

# Permainan APE “Kotak Nasi Jadi Bubur” Berbasis STEAM dalam Pengembangan Literasi Awal dan Jati Diri Anak Usia Dini

Faridah<sup>1\*</sup>, Erna Yayuk<sup>2</sup>, Sutrisno Condro Apriyanto<sup>3</sup>, Nurul Arifah<sup>4</sup>

<sup>1-4</sup>Pedagogi FKIP, Universitas Muhammadiyah Malang, Jawa Timur, Indonesia

Corresponding Author's e-mail : [ernayayuk17@umm.ac.id](mailto:ernayayuk17@umm.ac.id)

**ARMADA**  
JURNAL PENELITIAN MULTIDISIPLIN

e-ISSN: 2964-2981

ARMADA : Jurnal Penelitian Multidisiplin

<https://ejournal.45mataram.ac.id/index.php/armada>

Vol. 04, No. 05 Mei, 2026

Page: 697-708

DOI:

<https://doi.org/10.55681/armada.v4i5.2148>

#### Article History:

Received: April 20, 2026

Revised: Mei 05, 2026

Accepted: Mei 18, 2026

**Abstract :** *This study aims to analyze the implementation of the STEAM-based APE game “Kotak Nasi Jadi Bubur” in the development of literacy among early childhood students and to examine its role in shaping and strengthening children’s identity. The study employs a qualitative approach using field research and a descriptive design. The research subjects included teachers and school principals as informants, with data collection techniques consisting of observation, interviews, and documentation. Data analysis was conducted through data reduction, data presentation, and drawing conclusions, while data validity was ensured through triangulation of sources and techniques. The research results indicate that the implementation of STEAM-based APE is capable of increasing children’s engagement and activity in the learning process, thereby impacting early literacy development, such as symbol recognition, vocabulary, and oral communication. Additionally, the use of this media also plays a role in shaping children’s identity, characterized by the development of self-awareness, self-confidence, and social interaction skills. The research implications emphasize the importance of using innovative media and the teacher’s role as a facilitator, while future research is recommended to develop variations of APE and expand the scope of the study.*

**Keywords :** *Educational Toys, Self-Identity, Literacy, STEAM*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi permainan APE “Kotak Nasi Jadi Bubur” berbasis STEAM dalam pengembangan literasi anak usia dini serta mengkaji perannya dalam membentuk dan memperkuat jati diri anak. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian lapangan dan desain deskriptif. Subjek penelitian melibatkan guru dan kepala sekolah sebagai informan, dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sedangkan keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber dan teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi APE berbasis STEAM mampu meningkatkan keterlibatan dan keaktifan anak dalam proses pembelajaran, sehingga berdampak pada perkembangan literasi awal, seperti pengenalan simbol, kosakata, dan komunikasi lisan. Selain itu, penggunaan media tersebut juga berperan dalam membentuk jati diri anak yang ditandai dengan berkembangnya kesadaran diri, kepercayaan diri, serta kemampuan interaksi sosial.

Implikasi penelitian menekankan pentingnya penggunaan media inovatif dan peran guru sebagai fasilitator, sedangkan penelitian selanjutnya disarankan mengembangkan variasi APE dan memperluas konteks kajian.

**Kata Kunci** : Alat Permainan Edukasi, Jati Diri, Literasi, STEAM

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan fondasi penting dalam membentuk kemampuan dasar yang akan memengaruhi perkembangan anak pada tahap selanjutnya (Farihen *et al.*, 2025; Suyadi, 2017). Salah satu aspek yang menjadi perhatian utama dalam pendidikan anak usia dini adalah pengembangan literasi awal dan jati diri. Literasi awal pada tahap ini tidak terbatas pada kemampuan membaca dan menulis secara formal, tetapi mencakup kemampuan memahami simbol, bahasa, serta pengalaman bermakna yang diperoleh anak dari lingkungan sekitarnya (Faroh *et al.*, 2025). Sejalan dengan itu, jati diri anak berkembang melalui proses pengenalan diri, interaksi sosial, serta pengalaman belajar yang memberi ruang bagi anak untuk mengekspresikan perasaan, nilai, dan identitasnya. Kedua aspek ini saling berkaitan dan membutuhkan stimulasi yang tepat sejak dini agar anak mampu berkembang secara optimal (A. H. Harahap, 2024; Nida Ulfadilah & Setiasih, 2024).

Pengembangan literasi yang bermakna sejak usia dini berkontribusi terhadap kesiapan anak dalam menghadapi pembelajaran di jenjang berikutnya (Aulinda, 2020). Anak yang memiliki pengalaman literasi yang baik cenderung lebih mudah memahami informasi, mengekspresikan ide, serta berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosialnya (Sumaryanti, 2018). Keterkaitan antara literasi dan jati diri terlihat dari bagaimana anak memahami dirinya melalui bahasa, cerita, dan pengalaman belajar yang mereka alami. Penguatan literasi menjadi bagian dari proses pembentukan identitas anak, sebab melalui aktivitas literasi anak belajar mengenal nilai, budaya, serta peran dirinya dalam lingkungan sosial (Masfufah, 2021; Retnaningsih & Khairiyah, 2022; Wulandari *et al.*, 2025). Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan literasi yang terintegrasi dengan pembentukan jati diri menjadi kebutuhan penting dalam pendidikan anak usia dini.

Kebutuhan tersebut menuntut adanya penggunaan media pembelajaran yang mampu mendukung perkembangan literasi sekaligus membangun jati diri anak. Media yang digunakan dalam pembelajaran anak usia dini sebaiknya bersifat konkret, menarik, dan memberikan pengalaman langsung kepada anak (Rupnidah & Suryana, 2022; Susanti & Anhar, 2025). Pengalaman belajar yang interaktif akan membantu anak lebih mudah memahami konsep serta menumbuhkan rasa percaya diri dalam mengekspresikan diri. Media pembelajaran yang tepat juga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga anak terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (Maulani *et al.*, 2022). Keterlibatan aktif ini berkontribusi pada penguatan literasi sekaligus perkembangan aspek sosial emosional yang berkaitan dengan jati diri anak.

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pengembangan literasi dan penggunaan media pembelajaran pada anak usia dini masih menghadapi berbagai permasalahan. Kegiatan literasi sering kali berfokus pada aktivitas yang bersifat konvensional seperti membaca dan menulis secara terbatas, sehingga kurang memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi anak. Media pembelajaran yang digunakan juga cenderung kurang variatif dan belum sepenuhnya mampu merangsang keterlibatan aktif anak (Zaini & Dewi, 2017). Kondisi ini berdampak pada rendahnya minat anak dalam kegiatan literasi serta kurang optimalnya perkembangan jati diri. Permasalahan tersebut memperlihatkan adanya kebutuhan akan inovasi media pembelajaran yang mampu menjembatani pengembangan literasi dan jati diri secara terpadu.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penggunaan Alat Peraga Edukatif (APE) berbasis pendekatan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*). Pendekatan STEAM memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar secara eksploratif, kreatif, dan kontekstual. Integrasi berbagai aspek dalam STEAM memungkinkan anak memperoleh pengalaman belajar yang lebih holistik, sehingga mendukung perkembangan kognitif, sosial emosional, serta kreativitas (Ag *et al.*, 2025; Fachrurrazi & Anggreni,

2023). Penggunaan APE berbasis STEAM dapat menjadi sarana yang efektif dalam mengembangkan literasi sekaligus memperkuat jati diri anak karena anak terlibat langsung dalam proses bermain dan belajar (Harahap N. et al., 2025; Suryaningsih et al., 2025).

Dalam konteks ini, permainan APE “Kotak Nasi Jadi Bubur” dikembangkan sebagai media pembelajaran inovatif yang mengintegrasikan unsur STEAM. Media ini dirancang dalam bentuk kotak interaktif. Anak diajak untuk melakukan aktivitas seperti menyusun, mencocokkan, dan mengeksplorasi berbagai komponen dalam kotak tersebut yang berkaitan dengan konsep literasi, seperti pengenalan huruf, kata, dan cerita sederhana. Pada saat yang sama, anak juga belajar tentang proses, sebab-akibat, serta nilai-nilai kehidupan seperti kesabaran, kerja sama, dan penerimaan diri. Pengalaman bermain menggunakan media ini memberikan ruang bagi anak untuk mengekspresikan diri dan membangun pemahaman tentang identitasnya.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan APE dan pendekatan STEAM mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran serta mengembangkan kemampuan literasi dan keterampilan motorik (Ag et al., 2025; Huda et al., 2024; Sumampouw et al., 2025). Penelitian lain juga mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang interaktif dapat mendukung perkembangan sosial emosional anak, termasuk aspek jati diri (Maghfirah & Amelia, 2024; Tsaibitah et al., 2024). Meskipun demikian, sebagian besar penelitian masih memisahkan antara pengembangan literasi dan pembentukan jati diri, serta belum banyak yang mengintegrasikan keduanya dalam satu media pembelajaran berbasis STEAM yang kontekstual dan dekat dengan pengalaman anak.

Keterbatasan tersebut membuka celah penelitian yang menekankan pada integrasi pengembangan literasi dan jati diri melalui media APE berbasis STEAM. Penelitian ini menghadirkan kebaruan dalam bentuk implementasi permainan “Kotak Nasi Jadi Bubur” sebagai media yang menggabungkan aspek literasi, nilai kehidupan, serta pendekatan STEAM dalam satu kesatuan pengalaman belajar. Adapun tujuan penelitian ini yaitu untuk: (1) menganalisis implementasi dan dampak permainan APE “Kotak Nasi Jadi Bubur” berbasis STEAM dalam pengembangan literasi awal anak usia dini, (2) mengkaji peran permainan APE dalam membentuk jati diri anak.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan lapangan (*field research*) yang bertujuan untuk memahami secara mendalam implementasi permainan APE “Kotak Nasi Jadi Bubur” berbasis STEAM dalam pengembangan literasi dan jati diri anak usia dini (Nursapia Harahap, 2020; Sugiyono, 2014). Desain penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif (Sugiyono, 2014), yang memfokuskan pada penggambaran fenomena secara sistematis berdasarkan kondisi nyata di lapangan. Penelitian dilaksanakan di salah satu lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di TK Negeri 08 Penatoi Kota Bima yang menerapkan pembelajaran berbasis permainan edukatif, dengan objek penelitian meliputi aktivitas pembelajaran menggunakan APE “Kotak Nasi Jadi Bubur”, perkembangan literasi anak, serta aspek jati diri yang ditunjukkan selama proses pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam dengan guru dan kepala sekolah, serta dokumentasi berupa foto dan catatan kegiatan pembelajaran. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis interaktif yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan secara berulang hingga diperoleh temuan yang kredibel (Matthew B. Miles, A. Michael Huberman, 2014). Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber dan teknik, perpanjangan keikutsertaan peneliti di lapangan, serta pengecekan anggota (*member check*) guna memastikan kesesuaian data dengan kondisi yang sebenarnya.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Implementasi Permainan APE “Kotak Nasi Jadi Bubur” Berbasis STEAM**

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, implementasi permainan APE “Kotak Nasi Jadi Bubur” berbasis STEAM dalam pengembangan literasi anak usia dini dapat dipaparkan secara

sistematis dalam bentuk tabel. Penyajian ini mencakup aspek perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dan refleksi pembelajaran yang menggambarkan proses kegiatan secara menyeluruh.

**Tabel 1.** Alur proses pembelajaran berbasis permainan APE

Aspek	Temuan Penelitian
Perencanaan ( <i>Planning</i> )	Perencanaan pembelajaran diawali dengan analisis kebutuhan literasi anak yang menunjukkan variasi kemampuan dalam mengenal huruf, memahami simbol, dan berkomunikasi lisan. Guru kemudian merumuskan tujuan pembelajaran yang diarahkan pada penguatan literasi awal yang terintegrasi dengan aktivitas bermain. Kegiatan dirancang berbasis pendekatan STEAM dengan menyesuaikan karakteristik anak usia dini yang cenderung aktif dan membutuhkan pengalaman konkret. Media APE “Kotak Nasi Jadi Bubur” dipersiapkan sebagai alat utama dengan komponen yang mendukung aktivitas pengenalan huruf, kata sederhana, serta alur cerita. Perencanaan juga memperhatikan alokasi waktu dan strategi pendampingan agar seluruh anak dapat terlibat dalam kegiatan pembelajaran.
Pelaksanaan ( <i>Implementation</i> )	Pelaksanaan pembelajaran berlangsung dalam tiga tahap. Pada kegiatan pembuka, guru mengenalkan media dan membangun minat anak melalui pertanyaan sederhana serta stimulasi awal yang berkaitan dengan pengalaman sehari-hari. Pada kegiatan inti, anak diberi kesempatan untuk mengeksplorasi APE secara langsung dengan aktivitas seperti menyusun, mencocokkan, dan mengamati bagian-bagian media. Kegiatan ini mendorong anak mengenal huruf, kata, serta memahami makna melalui simbol dan gambar. Unsur STEAM tampak dalam proses eksplorasi, pengamatan, penyusunan, serta ekspresi kreatif anak. Interaksi antara guru dan anak berlangsung aktif, di mana guru memberikan pertanyaan pemantik dan bimbingan sesuai kebutuhan anak. Pada kegiatan penutup, guru memberikan penguatan terhadap konsep literasi yang telah dipelajari serta mengajak anak merefleksikan pengalaman bermain secara sederhana.
Evaluasi ( <i>Evaluation</i> )	Evaluasi dilakukan secara berkelanjutan selama proses pembelajaran melalui observasi langsung dan dokumentasi. Guru mencatat perkembangan kemampuan anak dalam mengenal huruf, menyebutkan kata, serta memahami hubungan antara gambar dan makna. Penilaian juga mencakup keterlibatan anak dalam kegiatan, seperti keaktifan, perhatian, dan kemampuan mengikuti instruksi. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pada kemampuan literasi awal, terutama dalam aspek pengenalan simbol dan komunikasi lisan. Guru menggunakan catatan anekdot untuk merekam perkembangan individu anak sehingga hasil penilaian lebih kontekstual dan sesuai dengan kondisi masing-masing anak.
Refleksi ( <i>Reflection</i> )	Refleksi pembelajaran menunjukkan bahwa penggunaan APE “Kotak Nasi Jadi Bubur” mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Guru menilai media ini membantu anak lebih mudah memahami konsep literasi karena disajikan dalam bentuk permainan yang konkret. Kelebihan yang terlihat mencakup meningkatnya keterlibatan anak dan munculnya rasa percaya diri saat berinteraksi. Kendala yang ditemukan berkaitan dengan perbedaan kemampuan anak serta kebutuhan pendampingan yang lebih intensif pada beberapa anak. Guru merencanakan tindak lanjut berupa penyesuaian strategi pembelajaran, penguatan instruksi, serta pengulangan kegiatan untuk mendukung perkembangan literasi anak secara lebih optimal.

Hasil observasi menunjukkan bahwa rancangan kegiatan yang disusun guru telah mempertimbangkan kondisi awal kemampuan anak, sehingga aktivitas yang disajikan mampu menjangkau variasi perkembangan yang ada di kelas. Kesiapan perangkat belajar terlihat dari keteraturan alur kegiatan serta penggunaan media yang telah diposisikan sesuai tahapan pembelajaran. Situasi ini menciptakan lingkungan belajar yang terarah sejak awal kegiatan. Temuan tersebut diperkuat oleh pernyataan guru: *"Sebelum kegiatan dimulai, kami sudah memetakan kemampuan anak, jadi kegiatan yang diberikan bisa menyesuaikan dengan kondisi mereka di kelas."* (Guru Kelas).

Pada saat kegiatan berlangsung, memperlihatkan adanya kecenderungan peningkatan keterlibatan dan keaktifan anak. Anak tampak lebih fokus ketika berinteraksi langsung dengan media, seperti saat mengamati, menyusun, dan menghubungkan elemen yang tersedia. Aktivitas tersebut mendorong anak untuk berpartisipasi secara spontan, baik dalam bentuk verbal maupun tindakan. Beberapa anak mulai berani mengungkapkan pendapat, menyebutkan simbol, serta merespons pertanyaan guru tanpa ragu. Interaksi antar anak juga terlihat lebih hidup, ditandai dengan adanya kerja sama sederhana dan saling meniru dalam menyelesaikan aktivitas. Kondisi ini diperkuat oleh hasil wawancara: *"Kalau pakai media ini, anak-anak lebih cepat merespons, mereka langsung terlibat dan saling mengikuti temannya."* (Guru Kelas). Pernyataan tersebut sejalan dengan pandangan kepala sekolah: *"Kami melihat anak menjadi lebih aktif, mereka tidak diam saja, tetapi ikut mencoba dan berinteraksi selama kegiatan berlangsung."* (Kepala Sekolah)

Pada tahap implementasi pembelajaran, kegiatan dirancang secara terintegrasi dengan pendekatan STEAM untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi anak. Setiap unsur STEAM dihadirkan melalui aktivitas bermain yang kontekstual dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Adapun bentuk implementasi aktivitas STEAM dalam permainan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 2.** Aktivitas STEAM dalam Permainan "Kotak Nasi Jadi Bubur"

Unsur STEAM	Indikator Aktivitas Anak
<i>Science</i>	:Mengamati bahan dan benda yang digunakan dalam permainan
<i>Technology</i>	:Menggunakan alat permainan yang dirancang dari bahan bekas
<i>Engineering</i>	:Menyusun dan menggabungkan bagian permainan
<i>Art</i>	:Menghias dan membuat bentuk kreatif dari media yang digunakan
<i>Mathematics</i>	:Menghitung jumlah benda dan mengenal konsep angka

Integrasi unsur STEAM dalam permainan APE "Kotak Nasi Jadi Bubur" memberikan dampak pada terbentuknya pengalaman belajar yang lebih menyeluruh dan bermakna bagi anak. Keterlibatan anak dalam berbagai aktivitas mendorong berkembangnya kemampuan berpikir secara terpadu, di mana aspek kognitif, motorik, dan sosial emosional saling terhubung dalam satu proses pembelajaran. Anak menunjukkan peningkatan rasa ingin tahu, keaktifan, serta keberanian untuk mencoba berbagai aktivitas yang disajikan. Kondisi ini memperkuat keterlibatan anak dalam pembelajaran dan mendorong munculnya inisiatif serta respons yang lebih terbuka terhadap lingkungan belajar.

Selain itu, penerapan STEAM juga berdampak pada berkembangnya kreativitas dan kemampuan pemecahan masalah sederhana. Anak terbiasa menghadapi situasi yang menuntut penyesuaian dan eksplorasi, sehingga membantu membangun kepercayaan diri dalam menyelesaikan aktivitas. Peran guru turut mengalami penguatan sebagai fasilitator yang menciptakan suasana belajar yang interaktif dan adaptif terhadap kebutuhan anak. Hal ini memberikan arah bagi pengembangan pembelajaran yang lebih kontekstual, aktif, dan mendukung perkembangan anak secara optimal (Ferianto et al., 2021; Nihayati & Wulandari, 2024; Putri et al., 2021; Retnaningrum & Hazhari, 2026; Sari & Hidayati, 2025).

Selanjutnya pada tahap penilaian, menunjukkan adanya perkembangan bertahap pada kemampuan anak dalam mengenali simbol dan menyampaikan makna sederhana. Anak yang sebelumnya pasif mulai menunjukkan respons, meskipun masih dalam bentuk yang sederhana. Guru melakukan pencatatan perkembangan secara langsung selama kegiatan, sehingga setiap

perubahan perilaku dan kemampuan dapat terpantau secara kontekstual. Hal ini didukung oleh hasil wawancara: *"Perkembangan anak terlihat dari cara mereka mulai berani mencoba dan menyebutkan apa yang mereka lihat, walaupun masih perlu dibimbing."* (Guru Kelas)

Refleksi terhadap pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan media memberikan dampak pada suasana belajar yang lebih dinamis. Anak menunjukkan ketertarikan yang konsisten dari awal hingga akhir kegiatan, serta mampu mempertahankan perhatian lebih lama dibandingkan pembelajaran sebelumnya. Meski demikian, ditemukan adanya perbedaan tingkat respons antar anak yang memerlukan pendekatan pendampingan yang lebih intensif. Hal ini diperkuat oleh pernyataan kepala sekolah: *"Kegiatan seperti ini membantu, tetapi tetap perlu strategi guru agar semua anak bisa terlibat secara merata."* (Kepala Sekolah). Sebagai tindak lanjut, guru merencanakan penyesuaian strategi pembelajaran dengan memberikan pendampingan yang lebih terarah pada anak yang membutuhkan, mengelompokkan anak berdasarkan tingkat kemampuan, serta mengoptimalkan penggunaan media melalui variasi aktivitas yang lebih beragam agar keterlibatan seluruh anak dapat meningkat secara merata.

Implikasi dari temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan APE berbasis STEAM memberikan kontribusi terhadap terciptanya proses pembelajaran yang lebih partisipatif dan berpusat pada anak. Peningkatan keterlibatan dan keaktifan menjadi indikator penting dalam mendukung perkembangan literasi pada tahap awal. Temuan ini juga memberikan arah bagi guru untuk terus mengembangkan strategi pembelajaran yang adaptif, memperkuat peran sebagai fasilitator, serta mengoptimalkan penggunaan media yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam proses belajar (Ramadhani et al., 2023; Syafira et al., 2024, 2024), pendekatan STEAM mendorong pengalaman belajar yang eksploratif dan kontekstual, serta pembelajaran berbasis permainan berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan literasi awal anak (Mutoharoh et al., 2024; Nisa et al., 2025; Sumampouw et al., 2025).

### **Peran Permainan APE "Kotak Nasi Jadi Bubur" dalam Membentuk Jati Diri Anak**

Bagian ini menjelaskan peran permainan APE "Kotak Nasi Jadi Bubur" dalam membentuk dan memperkuat jati diri anak yang ditinjau dari beberapa aspek utama. Uraian difokuskan pada stimulasi kesadaran diri, pengembangan kepercayaan diri, serta pembentukan sikap sosial dan interaksi anak selama kegiatan berlangsung.

#### **Stimulasi Kesadaran Diri Anak**

##### **a. Pengenalan diri melalui aktivitas bermain**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan anak dalam permainan APE "Kotak Nasi Jadi Bubur" mendorong munculnya kesadaran terhadap diri melalui pengalaman langsung dalam aktivitas belajar. Anak mulai memahami perannya saat terlibat dalam kegiatan, seperti menentukan pilihan, mengambil bagian dalam permainan, serta menunjukkan inisiatif dalam berinteraksi dengan media. Proses ini memperlihatkan bahwa anak tidak sekadar mengikuti instruksi, tetapi mulai mengenali dirinya sebagai individu yang memiliki keinginan dan tindakan dalam situasi belajar. Hasil observasi menunjukkan bahwa anak secara aktif memilih bagian permainan yang ingin digunakan dan menunjukkan keterlibatan dalam setiap tahapan aktivitas. Kondisi ini didukung dengan Hasil wawancara bersama guru kelas mengatakan bahwa: *"Anak-anak mulai terlihat bisa menentukan sendiri apa yang ingin mereka lakukan saat bermain."* (Guru Kelas)

##### **b. Kemampuan mengekspresikan perasaan dan pendapat**

Kemampuan anak dalam mengekspresikan perasaan berkembang seiring dengan pengalaman bermain yang memberikan ruang untuk berkomunikasi secara bebas. Anak mulai menunjukkan ekspresi emosional yang lebih beragam, seperti rasa senang, penasaran, maupun ketertarikan terhadap aktivitas yang dilakukan. Selain itu, anak juga mulai menyampaikan pendapat sederhana terkait apa yang mereka lihat dan rasakan, yang menunjukkan adanya perkembangan dalam aspek komunikasi dan kesadaran diri. Temuan ini didasarkan pada hasil observasi yang menunjukkan anak lebih sering mengungkapkan perasaan secara verbal selama kegiatan berlangsung. Kemudian

didukung hasil wawancara: *"Anak-anak mulai berani menyampaikan apa yang mereka rasakan, misalnya bilang senang atau ingin mencoba lagi."* (Guru Kelas)

c. Keberanian menunjukkan identitas diri

Keberanian anak dalam menunjukkan identitas diri terlihat dari meningkatnya partisipasi dan inisiatif dalam kegiatan pembelajaran. Anak mulai berani tampil, mencoba aktivitas baru, serta menunjukkan preferensi terhadap pilihan yang mereka sukai. Kondisi ini mencerminkan adanya perkembangan dalam jati diri anak, di mana mereka mulai mengenali dan menampilkan karakter dirinya dalam lingkungan belajar. Hasil observasi menunjukkan bahwa anak yang sebelumnya pasif mulai terlibat aktif dan menunjukkan keberanian dalam kegiatan. sejalan dengan itu hasil wawancara bersama guru kelas menjelaskan bahwa: *"Ada beberapa anak yang sebelumnya diam, sekarang sudah mulai ikut dan berani tampil."* (Guru Kelas)

### **Pengembangan Kepercayaan Diri**

a. Partisipasi aktif dalam kegiatan

Pengembangan kepercayaan diri anak terlihat dari meningkatnya partisipasi dalam setiap tahapan kegiatan pembelajaran menggunakan APE "Kotak Nasi Jadi Bubur". Anak menunjukkan keterlibatan yang lebih konsisten, mulai dari mengikuti instruksi, mencoba aktivitas yang diberikan, hingga terlibat dalam interaksi selama kegiatan berlangsung. Partisipasi ini mencerminkan adanya rasa nyaman dalam lingkungan belajar, sehingga anak tidak ragu untuk mengambil bagian dalam proses pembelajaran (Nurdiana, 2023; Razita et al., 2025). Keterlibatan yang terus muncul juga menunjukkan bahwa anak mulai memiliki keyakinan terhadap kemampuannya untuk mengikuti dan menyelesaikan aktivitas yang diberikan. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar anak terlibat aktif tanpa harus selalu diarahkan, bahkan beberapa anak menunjukkan inisiatif untuk mencoba terlebih dahulu. Hal ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru: *"Anak-anak sekarang lebih mau ikut terlibat dalam kegiatan, mereka tidak lagi menunggu."* (Guru Kelas)

b. Keberanian mencoba dan menyelesaikan tugas

Kepercayaan diri anak juga berkembang melalui keberanian dalam mencoba aktivitas serta menyelesaikan tugas yang diberikan. Anak tampak tidak ragu untuk mencoba berbagai bagian dalam media, meskipun belum sepenuhnya memahami cara penggunaannya. Proses mencoba ini menjadi pengalaman penting yang mendorong anak untuk belajar dari kesalahan dan memperbaiki hasil yang diperoleh (Nurlaela, 2023). Ketika menghadapi kesulitan, anak tidak langsung berhenti, tetapi berusaha kembali dengan bantuan guru atau dengan meniru teman sebaya. Kecenderungan ini menunjukkan adanya perkembangan dalam ketahanan diri serta keyakinan bahwa mereka mampu menyelesaikan tugas. Hasil observasi menunjukkan bahwa anak berusaha menyelesaikan aktivitas hingga selesai meskipun membutuhkan waktu lebih lama. Hal ini didukung oleh hasil wawancara: *"Sekarang anak-anak lebih berani mencoba, walaupun salah mereka mau mengulang lagi."* (Guru Kelas)

c. Respons terhadap keberhasilan dan kesalahan

Perkembangan kepercayaan diri juga terlihat dari bagaimana anak merespons hasil yang diperoleh selama kegiatan. Anak menunjukkan ekspresi bangga dan senang saat berhasil menyelesaikan tugas, yang memperkuat motivasi untuk terus berpartisipasi. Di sisi lain, saat mengalami kesalahan, anak tidak menunjukkan rasa takut atau menarik diri, melainkan tetap mencoba dengan arahan yang diberikan. Respons yang lebih terbuka terhadap kesalahan ini menunjukkan bahwa anak mulai memahami proses belajar sebagai bagian dari pengalaman yang dapat diperbaiki (Hasanah et al., 2021; Nufus et al., 2024). Hasil observasi menunjukkan bahwa anak tetap terlibat dalam kegiatan meskipun mengalami kesalahan dan tidak menunjukkan kecenderungan untuk menyerah. Hal ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan kepala sekolah: *"Kegiatan ini membuat anak tidak takut salah, mereka tetap mau mencoba."* (Kepala Sekolah)

### **Pembentukan Sikap Sosial dan Interaksi**

a. Interaksi dengan teman sebaya

Interaksi dengan teman sebaya berkembang secara alami selama kegiatan bermain menggunakan APE "Kotak Nasi Jadi Bubur", di mana anak terlibat dalam situasi yang menuntut komunikasi dan respons terhadap orang lain. Dalam proses tersebut, anak mulai menunjukkan

inisiatif untuk berbicara, bertanya, serta merespons tindakan teman saat melakukan aktivitas bersama. Keterlibatan ini menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan mendorong anak untuk keluar dari kecenderungan pasif menjadi lebih terbuka dalam berkomunikasi (Tukly *et al.*, 2025). Interaksi yang terjadi juga memperlihatkan adanya proses saling meniru dan belajar antar anak, sehingga memperkuat kemampuan sosial dalam konteks yang menyenangkan. Seiring berjalannya kegiatan, anak tampak lebih nyaman berinteraksi dan tidak ragu untuk terlibat dalam aktivitas kelompok, yang menunjukkan adanya perkembangan dalam kemampuan menjalin hubungan sosial.

b. Kemampuan bekerja sama

Kemampuan bekerja sama anak terlihat melalui keterlibatan dalam aktivitas yang membutuhkan koordinasi sederhana dengan teman. Dalam kegiatan bermain, anak mulai memahami pentingnya berbagi peran, saling membantu, serta menyelesaikan tugas secara bersama-sama. Proses ini mendorong anak untuk tidak hanya fokus pada dirinya sendiri, tetapi juga memperhatikan keberadaan dan peran orang lain dalam kegiatan. Anak menunjukkan upaya untuk beradaptasi dengan teman, seperti menyesuaikan tindakan dan mengikuti alur kerja kelompok. Situasi ini memberikan pengalaman langsung bagi anak tentang bagaimana bekerja dalam kelompok secara sederhana, sehingga membentuk dasar keterampilan kolaboratif yang penting dalam perkembangan sosial (Lilianti *et al.*, 2021).

c. Sikap menghargai dan mengikuti aturan

Sikap menghargai dan kemampuan mengikuti aturan mulai terlihat melalui perilaku anak selama kegiatan berlangsung. Anak menunjukkan kesadaran untuk menunggu giliran, memberikan kesempatan kepada teman, serta mengikuti arahan yang diberikan oleh guru. Proses ini menunjukkan bahwa anak mulai memahami adanya aturan dalam kegiatan bersama yang perlu dipatuhi agar aktivitas dapat berjalan dengan baik (Tabi'in, 2017). Selain itu, anak juga mulai menunjukkan sikap menghargai teman dengan tidak mengambil alih peran secara sepihak dan memberi ruang bagi orang lain untuk berpartisipasi. Pengalaman ini memberikan pembelajaran sosial yang penting bagi anak dalam memahami norma sederhana dalam lingkungan kelompok, sehingga mendukung terbentuknya sikap sosial yang positif sejak dini.

### **Peran Guru dalam Menguatkan Jati Diri Anak**

a. Pemberian stimulus dan penguatan positif

Guru memiliki peran penting dalam memberikan dorongan kepada anak selama kegiatan berlangsung. Guru memberikan pujian, perhatian, dan respon positif terhadap setiap usaha anak, sehingga anak merasa dihargai dan lebih percaya diri. Selain itu, guru juga memberikan pertanyaan sederhana yang mendorong anak untuk berpikir dan berbicara. Cara ini membantu anak lebih berani mencoba dan mengekspresikan dirinya dalam kegiatan pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru aktif memberikan penguatan selama kegiatan berlangsung. Hasil wawancara: "*Kami selalu memberi semangat supaya anak lebih percaya diri.*" (Guru Kelas)

b. Pendampingan dalam interaksi sosial

Guru mendampingi anak saat berinteraksi dengan teman, terutama ketika anak mengalami kesulitan dalam berkomunikasi atau bekerja sama. Guru membantu mengarahkan anak, memberi contoh, serta menjaga agar kegiatan tetap berjalan dengan baik. Kehadiran guru membuat anak merasa aman dan nyaman untuk terlibat dalam kegiatan. Pendampingan ini membantu anak belajar berinteraksi dengan lebih baik dan membangun hubungan sosial yang positif. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru membantu anak saat mengalami kesulitan dalam berinteraksi. Hasil wawancara: "*Guru selalu mendampingi anak supaya tetap bisa ikut kegiatan.*" (Kepala Sekolah)

c. Strategi membangun rasa percaya diri anak

Guru menggunakan berbagai cara untuk membantu anak menjadi lebih percaya diri, seperti memberikan kesempatan kepada semua anak untuk ikut serta dalam kegiatan dan menyesuaikan aktivitas dengan kemampuan masing-masing. Guru juga menciptakan suasana belajar yang nyaman sehingga anak tidak takut mencoba. Kondisi ini membuat anak lebih berani tampil, menyampaikan pendapat, dan berinteraksi dengan orang lain. Hasil observasi menunjukkan bahwa anak lebih berani tampil selama kegiatan berlangsung. Hasil wawancara: "*Guru sangat*

berperan dalam mengarahkan dan memberi semangat, sehingga anak merasa percaya diri untuk ikut kegiatan." (Kepala Sekolah).

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa peran guru menjadi kunci dalam mengoptimalkan penggunaan APE berbasis STEAM untuk memperkuat jati diri anak. Stimulus, pendampingan, dan strategi yang tepat mampu mendorong berkembangnya kepercayaan diri dan kemampuan sosial anak. Hasil ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa penguatan positif meningkatkan kepercayaan diri (Lestari & Handayani, 2024) pendampingan mendukung keterampilan sosial emosional, pembelajaran berbasis permainan meningkatkan partisipasi anakn (Darmawan et al., 2024; Hardiningrum A, 2025; Miskiyah et al., 2025; Riawati et al., 2022), serta pendekatan STEAM mendukung perkembangan anak secara menyeluruh. Temuan ini menguatkan bahwa sinergi antara peran guru dan media pembelajaran dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi anak usia dini.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi permainan APE “Kotak Nasi Jadi Bubur” berbasis STEAM mampu mendukung pengembangan literasi anak usia dini melalui proses pembelajaran yang terencana, interaktif, dan melibatkan anak secara aktif dalam setiap tahapan kegiatan. Selain itu, penggunaan APE tersebut juga berperan dalam membentuk dan memperkuat jati diri anak yang ditunjukkan melalui berkembangnya kesadaran diri, kepercayaan diri, serta kemampuan interaksi sosial selama kegiatan berlangsung. Implikasi dari temuan ini mengarah pada pentingnya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual serta penguatan peran guru sebagai fasilitator dalam menciptakan lingkungan belajar yang partisipatif dan bermakna. Adapun rekomendasi untuk penelitian selanjutnya dapat difokuskan pada pengembangan variasi APE berbasis STEAM yang lebih beragam, pengujian pada konteks dan jenjang pendidikan yang berbeda, serta penggunaan pendekatan kuantitatif untuk mengukur efektivitas media secara lebih luas dan mendalam.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapam terimakasih kepada dosen pengampu yang telah membimbing peneliti sehingga artikel ini dapat dipublikasikan

## DAFTAR PUSTAKA

- Ag, N. H., Ashari, N., Mulianah, S., & Asmara Palintan, A. T. (2025). Pengembangan Media Eksperimen Berbasis Pembelajaran STEAM untuk Meningkatkan Keaksaraan Anak Usia Dini. *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 293–308. <https://doi.org/10.31326/jcpaud.v8i1.2272>
- Alaslan, A. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif* (Ed. 1 Cet.). Rajawali Pers.
- Aulinda, I. F. (2020). Menanamkan Budaya Literasi Pada Anak Usia Dini di Era Digital. *Tematik*, 6(2), 88–93. <https://doi.org/10.36768/abdau.v2i1.41>
- Darmawan, F., Novita, S., & Hakim, A. (2024). Digital Game-Based Learning untuk Implementasi Kurikulum Merdeka Berbasis STEAM bagi Guru PAUD Astanaanyar. *KRESNA: Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 283–292. <https://doi.org/10.36080/kresna.v4i2.172>
- Fachrurrazi, A., & Anggreni, M. A. (2023). Pengembangan Ape Berbasis Bahan Pasir Kinetik Untuk Steam Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Pancasona*, 2(1), 133–142. <https://doi.org/10.36456/pancasona.v2i1.6886>
- Farihen, F., Suharsiwi, S., & Roshonah, A. F. (2025). How to Use Early Childhood Educational Play Tools in Religious Moral Development Centers in Indonesia. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 19(2), 186–196. <https://doi.org/10.21009/jpud.v19i1.54291>
- Faroh, A. E., Tatminingsih, S., Maryatun, I. B., & Syarah, E. S. (2025). Effectiveness of Early Literacy Activities for Anti-Bullying Education in Early Childhood: A Systematic Review. *Journal of Islamic Education Students (JIES)*, 5(2), 475–485. <https://doi.org/10.31958/jies.v5i2.15875>
- Ferianto, A. E., Suprpto, N., & Suryanti. (2021). Implementasi Pendekatan STEAM Terhadap

- Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dan kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 32(3), 167–186.
- Harahap, A. H. (2024). Pengembangan Literasi Bahasa Inggris Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah IPS Dan Humaniora (JIHH)*, 2(3), 84–89. <https://doi.org/10.61116/jiuh.v2i3.461>
- Harahap, S. D., Wahyuni, A., Nur, K., S., & L. (2025). Stimulasi Keterampilan Berbahasa Anak Usia Dini: Permainan Edukatif berbasis STEAM. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 11(1), 27. <https://doi.org/10.24235/awlad.v11i1.18913>
- Hardiningrum A, D. (2025). Pemberdayaan Desa Melalui Pelatihan Edugame Wordwall: Meningkatkan Literasi Digital, Keterampilan Sosial, dan Ekspresi Emosi Anak Usia Dini. *Indonesia Berdaya*, 6(4), 920–921.
- Hasanah, A., Hikmayani, A. S., & Nurjanah, N. (2021). Penerapan Pendekatan STEAM Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 5(02), 275–281. <https://doi.org/https://doi.org/10.29408/jga.v5i02.3561>
- Huda, D. N., Mulyana, E. H., Rahman, T., Huda, D. N., Mulyana, E. H., & Rahman, T. (2024). The STEAM Approach to Early Childhood Education (Pendekatan STEAM untuk Pendidikan Anak Usia Dini). *Jurnal PAUD Agapedia*, 8(2), 191–198.
- Lestari, K. I., & Handayani, P. H. (2024). Pembelajaran STEAM Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun. *EDU-RILIGIA: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam Dan Keagamaan*, 8(1), 92–103. <https://doi.org/10.47006/er.v8i1.19806>
- Lilianti, L., Rosida, W., Adam, A., Said, H., Kabiba, K., Arfin, A., & Junaidin, J. (2021). Manajemen Pembelajaran dalam Mengembangkan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 7191–2200. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1151>
- Maghfirah, & Amelia, L. (2024). Pengembangan E-Book “Hadiah Istimewa” terhadap Jati Diri Anak. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(2), 563–571. <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i2.735>
- Masfufah, U. (2021). Bahasa & Perkembangan Literasi pada Anak Usia Dini: Sebuah Studi Literatur. *Alzam: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 1(01), 7–13. <https://doi.org/10.51675/alzam.v1i01.131>
- Matthew B. Miles, A. Michael Huberman, J. S. (2014). *Qualitative Data Analysis, A Methods Sourcebook and The Coding Manual for Qualitative Researchers*.
- Maulani, S., Nuraisyah, N., Zarina, D., Velinda, I., & Aeni, A. N. (2022). Analisis Penggunaan Video sebagai Media Pembelajaran Terpadu terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 2(1), 539–546. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.134>
- Miskiyah, M., Nurhidaya, A. R., & Ashar, A. (2025). Permainan Tradisional untuk Perkembangan Kemampuan Sosial dan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. *Ihya Ulum: Early Childhood Education Journal*, 3(1), 393–402.
- Mutoharoh, Septiana, T., & Noor, F. A. (2024). Implementais Pembelajaran STEAM pada RA Raudhatul Athfal Ki Ageng Wonolelo, Widodomartani Ngemplak Sleman. *Anakta : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(2), 70–82.
- Nida Ulfadilah, & Setiasih, O. (2024). Kegiatan Jurnal Pagi Sebagai Upaya Mengembangkan Kemampuan Pra Literasi Anak Usia Dini. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(2), 351–358. <https://doi.org/10.26877/paudia.v13i2.1062>
- Nihayati, I., & Wulandari, M. P. (2024). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek STEAM terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SD di kabupaten Kudus. *PANCAR: Pendidikan Anak Cerdas Dan Pintar*, 8(2), 402–411.
- Nisa, K., Pendidikan, P. U.-E. J., & 2025, undefined. (2025). Integrasi Pendekatan STEAM dalam Desain Alat Permainan Edukatif Berbasis Daur Ulang untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *E-Journalbattuta.Ac.Id*, 2(1), 19–23. <https://e-journalbattuta.ac.id/index.php/bje/article/view/88>
- Nufus, A., Arianto, F., & Dewi, U. (2024). Pengaruh Pendekatan Steam-Loose Parts terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Anak Usia Dini. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 123–126. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v5i1.724>

- Nurdiana, R. (2023). Analisis Pengaruh Lingkungan Fisik Kelas terhadap Minat Aktivitas Belajar Anak Usia Dini. *Thufuli: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1–7.
- Nurlaela, E. (2023). Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Metode Eksperimen dalam Pembelajaran Sains. *Jurnal Wistara*, 4(2), 102–110.
- Nursapia Harahap. (2020). *penelitian Kualitatif* (H. Sazali (ed.)). Wal ashri Punhlinging.
- Putri, M. A., Wulandari, C., & Febriastuti, A. R. (2021). Implementasi Pendekatan Pembelajaran STEAM Berbahan Loose Parts dalam Mengembangkan Keterampilan Abad 21 Anak Usia Dini. *Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(2), 118–130.
- Ramadhani, N., Ulya, W. J., Nustradamus, S. B., Fakhriyah, F., & Ismaya, E. A. (2023). Sistematis Literature Riview: Peran Media Pembelajaran Interaktif dan Konvensional Pada Proses Pembelajaran di Sekolah. *Student Scientific Creativity Journal*, 1(5), 99–114.
- Razita, F. A., Pawestri, A. S., Sabilillah, E., Kenari, R. W., & Saputri, Y. (2025). Persepsi Siswa Terhadap Peran Guru Dan Lingkungan Belajar Dalam Meningkatkan Keterlibatan Dan Kenyamanan Belajar. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 16(4), 51–60. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252>
- Retnaningrum, W., & Hazhari, A. (2026). Implementasi Pendekatan STEAM pada Pembelajaran Anak Usia Dini di TK Siwi Peni Cilacap. *Hikamatzu Journal Of Multidisiplin*, 3(1), 75–79.
- Retnaningsih, L. E., & Khairiyah, U. (2022). Kurikulum Merdeka Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Program Studi PGRA, 8 Nomor 2*(Kurikulum merdeka PAUD), 143–158.
- Riawati, E., Imron Rosadi, K., & Mhluddin. (2022). Penerapan Pembelajaran Science Technology Engineering and Mathematics (STEM) dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Anak Usia Dini. *Journal of Educational Research*, 1(2), 273–298. <https://doi.org/10.56436/jer.v1i2.141>
- Rupnidah, R., & Suryana, D. (2022). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Paud Agapedia*, 6(1), 49–58. <https://doi.org/10.17509/jpa.v6i1.48199>
- Sari, W. A. S., & Hidayati, W. (2025). Efektifitas Pembelajaran Steam Berbasis Hots dalam Meningkatkan Kemampuan Problem Solving Anak Usia 5-6 Tahun. *Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 169–185.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kualitatif dan R & D, Op.cit, h.300*.
- Sumampouw, Z., Montori, S., Dien, J. C., & Caroles, D. A. (2025). Analisis kemampuan literasi dalam pembelajaran berbasis STEAM untuk mengembangkan keterampilan abad 21 di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 2548–6950.
- Sumaryanti, L. (2018). Membudayakan Literasi Pada Anak Usia Dini Dengan Metode Mendongeng. *AL-ASASIYYA: Journal Basic Of Education*, 03(1), 117–125.
- Suryaningsih, N. M. A., Sudatha, I. G. W., Suartama, I. K., & Santosa, M. H. (2025). Implementasi Pembelajaran Steam Terhadap Kemampuan Literasi Anak Usia Dini: Systematic Literature Review. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(3), 1226–1235. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i3.1280>
- Susanti, S., & Anhar, A. S. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Yang Kreatif dalam Desain Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 2(2), 165–174. <https://doi.org/10.71301/jipdasmen.v2i2.160>
- Suyadi, S. (2017). Perencanaan dan Asesmen Perkembangan Pada Anak Usia Dini. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 1(1), 65–74. <https://doi.org/10.14421/jga.2016.11-06>
- Syafira, P., Novaliza, S., Sulistianingsih, R., Restaryy, T. I., & Lasha, V. (2024a). Evaluasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 6(3), 2092–2097. <https://doi.org/10.61227/arji.v6i3.196>
- Syafira, P., Novaliza, S., Sulistianingsih, R., Restaryy, T. I., & Lasha, V. (2024b). Evaluasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar Evaluation of the Use of Interactive Learning Media in Increasing Students' Interest in Learning in Elementary Schools. *ARJI Action Research Journal Indonesia*, 6(3), 66–73. <https://journal.nahnuinisiatif.com/index.php/ARJI/article/view>

- Tabi'in, A. (2017). Pengelolaan Pendidikan Karakter Disiplin Anak Usia Dini Studi Kasus Di Al-Muna Islamic Preschool Semarang. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1). <https://doi.org/10.24235/awlad.v3i1.989>
- Tsabitah, R. S., Widyasari, & Sutejo, A. (2024). Board Game Pengenalan Diri Sendiri Sebagai Media Pembelajaran untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *JURNAL SULUH*, 7(2), 52–66. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/seinkesjar/article/view/4566>
- Tukly, W. V., Nilapancuran, M. M., Matital, K. A., Kothel, S., & Lesbassa, L. (2025). Membangun Fondasi Pendidikan Anak Usia Dini Melalui Pendekatan Pembelajaran yang Menyenangkan. *CARONG: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 2(2), 754–764. <https://doi.org/10.62710/vp1c3790>
- Wulandari, G. R., Simatupang, N. D., Malaikosa, Y. M. L., & Widayanti, M. D. (2025). Pengembangan Buku Cerita Permacil Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumara Cendekia*, 13(2), 149. <https://doi.org/10.20961/kc.v13i2.101104>
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81–96. <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>