 1-46. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100674>
- Mayer, D., & Beckh, K. (2016). Examining the validity of the ECERS-R: Results from the German National Study of Child Care in Early Childhood. *Early Childhood Research Quarterly*, 36, 415–426. <https://doi.org/10.1016/J.ECRESQ.2016.01.001>
- Mualifah, I. (2013). Progresivisme John Dewey dan Pendidikan Partisipatif Perspektif Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam (Journal of Islamic Education Studies)*, 1(1), 101-121.
- Munandar, Utami. 2012. Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munawar, M., Prasetyo, A., & Pusari, R. W. (2013). *Pengembangan model pembelajaran Inovatif melalui pendekatan in house training berbasis kearifan budaya lokal*. PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini, 2(1 mei).
- Muqowin, & Imamah. Z. (2020). Pengembangan Kreativitas dan Berpikir Kritis Pada Anak Usia Dini melalui Metode Pembelajaran Berbasis STEAM and Loose Parts. YINYANG. *Jurnal Studi Islam, Gender, dan anak*. Vol.15, No.2 Juli 2020. <https://doi.org/10.24090/yinyang.v15i2.3917>
- Pekerti, Widia, dkk. 2014. *Metode Pengembangan Seni*. Tangerang Selatan : Univrsitas Terbuka.
- Qomariyah, Nurul, and Zahratul Qalbi. 2021. "Pemahaman Pendidik PAUD Tentang Pembelajaran Berbasis STEAM Dengan Penggunaan Media Loose Parts Di Desa Bukit Harapan." *JECED : Journal of Early Childhood Education and Development* 3(1)
- Reza, A.M., dkk. 2018. Pengembangan Soft Skills Peserta Didik Melalui Integrasi Pendekatan Science. Technology, Engineering, Arts, and Mathematics (STEAM) Dalam Pembelajaran Asam Basa. *Jurnal Riset Pendidikan Kimia*. 8(2). pp. 42-51. DOI: <https://doi.org/10.21009/JRPK.082.05>
- Rianto, Vina Muthmainna. 2017. "KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH PESERTA DIDIK BERDASARKAN TEORI JOHN DEWEY PADA MATERI TRIGONOMETRI." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 6, no. 7: 12–26
- Shabrina, E., & Lestaringrum, A. (2020). The role of loose parts play in logical thinking skill in KB Lab school. *Journal of Early Childhood Care and Education*. <https://doi.org/10.26555/jecce.v3i1.1679>
- Sukohardi, AL, 1978. *Teori Musik Umum*. Yogyakarta : Pusat Musik Liturgi.
- Sun, H., dkk., 2022. Exploring the structure of students' scientific higher order thinking in science education. *Thinking Skills and Creativity*. 43. (1). <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2022.100999>
- Susanto, A. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Teun J. 2020. Teaching Critical Thinking through Engagement With Multiplicity. *Thinking Skilss and Creativity*. 37. pp.1-30. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100701>
- Wahyuseptiana, Yetty Isna, Dina Pertiwi Aje, and Paulus Widjanarko. "STEAM Approach To Improving Critical Thinking Skills In Early Children." (2022).
- Widjanarko, Paulus. "Penanaman Karakter Melalui Lagu-Lagu Nasional Di Paud Pelita Harapan Bangsa Kota Tegal." *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini* 8.2 (2019)

- Widjanarko S.Pd., M.Pd P. ART LEARNING FOR CHILDREN WITH DELAYED CHILDREN IN SLB MANUNGGAL SLAWI , TEGAL
- Wilcox, M. J., Gray, S., & Reiser, M. (2020). Preschoolers with developmental speech and/or language impairment: Efficacy of the Teaching Early Literacy and Language (TELL) curriculum. *Early Childhood Research Quarterly*, 51, 124–143. <https://doi.org/10.1016/J.ECRESQ.2019.10.005>
- Yulianti. (2020). *Loose Part Material Lengkap Otentik stimulasi PAUD*. Bandung: PT Sarang Seratus Aks
- Yusniar, N. (2021). Emotional Maturity in the Ability to Socialize Early Childhood Educators. *International Journal of Social Science and Religion*, 61–76. <https://doi.org/10.53639/IJSSR.V2I1.26>