

# **Implementasi Pembelajaran Bermuatan STEAM Dalam Mengembangkan Kemampuan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal VI Biring Romang**

**A. Auliah Rahma**<sup>1</sup> (Universitas Negeri Makassar, Indonesia)

**Sitti Nurhidayah Ilyas**<sup>2</sup> (Universitas Negeri Makassar, Indonesia)

**Muhammad Akil Musi**<sup>3</sup> (Universitas Negeri Makassar, Indonesia)

Co-Author Email: [andiauliah717@gmail.com](mailto:andiauliah717@gmail.com)

---

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan implementasi pembelajaran bermuatan STEAM dalam mengembangkan kemampuan literasi anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal VI Biring Romang. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis reduksi data, penyajian data, dan verifikasi. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran bermuatan STEAM mampu mendorong anak dalam mengembangkan kemampuan literasi. Kemampuan literasi mencakup kemampuan memiliki minat dalam kegiatan menggunakan buku cerita bergambar, anak mengenali gambar dan menyebutkan simbol tulisan, anak mampu menyebutkan huruf awal dari nama benda, anak dapat menulis namanya, serta anak mampu menceritakan cerita yang telah di dengar atau dibaca. Hal ini tidak terlepas dari kemampuan guru untuk memfasilitasi anak, memberikan pertanyaan dan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi semaksimal mungkin.

**Kata kunci:** Pembelajaran STEAM; Literasi; Anak Usia Dini.

**Abstract:** This study aims to describe the implementation of STEAM-fueled learning in developing literacy skills of children aged 5-6 years at Aisyiyah Bustanul Athfal VI Biring Romang Kindergarten. The type of research used is descriptive qualitative research. Data collection techniques using observation, interviews, and documentation. Data analysis uses data reduction analysis, data presentation, and verification. Based on the results of the study, it shows that the implementation of STEAM-fueled learning can encourage children to develop literacy skills. Literacy skills include the ability to have an interest in activities using picture storybooks, children recognize pictures and mention written symbols, children are able to mention the initial letters of the name of objects, children can write their names, and children are able to tell stories that have been heard or read. This is inseparable from the teacher's ability to facilitate children, ask questions and provide opportunities for children to explore as much as possible.

**Keywords:** STEAM Learning; Literacy; Early Childhood.

## PENDAHULUAN

Pembelajaran untuk anak usia dini merupakan kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada anak dan disesuaikan dengan tingkat usia anak. Kegiatan pembelajaran di PAUD mengutamakan bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain. Menurut Amal et al., (2021) pembelajaran yang berorientasi bermain efektif bagi anak didik, melalui bermain anak akan merasa nyaman dalam proses pembelajaran.

Anak usia dini merupakan masa peka dimana anak sedang dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat baik pada aspek fisik motorik, bahasa, sosial emosional, serta kognitif. Pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya dalam memberikan stimulus bagi anak yang bertujuan untuk menumbuh kembangkan potensi anak. Anak memerlukan stimulasi agar dapat terus mengembangkan semua kemampuan yang mereka miliki.

Salah satu kemampuan yang penting untuk distimulasi sejak dini adalah kemampuan literasi, sebagai upaya untuk mengoptimalkan aspek perkembangan anak yaitu bahasa. Dengan bahasa kita bisa berkomunikasi, mengungkapkan pikiran dan ide kita kepada orang lain. Ketika sejak dini anak memiliki kemampuan literasi yang baik, maka akan mempengaruhi akademik yang lainnya. Pengenalan literasi sejak dini menjadi suatu upaya yang dilakukan dalam mengembangkan kemampuan bahasa dan kognitif anak agar dapat mengenal konsep membaca, menulis dan berhitung, sehingga dapat menjadi bekal bagi anak supaya tidak mengalami kesulitan untuk pengembangan pada tingkat selanjutnya (Purnomosari et al., 2022)

Secara sederhana literasi dimaknai sebagai kemampuan membaca dan menulis. Namun pengertian literasi tidak sebatas itu saja, mengikuti perkembangan zaman, literasi tidak hanya mengenai membaca dan menulis, tetapi juga mencakup literasi sains, literasi numerasi, literasi finansial, literasi digital, dan literasi budaya (Indriyani et al., 2019). Banyak kegiatan yang dapat dilakukan untuk menstimulasi kemampuan literasi anak misalnya bermain menggunakan alat peraga, beraktivitas fisik, menyanyi, dan menari. Kegiatan literasi perlu mengembangkan kecakapan anak secara komprehensif (Marianty et al., 2022).

Literasi pada usia 5-6 tahun anak harus mampu memahami bahasa dan menyampaikan bahasa, yang berkaitan dengan proses keaksaraan awal (Novrani et al., 2021). Kemampuan keaksaraan pada anak usia 5-6 tahun yaitu mengenal simbol huruf dan bunyi dari huruf awal benda-benda di sekitarnya, menyebutkan kelompok benda yang memiliki kesamaan bunyi atau huruf awal, membaca nama sendiri, dan memahami arti kata dari cerita (Akkas & Suryawati, 2021). Dijelaskan juga oleh Hasanah & Deiniatur (2019) yaitu literasi bukan sekedar kemampuan membaca, menulis dan berhitung, tetapi dalam pengertian modern melingkupi kemampuan berbahasa, menghitung, memaknai gambar, pengetahuan terkait komputer serta berbagai upaya untuk mendapatkan ilmu pengetahuan.

Melalui pengembangan literasi sejak dini dapat membantu dalam mengembangkan kompetensi anak agar anak memiliki kemampuan dalam memahami, menganalisis, dan

menggunakan informasi untuk mengembangkan pengetahuan dan memiliki kemampuan menyelesaikan masalah melalui berpikir kritis (Irianto & Febrianti, 2017).

Pembelajaran merupakan salah satu yang dapat membantu guru dalam menumbuhkan kemampuan literasi anak. Dalam kegiatan pembelajaran, peran guru sangatlah penting dalam menunjang keberhasilan pembelajaran, guru dapat memberikan stimulasi kepada anak agar anak memiliki pengalaman literasi baik yang diperoleh ketika berinteraksi dengan teman maupun di lingkungannya. Salah satu upaya yang dapat membantu dalam menumbuhkan literasi anak yakni dengan menerapkan pembelajaran bermuatan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics*). STEAM dalam proses pembelajaran dikemas dengan mengkombinasikan sains, teknologi, teknik, matematika dan seni yang menimbulkan lingkungan belajar di mana semua anak dapat terlibat dan berkontribusi.

Menurut Erba (Suganda, 2021, p. 12) STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*) dapat dideskripsikan sebagai metode pembelajaran yaitu anak didik mendemonstrasikan pemikirannya serta penyelesaian masalah secara kreatif baik di bidang sains, teknologi, teknik, seni dan matematika. Pembelajaran bermuatan STEAM mengajarkan anak untuk menyelesaikan masalah sehingga anak dilatih mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pengetahuan anak. Kegiatan pembelajaran yang baik yaitu ketika anak dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran dan melalui cara mencoba diharapkan anak mampu mengembangkan konsep yang diketahuinya (Sa'ida, 2021).

Mengingat pentingnya literasi bagi anak usia dini. Maka anak membutuhkan dorongan untuk mengembangkan kemampuan literasinya salah satu yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan pembelajaran bermuatan STEAM. TK Aisyiyah Bustanul Athfal VI Biring Romang merupakan salah satu Taman Kanak-kanak yang dalam pembelajarannya telah menggunakan pembelajaran bermuatan STEAM. Beberapa aspek perkembangan telah dikembangkan dengan menggunakan STEAM. Berdasarkan penjelasan latar belakang, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pembelajaran bermuatan STEAM dalam mengembangkan kemampuan literasi anak.

## **METODE**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Penelitian deskriptif dilakukan dengan menjabarkan atau menggambarkan secara rinci keadaan yang terjadi. Subyek penelitian ini adalah guru dan peserta didik. Pada penelitian ini dilakukan kegiatan mendeskripsikan atau menggambarkan implementasi pembelajaran bermuatan STEAM dalam mengembangkan kemampuan literasi anak. Data dikumpulkan melalui tahap observasi, wawancara, dan dokumentasi. Agar keabsahan data dapat dipertanggungjawabkan, maka dalam penelitian ini digunakan pemeriksaan keabsahan data melalui ketekunan dalam observasi dan triangulasi (Sugiyono, 2015). Dalam penelitian ini teknik analisis data dilakukan berdasarkan pendapat Miles dan Huberman (Nugrahani, 2014, p. 173) yaitu reduksi data, sajian data, dan verifikasi.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Implementasi pembelajaran bermuatan STEAM di TK Aisyiyah Bustanul Athfal VI Biring Romang dilaksanakan melalui pembelajaran proyek. Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan modul ajar yang telah disusun sebelumnya yang meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan penutup. Pada kegiatan awal dilakukan untuk membangun pengetahuan awal peserta didik melalui kegiatan bercakap-cakap atau tanya jawab terkait topik pembelajaran. Pada kegiatan inti, anak diberi kesempatan untuk mengeksplorasi dan berkreasi dengan berbagai alat dan bahan main. Kemudian penutup menjadi tahap untuk menggali pengalaman anak terhadap hasil belajar dan tahap evaluasi bagi guru terhadap keberhasilan pembelajaran.

Melalui pengalaman STEAM anak menerima berbagai informasi dari material beragam yang disiapkan guru sehingga anak mampu mengenali dan memahami informasi tersebut, kemudian dapat menggunakannya untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Aspek-aspek yang terdapat dalam STEAM yaitu sains, teknologi, teknik, seni dan matematika dapat dijadikan sebagai rujukan dalam proses pembelajaran untuk membangun ragam kegiatan yang dapat meningkatkan kemampuan literasi anak, karena pembelajaran bermuatan STEAM merupakan metode yang dapat membuat kegiatan pembelajaran jadi lebih kreatif. Implementasi pembelajaran bermuatan STEAM secara langsung memberikan pengalaman pada anak berdasarkan lima bidang diantaranya:

### a. Science (sains)

Pengenalan sains pada anak usia dini yaitu bagaimana menumbuhkan keingintahuan dan eksplorasi untuk menemukan jawaban dan berpikir teratur dalam melakukan sesuatu yang dapat mendorong anak memahami apa yang ada di lingkungan sekitarnya berdasarkan yang dilihat atau diamati. Sains melatih kemampuan anak untuk mengenal berbagai gejala benda dan gejala peristiwa yang mencakup proses menemukan, mencari fakta dan mendiskusikan. Anak melakukan proses mengamati, menganalisis, mengembangkan informasi, dan mengomunikasikan hasil pengamatan (Hasbi & Wulandari, 2020).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam pembelajaran untuk menstimulasi sains anak dilakukan dalam bentuk kegiatan mengamati dan menyelidiki objek serta fenomena alam, seperti pada topik lingkungan sekolah guru mengajak anak mengobservasi objek yaitu gambar lambang Muhammadiyah dan Naswiatul Aisyiyah. Kegiatan tersebut dilaksanakan agar anak dapat mengenal terkait dengan lingkungan mereka. Selanjutnya guru menjelaskan dan menanyakan mengenai gambar lambang dan seterusnya anak akan berusaha menjelaskan menurut apa yang mereka pahami. Guru juga menghadirkan kegiatan bercakap-cakap mengenai fenomena alam terjadinya hujan, guru juga mengajak anak untuk mengetahui ciri-ciri yang terjadi sebelum turunnya hujan serta dampak positif dan negatif akibat hujan. Dari hal tersebut anak belajar mengenai sebab akibat. Kegiatan tersebut diharapkan mampu mengembangkan pengetahuan yang dimiliki oleh anak melalui sains dasar seperti melakukan pengamatan dan menyampaikan hasil pengamatan.

Berdasarkan kegiatan tersebut, dalam mengembangkan literasi, guru melibatkan anak dalam proses berpikir dengan bercakap-cakap atau tanya jawab terkait topik

pembelajaran dan memberikan kesempatan kepada anak untuk menyampaikan pendapat, seperti menyebutkan simbol huruf dari kata Muhammadiyah dan Nasyyatul Aisyiyah, serta menyampaikan cerita yang berdasarkan pengalaman anak.

b. Technology (teknologi)

Pada pembelajaran anak usia dini, teknologi dimaksudkan pada penggunaan peralatan dalam mengembangkan motorik kasar dan motorik halus, serta membantu anak untuk mengembangkan koordinasi mata dan tangan, melatih menguatkan otot jari dan tangan untuk menulis dan menggambar (Munawar, Roshayanti dan Sugiyanti., 2019). Teknologi mengacu pada semua peralatan yang digunakan dan dimanfaatkan anak sehari-hari saat bermain.

Berdasarkan hasil observasi pada kegiatan membuat bingkai foto dari daun, anak menggunakan peralatan seperti gunting, kertas, lem, stik es krim, dan piring plastik. Pada kegiatan tersebut, gunting digunakan anak untuk memotong daun menjadi potongan kecil, piring plastik digunakan sebagai wadah untuk menyimpan potongan daun. Adapun beberapa peralatan yang juga digunakan dalam kegiatan bermain anak, seperti pipet, main pembangunan, balok set, lego, peralatan tulis dan mewarnai.

Dari hal tersebut, anak bisa mengenal teknologi sederhana yang mereka gunakan, anak mengetahui fungsi dan cara menggunakan teknologi yang dimanfaatkan untuk membantu dan mempermudah dalam mengerjakan sesuatu hal. Selain itu, anak juga diperkenalkan simbol tulisan dari teknologi yang mereka gunakan, guru meminta anak untuk dapat menyebutkan huruf awalan dari benda disekitar yang dilihat atau yang digunakan.

c. Engineering (teknik)

Engineering menjadi kegiatan yang dapat menstimulus anak untuk berpikir kreatif dalam menyelesaikan masalah. Pada saat bermain secara alami anak memunculkan dorongan untuk mencari cara dan jalan keluar dari berbagai kesulitan yang dihadapi, anak memiliki berbagai ide dalam menyelesaikan suatu karya, namun seketika mereka juga dapat merubah untuk memperbaiki dan membanggunya kembali (Magfiroh, 2021).

Engineering mengajarkan anak-anak dalam konteks perencanaan, merancang, membangun dan memperbaiki atau mendesain ulang sehingga anak belajar mengembangkan rasa ketekunan untuk terus mencoba dan belajar melihat banyak cara untuk menyelesaikan masalah (Lestari et al., 2020).

Berdasarkan hasil penelitian engineering (teknik) yang digunakan anak untuk memotong daun menjadi potongan-potongan kecil dengan gunting, kemudian merekatkan potongan daun pada bingkai, misalnya ada yang mengoleskan lem pada setiap tepi bingkai secara keseluruhan, kemudian menempelkan potongan daun tersebut, ada juga yang memberikan lem pada satu sisi kemudian menempelkan daun dan melanjutkan untuk sisi berikutnya, hal tersebut sesuai dengan kreasi setiap anak. Engineering juga terlihat pada saat anak bertanya kepada guru cara menyelesaikan tugas, misalnya saat memotong daun anak menanyakan cara menggunakan gunting yang benar. Anak juga melakukan aktivitas membuat bangunan berbentuk sekolah, anak-anak dapat menggunakan alat seperti balok, lego dan pipet warna warni sesuai dengan minatnya. Melalui kegiatan tersebut, anak-anak belajar membangun bangunan yang tinggi dan kuat agar tidak mudah roboh.

d. Art (seni)

Seni pada anak usia dini merupakan suatu bentuk kemampuan anak dalam mengekspresikan perasaan, ide, gagasan dan pikiran sebagai upaya mencapai suatu tujuan. Seni membantu anak menyampaikan apa yang mereka ketahui dan rasakan sehingga anak dapat mengungkapkan tentang dunianya, harapannya, dan dirinya dalam bentuk seni sesuai kreativitas mereka (Mujiyem & Pamungkas, 2022). Beberapa bentuk kegiatan seni yang dapat dilakukan anak yaitu menggambar, mewarnai, bernyanyi, menari, dan mengeksplorasi benda-benda sehingga menghasilkan suatu karya.

Melihat dari hasil penelitian maka dapat diketahui bahwa pada kegiatan seni, guru memberikan aktivitas seperti membuat kreasi tulisan berdasarkan topik yaitu "hujan", anak diberi kebebasan untuk menggunakan spidol, krayon, dan pensil warna. Adapun beberapa aktivitas seni yang diberikan kepada anak yaitu mengambil buku di perpustakaan bercerita menggunakan buku cerita bergambar, membuat bingkai foto dari daun, membuat bangunan sederhana menggunakan balok, mewarnai, selain itu anak juga diberi kegiatan di luar kelas seperti melakukan senam irama dan bernyanyi bersama.

e. Mathematics (matematika)

Konsep matematika yang dapat dikenalkan pada anak yaitu bilangan, bentuk geometri, perbandingan, operasi bilangan seperti penjumlahan dan pengurangan, serta pengelompokan seperti bentuk, ukuran warna (Akkas & Suryawati, 2021). Berdasarkan hasil penelitian, kegiatan matematika yang dilakukan yaitu anak bermain balok, anak dapat membedakan berbagai bentuk dan warna dari balok. Anak belajar berhitung angka 1-10 sambil bernyanyi, Adapun kegiatan dilakukan dengan guru mengajak anak mengamati alat permainan outdoor, kemudian memperlihatkan buku bergambar alat permainan dan selanjutnya meminta anak untuk menyebutkan dan menyamakan gambar alat permainan yang ada di buku dengan yang anak lihat secara langsung.

Berdasarkan pembelajaran bermuatan STEAM yang telah dikemukakan, dalam mengembangkan kemampuan literasi anak dapat distimulasi melalui kegiatan seperti mengenal huruf terkait dengan topik yang dibahas, contohnya pembelajaran pada topik lingkungan sekolah guru mengenalkan anak tulisan kata dari Muhammadiyah dan Nasyiatul Aisyiyah. Menyebutkan huruf awal dari nama benda disekitar yang digunakan atau dimainkan oleh anak seperti gunting, perosotan, ayunan. Pembelajaran dalam mengembangkan literasi juga dilakukan dengan bermain kartu huruf, bernyanyi, dan mengajak anak ke perpustakaan sekolah, anak membaca berbagai buku sesuai minat mereka kemudian menyampaikan cerita yang telah dibaca dengan bahasa yang sederhana.

Sebagaimana yang dijelaskan oleh Wirman et al., (2018) agar anak dapat mengenal berbagai literasi, salah satu hal yang perlu ditingkatkan adalah kemampuan mengenal simbol tulisan atau huruf, karena literasi berkaitan dengan kata, suku kata, dan huruf, tetapi tidak hanya mengenal huruf, literasi mencakup pada kemampuan melek informasi melalui simbol-simbol yang terdapat di lingkungan sehingga mampu menyelesaikan masalah, mempelajari informasi, dan mampu memahami informasi dari berbagai sumber.

Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bermuatan STEAM, guru sebagai fasilitator menghadirkan pengalaman STEAM dan memberi stimulasi

dalam mengembangkan kemampuan literasi anak dalam memahami lingkungan belajarnya dengan mengamati, menyampaikan pikiran, dapat menyelesaikan masalah, sehingga anak dapat mengembangkan kemampuan literasi dengan menunjukkan kemampuan mengenali dan memahami berbagai informasi seperti gambar, bentuk, simbol, dan cerita. Anak mampu mengomunikasikan pikiran melalui percakapan, memahami dan mampu menyampaikan cerita, serta anak menunjukkan minat dan partisipasi dalam kegiatan membaca.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan, maka dapat diketahui bahwa pembelajaran bermuatan STEAM di TK Aisyiyah Bustanul Athfal VI Biring Romang dapat membantu guru dalam menumbuhkan kemampuan literasi anak yaitu mengenali dan memahami berbagai informasi seperti gambar, simbol, dan cerita, anak mampu mengenal, bentuk dari suatu huruf dan dapat menyebutkan huruf awal dari nama benda, serta anak menunjukkan minat dalam kegiatan menggunakan buku cerita. Hal tersebut karena melalui pembelajaran bermuatan STEAM pada aktivitas anak, guru sebagai fasilitator menumbuhkan rasa ingin tahu anak melalui pertanyaan-pertanyaan, memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

## DAFTAR REFERENSI

- Akkas, M., & Suryawati, E. A. (2021). *Capaian Pembelajaran Elemen Dasar-dasar Literasi & STEAM*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Amal, A., Herlina, H., Ilyas, S. N., Rusmayadi, R., & Herman, H. (2021). PKM Pelatihan Alat Permainan Edukatif Scrabble sebagai Pengajaran Membaca dan Memperkaya Kosakata Anak Bagi Guru PAUD di Kabupaten Bulukumba. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian 2021*, 2, 389-393.
- Hasanah, U., & Deiniatur, M. (2019). Membangun Budaya Membaca Pada Anak Usia Dini di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 03(01), 10-24.
- Hasbi, M., & Wulandari, R. (2020). *Bermain Sains*. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Indriyani, V., Zaim, M., Atmazaki, A., & Ramadhan, S. (2019). *Literasi Baca Tulis dan Inovasi Kurikulum Bahasa*. 5(1), 108-118.
- Irianto, P. O., & Febrianti, L. Y. (2017). Pentingnya penguasaan literasi bagi generasi muda dalam menghadapi MEA. *The 1st Education and Language International Conference Proceedings Center for International Language Development of Unissula*, 640-647.
- Lestari, A. A., Mulyana, E. H., & Muiz, D. A. (2020). Analisis Unsur Engineering Pada Pengembangan Pembelajaran STEAM Untuk Anak Usia Dini. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 1(4), 211-225.

- Magfiroh, Z. (2021). *Penerapan Pembelajaran Berbasis STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics) Pada Anak Usia 3-4 Tahun Di Kb Al-Amar Ngoro Jombang Dalam Masa Pandemi Covid-19*. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Marianty, Bachtiar, M. Y., & Indrawati. (2022). Penerapan Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) Untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Pada Anak Usia Dini. *Profesi Pendidikan*, 3(2), 227-232.
- Mujiyem, & Pamungkas, J. (2022). Penerapan Metode Demonstrasi dan Unjuk Kerja dalam Pembelajaran di Sentra Seni pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6198-6207.
- Munawar, M., Roshayanti, F., & Sugiyanti, S. (2019). Implementation Of Steam (Science Technology Engineering Art Mathematics) - Based Early Childhood Education Learning In Semarang City. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(5), 276-285.
- Novrani, A., Caturwulandari, D., Purwestri, D., Annisa, E., & Faridah, I. (2021). *Buku Saku Pengembangan Literasi untuk Anak Usia 5-6 Tahun (Pertama)*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.
- Nugrahani, F. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*. Cakra Books.
- Purnomosari, E., Indrawati, & Pirunika, S. (2022). Penerapan Literasi pada Anak Usia 5-6 Tahun Sebagai Upaya Persiapan Masuk Ke Jenjang SD/MI. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3381-3390.
- Sa'ida, N. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Steam Pada Pembelajaran Daring. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 7(2), 123-128.
- Suganda, E. (2021). *Studi Meta Analisis Pendekatan Science, Technology, Engineering, Art And Mathematics (STEAM)*. Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Sugiyono, S. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Wirman, A., Yulsyofriend, Y., Yaswinda, Y., & Tanjung, A. (2018). Penggunaan Media Moving Flahscard Untuk Stimulasi Kemampuan Literasi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidi Early Child Hood*, 2(2), 1-9.