

Pengembangan Kurikulum Berbasis Nilai-Nilai Islam di TK Islam Darul Arifin Jambi

Cut Citra Novita, Neti Familiani, M.Fachdir Saputra, Sukiman

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Cut.Citranoiita@gmail.Com, Netifamiliani0@gmail.Com,

Fachdir.Saputra15@gmail.Com, Sukiman@Uin-Suka.ac.Id

Abstrak Early childhood is an important asset for a country to build a civilization that must grow and develop. Curriculum based on Islamic values is used to shape children according to the guidelines of the Qur'an and Hadith. The implementation of Islamic-based PAUD refers to the optimization of religious education programs. This research was conducted at the Islamic Kindergarten Darul Arifin Jambi. This study uses a qualitative descriptive research. The method used is observation, interviews and documentation. The purpose of this study was to determine and describe the development of the 2013 Islamic-based curriculum in Islamic Kindergarten Darul Arifin Jambi, how the procedures for developing and forms of Islamic values-based curriculum learning activities in Islamic Kindergarten Darul Arifin Jambi. The results of the study indicate that the form of superior religious education programs is carried out in the form of STEAM Quran activities.

Keywords: curriculum development, based on Islamic values, Quran Steam.

Pendahuluan

Anak merupakan aset penting bagi kemajuan sebuah negara yang kelak akan bermanfaat bagi nusa dan bangsa¹. Kondisi hubungan keluarga yang baik merupakan faktor kunci keberhasilan bagi anak². Karena kelak tanggung jawab kehidupan berada di pundak generasi bangsa yang harus kokoh pondasi karakter dan segala aspek perkembangannya. Generasi muda sebagai transisi pembangunan bangsa mendatang³. Yang harus sehat secara fisik dan mentalnya dengan kecukupan gizi dan nutrisi mempengaruhi

¹ Nenden Rani Rinekasari, "Jurnal FamilyEdu" IV, no. 2 (2018): 76-81.

² Trina R. Williams Shanks et al., "Assets and Child Well-Being in Developed Countries," *Children and Youth Services Review* 32, no. 11 (2010): 1488-96, <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2010.03.011>.

³ Suzanne Naafs and Ben White, "Generasi Antara : Refleksi Tentang Studi Pemuda Indonesia * Pemuda Sebagai Generasi Orang Muda Adalah Aktor Kunci Dalam," *Jurnal Studi Pemuda* I, no. 2 (2012): 89-106, <https://journal.ugm.ac.id/jurnalpemuda/article/viewFile/32063/19387>.

kemampuan dan pengetahuan ⁴.

Anak usia dini berada pada proses tumbuh kembang yang unik. Rentang usia 0 hingga 5 tahun pada anak usia dini disebut juga dengan masa keemasan (*golden age*). *Golden age* merupakan waktu paling tepat untuk memberikan bekal yang kuat kepada anak serta menggali segala potensi kecerdasan anak sebanyak-banyaknya. Pendidikan anak usia dini, merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut ⁵.

Oleh karena itu mendidik anak sejak masa emasnya sangat penting untuk proses tumbuh kembang yang optimal dan dapat menggerakkan semua aspek dan potensi melalui stimulasi yang diberikan. Aspek perkembangan yang harus dikembangkan pada anak usia dini yaitu : nilai moral dan agama, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni.

Stimulasi yang diberikan pada anak usia dini mengacu pada kurikulum. Kurikulum adalah sebuah rencana kegiatan pembelajaran yang berlangsung pada pendidikan formal. Kurikulum berisi 4 aspek yaitu : tujuan, standar isi, standar proses dan standar penilaian evaluasi. Indonesia sendiri menganut sistem kurikulum nasional. Kurikulum yang saat ini ditetapkan pada lembaga pendidikan anak usia dini adalah Kurikulum 2013, di mana lembaga pendidikan, baik swasta maupun negeri harus mengikuti kurikulum yang sudah ditetapkan pemerintah ⁶.

Kurikulum dapat berubah sesuai dengan proses pengembangan dan penyempurnaan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, begitu pula di Indonesia. Kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini merupakan desain hasil pengembangan dan penyempurnaan kurikulum baru, dimana kurikulum 2013 berlandaskan kompetensi dan karakter. Unsur kurikulum 13 mengedepankan aspek perkembangan anak. Di dalamnya tersedia bimbingan bagi pengajar dalam semua ranah dengan pendekatan yang sesuai ⁷.

Proses pembelajaran kurikulum 2013 PAUD dilakukan melalui pendekatan saintifik dan penilaian otentik. Pendekatan saintifik dalam proses pembelajaran dapat membangun kebebasan imajinasi, berpikir kritis,

⁴ Dinar Nur Inten and Andalusia Neneng Permatasari, "Literasi Kesehatan Pada Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Eating Clean," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 2 (2019): 366, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.188>.

⁵ Kemendikbud, "Permendikbud No 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 PAUD" 53, no. 9 (2013): 3-5.

⁶ Guru Paud, Stkip Weetebula, and Fmipa Uny, "Kurikulum Paud Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran 1," 2016, 1-15.

⁷ Maulida Maulida and Alif Mu'arifah, "Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Guru Dalam Menerapkan Kurikulum 2013 Di TK ABA Karangkajen Yogyakarta," *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak* 5, no. 1 (2019): 37-52, <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2019.51-03>.

dan kreativitas anak. Karena dilaksanakan melalui pembelajaran saintifik. Anak langsung turun untuk melaksanakan 5M yaitu; mengamati, menanya, mencoba, menalar dan mengomunikasikan, serta penilaian otentik bertujuan untuk mengukur tingkat perkembangan anak dalam proses pembelajaran ⁸.

Pelaksanaan kurikulum 13 memiliki konsep dan prosedur dalam pengembangan implementasinya. Tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 146 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak usia dini, dikatakan bahwa Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini mengacu pada Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini sebagaimana dimaksud pada ayat (1) terdiri atas : (a). Kerangka Dasar Kurikulum. (b). Struktur Kurikulum. (c) Pedoman Deteksi Dini Tumbuh Kembang Anak (d) Pedoman Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (e) Pedoman Pembelajaran. (f) Pedoman Penilaian dan buku-buku Panduan Pendidik ⁹.

PAUD berbasis Islami (Pendidikan agama Islam) seperti Taman Asuh Anak Muslim yang dikembangkan oleh BPKPRMI, PAUD berbasis Taman Pendidikan Islam oleh Muslimat NU, Taman Bina Anak oleh Aisyiyah, PAUD Al-Quran oleh Badan Koordinasi Pendidikan Agama Islam dan keluarga Sakinah Indonesia (BKPAKSI) termasuk ke dalam satuan PAUD sejenis lainnya. Hal ini tertuang dalam Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 146 tahun 2014 Pasal 2 ¹⁰.

PAUD berbasis pendidikan agama Islam ini juga memiliki landasan hukum, prosedur, durasi penggunaan jam belajar serta materi pembelajaran, selain yang tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan nomor 146 tahun 2014 juga ada butir lainnya seperti: PP Nomor 55 Tahun 2007, Instruksi Presiden Nomor 5 tahun 2014 tentang gerakan Nasional Anti Kejahatan Seksual Terhadap Anak Permendikbud No. 84 Tahun 2014 tentang Pendirian Satuan PAUD, Organisasi Tata Kerja Kemdikbud serta nilai agama yang tertuang dalam Alquran dan Hadits-hadits terkait ¹¹.

Penyelenggaraan PAUD berbasis pendidikan agama Islam mengacu pada optimalisasi program, yaitu menyelenggarakan PAUD dengan mengoptimalkan pendidikan agama, optimalisasi ketenagaan dengan melibatkan ustadz/ustadzah untuk melaksanakan program secara terpadu PAUD dan PAUD berbasis pendidikan agama Islam, dan optimalisasi sarana dan prasarana seperti memanfaatkan masjid, mushola, dengan memasang papan nama PAUD berbasis pendidikan agama Islam ¹².

Pendidikan berbasis nilai-nilai agama Islam hadir sebagai upaya

⁸ Yetty Rahelly, "Implementasi Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini (Paud) Di Sumatera Selatan," *JPUID - Jurnal Pendidikan Usia Dini* 12, no. 2 (2018): 381-90, <https://doi.org/10.21009/jpud.122.21>.

⁹ Kemendikbud, "Permendikbud No 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 PAUD."

¹⁰ Kemendikbud.

¹¹ Petunjuk Teknis Penyelenggaraan, *Paud Berbasis Pendidikan Agama Islam*, 2015.

¹² Penyelenggaraan.

untuk melahirkan generasi yang beradab serta berakhlakul karimah sesuai dengan tuntunan ajaran agama. Oleh karena itu dalam kurikulum berbasis pendidikan agama Islam pada anak usia dini tetap harus mengikuti perkembangan alur ilmu pengetahuan dan teknologi¹³ termasuk kemajuan dalam perkembangan materi pembelajaran yang dimuat.

Perilaku keagamaan dapat ditampilkan dalam praktik ibadah sehari-hari, membaca kitab suci sebagai pedoman, dan juga berdoa¹⁴. Mengembangkan karakter religius pada anak usia dini dapat dilakukan dengan penyampaian kisah Islami¹⁵ juga dalam kegiatan sholat dhuha bersama, mengaji Iqra, hafalan doa maupun surah-surah pendek.

Program-program unggulan yang dirancang untuk menstimulasi anak dengan berlandaskan nilai-nilai Islami diterapkan pada lembaga TK Islam Darul Arifin Jambi. Materi pembelajaran terbaru sesuai dengan era revolusi industri 4.0 berbasis teknologi dipilih dalam pengembangan kurikulum, berpengaruh pada cara belajar kritis dan berpikir tingkat tinggi, serta disesuaikan dengan karakteristik cara belajar anak yang efektif dan menyenangkan.

Dari uraian di atas peneliti merasa perlu dan tertarik meneliti tentang pengembangan kurikulum berbasis nilai-nilai agama Islam yang berfokus pada program unggulan yang diterapkan pada materi pembelajaran Quran STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics) dimana anak usia dini belajar mentadabburi Al-Quran dengan kegiatan yang mengelaborasi 6 aspek perkembangan anak. Tujuan pada penelitian ini mendeskripsikan secara rinci pengembangan kurikulum 13 berbasis nilai-nilai Islam di TK Islam Darul Arifin Jambi, yang berfokus pada program unggulan pendidikan agama berupa Quran STEAM (Science, Technology Traditional, Art, Mathematics) di TK Islam Darul Arifin Jambi.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif menggunakan metode deskriptif. Penelitian dilaksanakan di lembaga TK Islam Darul Arifin Jambi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui kegiatan observasi, yaitu peneliti turun langsung ke lokasi penelitian melihat situasi dan kondisi yang ada di lapangan, seperti struktur sekolah, buku-buku perkembangan anak, dan juga bentuk kurikulum yang digunakan, selanjutnya dilakukan tahapan wawancara kepada ketua yayasan dan juga para pendidik di lembaga Darul Arifin Jambi, mengenai pengembangan kurikulum berbasis nilai-nilai Islam

¹³ A Marzuqi, "Pengembangan Kurikulum PAI Untuk Membentuk Anak Sholeh Bagi Anak Usia Dini: Studi Multi Kasus Di TK Al Fath Dan TK Raden Paku Surabaya," 2018.

¹⁴ Siti Naila Fauzia, "Perilaku Keagamaan Islam Pada Anak Usia Dini (Penelitian Kualitatif Di Kelompok B TK Permata Sunnah, Banda Aceh Tahun 2015)," *Pendidikan Usia Dini* 9, no. 2 (2015): 303–18.

¹⁵ Sri Wahyuni and Sigit Purnama, "Pengembangan Religiusitas Melalui Metode Kisah Qur'ani Di Taman Kanak-Kanak," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2020): 103, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.523>.

yang sudah diterapkan beserta program unggulan yang menjadi ciri khas sekolah. Teknik pengumpulan data selanjutnya yang digunakan adalah dokumentasi, berupa foto-foto dan beberapa lembar dokumen terkait bentuk dan prosedur pengembangan program unggulan berbasis Islami pada materi Quran STEAM.

Analisis data dilakukan secara deskriptif. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu: optimalisasi program pendidikan agama Islam yang diterapkan di TK Islam Darul Arifin Jambi yaitu pada materi pembelajaran Quran STEAM, di mana anak usia dini belajar *mentadaburi* Al-Quran dalam fenomena kehidupan sehari-hari dan mengelaborasi materi science, technology traditional, engineering, art, mathematics dengan mengedepankan fitrah keimanan pada anak dan pengenalan ragam profesi.

Hasil Penelitian dan Analisis

Lembaga yang sudah banyak ditunggu masyarakat karena komitmen serta tekad yang kuat untuk melahirkan generasi Islam yang unggul dan berintegrasi, sehingga menjadi generasi yang tangguh, berilmu dan berpengetahuan luas merupakan latar belakang berdirinya lembaga ini. Berdasarkan hasil wawancara dengan penggiat pendidikan yang dalam hal ini juga berperan sebagai ketua yayasan lembaga TK Islam Darul Arifin Jambi, Umi Arma Mareta Lc, M.Ed., melakukan inovasi berupa pembaharuan dan pengembangan kurikulum, hal ini dilakukan untuk membentuk para generasi bangsa yang cinta akan Al-Quran, beradab serta berakhlakul karimah sesuai dengan tuntunan agama, namun tetap mengikuti arus perkembangan ilmu pendidikan dan teknologi.

Sesuai dengan visi Tk Islam Darul Arifin Jambi yaitu terwujudnya generasi emas yang cerdas, sehat ceria dan berakhlakul karimah sejak usia dini yang diimplementasikan melalui, misi: Menanamkan nilai-nilai agama sebagai dasar menumbuhkan akhlak mulia sesuai dengan perkembangan anak didik. Menciptakan suasana bermain dan belajar yang menyenangkan. Menumbuhkan daya pikir, kreativitas dan kemandirian anak, sebagai persiapan memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Mengembangkan potensi kecerdasan intelektual, kecerdasan emosional, kecerdasan sosial dan kecerdasan spiritual anak didik berbasis sirah nabawiyah. Serta membangun kerjasama dengan orangtua dan masyarakat dalam rangka pengembangan lembaga ke arah kemajuan dan unggulan. Dengan tujuan: Menyiapkan anak didik memasuki jenjang pendidikan dasar dengan ketercapaian kompetensi dasar sesuai tahapan perkembangan anak serta, Membentuk sumber daya manusia sejak dini yang berlandaskan iman dan taqwa serta berorientasi pada ilmu pengetahuan.

Sistem kurikulum yang dikembangkan di lembaga TK Darul Arifin Jambi, berfokus pada pengenalan fitrahnya anak sebagai calon khalifah bahwa setiap manusia memiliki misi di dalam kehidupannya, apapun profesi yang akan dipilih oleh anak-anak kelak, asalkan pemahaman akan fitrahnya sebagai hamba Allah tertanam di dalam hati mereka, maka apapun profesi

yang mereka pilih nantinya, insyaaallah mereka akan menebarkan manfaat untuk sesama.

Bentuk-bentuk pengembangan kurikulum berbasis nilai-nilai Islam yang diterapkan di lembaga TK Darul Arifin Jambi adalah program unggulan yang menjadi ciri khas berupa materi kegiatan Quran STEAM (Science, Technology Traditional, Engineering, Art, Mathematics). Menurut hasil wawancara dengan ketua yayasan, Umi Arma Mareta Lc., M.Ed., kegiatan materi Q STEAM ini baru pertama kali ada di Indonesia, dan di terapkan di lembaga TK Islam Darul Arifin Jambi, oleh karena itu beliau juga merealisasikan ide nya ke dalam bentuk buku Q STEAM.

Program Quran STEAM ini dikembangkan sejalan dengan landasan filosofis kurikulum 2013 di PAUD yang harus mengembangkan seluruh potensi anak agar menjadi pribadi yang berkualitas dan berakar pada budaya bangsa, anak sebagai pewaris budaya yang kreatif dan membutuhkan stimulasi dengan bermain¹⁶. Secara teoritis materi Q STEAM membantu peserta didik memiliki kompetensi abad 21 yang mampu berpikir tingkat tinggi secara kritis, kreatif, kolaboratif dan komunikatif¹⁷. Ditinjau dari segi agama Quran STEAM merujuk ke dalam kurikulum PAI 2003 yang menyatakan bahwa pendidikan Islam diselenggarakan secara terencana dan menyiapkan peserta didik dengan mengenal, mengimani, menghayati ajaran agama Islam dengan tuntunan saling menghormati perbedaan dan menjaga kerukunan antar umat beragama¹⁸.

Konsep Quran STEAM berkaitan dengan beragam profesi dalam kehidupan, karena dalam aktivitas QSTEAM ini anak akan bereksplorasi dan menjadi peneliti untuk membuat berbagai ragam eksperimen yang hasilnya bermanfaat dan tidak menimbulkan dampak negatif bagi alam, dalam kegiatannya juga terdapat unsur seni dan takaran dalam alat dan bahan yang seimbang melalui matematika, di mana kegiatan QSTEAM ini membuat cara berpikir tingkat tinggi pada anak. Tidak hanya itu di awal pembelajaran anak akan terlebih dahulu *mentadaburi* Al-Quran sesuai dengan surah yang berkenaan dengan tema pembelajaran. Pemahaman mengenai isi kandungan yang terdapat dalam Al-Quran menguatkan fitrah keimanan pada anak sejak usia dini. Memupuk iman dengan menanamkan rasa cinta kepada Allah dan takut terhadap larangannya akan menjadikan anak sebagai generasi qurani yang beradab, dan selaras dengan fitrahnya sebagai khalifah Allah di muka bumi. Hal inilah yang menjadi basis pemilihan materi pendidikan agama yang dipilih dan diunggulkan pada lembaga TK Islam Darul Arifin Jambi.

¹⁶ Kementerian Pendidikan Nasional, "Permendikbud No 146 Tahun 2014," no. 33 (2014): 37.

¹⁷ Tri Mulyani, "Pendekatan Pembelajaran STEM Untuk Menghadapi Revolusi," *Seminar Nasional Pascasarjana 2019*, 2019, 453–60.

¹⁸ Isti Cahyaningrum, "Analisis Kualitas Butir Soal Pendidikan Agama Islam Pada Penilaian Kahir Semester Gasal Kelas VII SMP Negeri 1 Kembaran Tahun Pelajaran 2018/2019," 2019.

Panduan pelaksanaan penggunaan materi Q STEAM yang diterapkan pada pendidik dan orangtua melalui buku QSTEAM di antaranya :

1. Pada setiap awal pembahasan akan disajikan pembahasan secara general mengenai surah Al-Qur'an. Guru atau orang tua dapat memulai untuk menanamkan kecintaan anak dengan Al-Qur'an lewat pengenalan ini.
2. Masing-masing surah akan dipecah menjadi beberapa ayat berdasarkan permasalahan yang berkaitan dengan profesi yang akan dikenalkan kepada anak.
3. Setelah anak-anak mengenal garis besar tentang surah dan ayat yang akan dibahas, kegiatan selanjutnya yaitu *pentadaburan*. Anak-anak akan diminta untuk menggambarkan pemahaman mereka dari penjelasan guru dan orang tua mengenai ayat yang berhubungan dengan kegiatan *problem solving* nantinya.
4. Sebelum masuk ke langkah-langkah kegiatan, anak-anak akan dikenalkan dengan kosa kata yang berhubungan dengan profesi yang akan dibahas.
5. Memasuki langkah kerja. Sudah disediakan langkah-langkah yang akan dilakukan selama kelas berlangsung. Guru atau orang tua bisa mengikuti panduan yang ada di langkahkerja atau RPP.
6. Di setiap kegiatan akan ada kegiatan menulis dan observasi. Semua yang dibutuhkan untuk kegiatan tersebut telah disediakan di selebaran yang terletak sebelum langkah kerja atau RPP.
7. Setelah menyelesaikan kegiatan menjadi seorang *adventurer*, anak-anak akan diberi apresiasi berupa lencana untuk setiap profesi yang telah mereka coba. Letaknya berada di lampiran belakang. Guru atau orang tua bisa menggunting lampiran lencana, kemudian melaminatingnya dan menempelkan pin agar semakin mirip dengan lencana sungguhan.

Gambar 1. Materi Surah Yang disertai penjelasany

SURAH
AL-FATIHAH



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

1. Dengan nama Allah yang maha pengasih lagi maha penyayang.

Di dalam surah al-fatihah, Allah memulai firmannya dengan bismillah. Melalui firmannya, secara tidak langsung Allah mencontohkan kepada kita untuk melakukan hal yang sama sebelum memulai sesuatu. Ketika teman-teman mengucapkan bismillah sebelum memulai suatu pekerjaan, maka Allah akan senantiasa menyertai kita, sehingga kita akan terhindar dari perbuatan jahat. Sebaliknya, jika teman-teman lupa untuk mengucapkan bismillah, maka akan mudah tergoda oleh setan untuk melakukan dosa, karena syaitan akan mudah menggoda manusia ketika ia lupa kepada Allah.

Gambar 2. Aktivitas Tadabbur Al-Quran

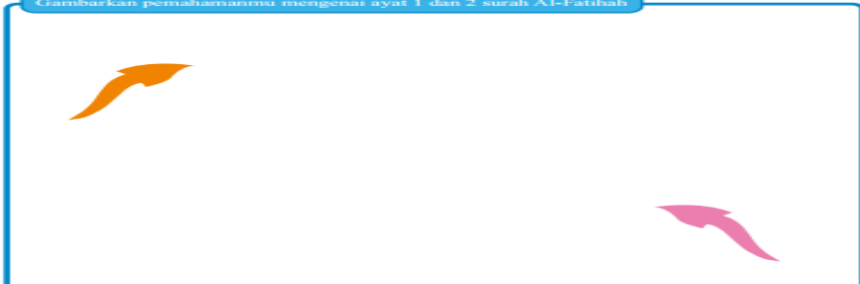


KERJAKAN
TUGAS YUK...

NAMA :

AKTIVITAS TADABUR AL-QURAN

Gambarkan pemahamanmu mengenai ayat 1 dan 2 surah Al-Fatihah



Setelah masuk bagian materi Al-Quran dan mentadabburi ayat-ayatnya, lalu anak diajak masuk ke pembahasan STEAM. Contoh yang peneliti ambil yaitu pada tema lingkunganku dengan subtema merawat lingkungan dengan kegiatan membuat mainan yang ramah lingkungan, dengan langkah-langkah: (1) Tanyakan kepada *adventurer* apakah mereka memiliki

mainan yang terbuat dari plastik. Tunjukkan gambar: Mainan yang terbuat dari plastik. (2) Tanyakan kepada *adventurer* mengapa mereka berpikir bahwa banyak mainan yang terbuat dari plastik. (3) Jelaskan bahwa plastik adalah bahan nomor satu yang digunakan untuk membuat mainan karena plastik mudah untuk dicetak ke dalam berbagai macam bentuk, kokoh, dan tidak memerlukan biaya yang mahal untuk membuat mainan dari plastik. (4) Selanjutnya, jelaskan kepada *adventurer* mengenai plastik *non-biodegradable*. (5). Jelaskan bahwa ilmuwan pencinta lingkungan prihatin dengan jumlah produk plastik yang kita gunakan dan kita buang. Mereka sedang bekerja keras untuk mengubah bahan plastik agar *biodegradable*. Ilmuwan pencinta lingkungan mengabdikan kerjanya untuk memahami dan melindungi lingkungan. dan mempelajari bahan-bahan alami yang dapat digunakan untuk mengganti bahan plastik yang *non-biodegradable*.

Biodegradable merupakan desain khusus plastik ramah lingkungan yang dapat terurai secara alami oleh bakteri di dalam tanah dan tidak membahayakan lingkungan dan akan terurai dalam waktu satu hingga dua tahun. Sementara plastik biasa akan terurai dalam kurun waktu beberapa dekade, yang apabila dibiarkan bertumpuk akan memberikan dampak buruk yang berkepanjangan bagi alam dan lingkungan.

Plastik yang terbuat dari jenis *biodegradable*, sama dengan plastik pada umumnya yang dapat digunakan dalam berbagai kepentingan karena sifatnya yang ringan dan fleksibel bila digunakan untuk bahan pengemas, namun plastik jenis *biodegradable* memiliki karakteristik sendiri, mulai dari bahan baku yang berasal dari nabati, di mana jenis plastik *biodegradable* menjadi alternatif yang berkontribusi untuk mengurangi penggunaan plastik konvensional.

Starch-based biodegradable plastics are used to make extruded bags and nets for fresh and vegetables. Plastik *biodegradable* selain ramah lingkungan dapat digunakan sebagaimana plastik pada umumnya, dan plastik ini juga mampu menjaga buah dan sayuran tetap segar. Inilah keuntungan menggunakan *biodegradable* yang ramah lingkungan.

Cara membuat plastik jenis baru, dengan perkiraan waktu selama 30 menit, menjelaskan kepada *adventurer* bahwa mereka akan membuat mainan dari plastik *biodegradable* dan meminta *adventurer* untuk bekerja berpasangan, dengan menyediakan alat dan bahan berikut ini: (1) 400 ml susu cair, (2) 25 ml cuka makan, (3) 1 alat penakar cairan, (4) 1 kain lap bersih, (5) 1 mangkuk berukuran sedang, (6) pewarna makanan secukupnya. Kemudian menjelaskan pada *adventurer* bahwa mereka akan membuat plastik ramah lingkungan dari jenis susu.

Prosedur pembuatan melalui langkah berikut ini: yang pertama, tuangkan 400 ml susu cair ke dalam sebuah panci. Pastikan *adventurer* merebus susu cair sampai mendidih, setelah itu matikan kompor. Masukkan pewarna makanan secukupnya, kemudian aduk sampai susu cair berubah warna. Kedua, tambahkan 25 ml cuka makan ke dalam panci yang berisi susu cair yang telah diberi pewarna. Pastikan *adventurer* mengaduk susu dan cuka selama 1 menit kemudian diamkan beberapa saat sampai mencapai suhu

kamar. Ketiga, Jelaskan bahwa susu akan berpisah menjadi gumpalan kecil yang disebut dadih. Keempat, Minta adventurer untuk menyiapkan mangkuk. Pastikan mereka menuang campuran susu dan cuka melalui kain lap bersih. Yang terakhir minta para adventurer untuk memeras dadih yang ada di atas kain lap untuk mengurangi kadar air pada dadih. Katakan pada adventurer untuk mengambil ampas yang ada di kain lap. Kemudian, mereka bisa membentuknya sesuai keinginan. Setelah mereka membentuk mainan yang mereka inginkan, jemur mainan tersebut di bawah sinar matahari selama 48 jam.

Penjelasan mengenai Quran STEAM ini memberikan dampak besar bagi kehidupan anak, pada kegiatan tadabur Al-Quran anak akan mengetahui betapa indahnya setiap diksi yang tertulis di dalam Quran, anak juga akan mengetahui bahwa Allah Swt maha agung dengan segala ciptaan nya, sehingga dengan kegiatan ini dapat menanamkan rasa cinta anak kepada sang maha pencipta, dan tugasnya anak sebagai khalifah yang menjaga dan merawat bumi, peristiwa kebakaran hutan yang di sengaja, banjir yang disebabkan karena tersumbatnya saluran air karena sampah tak lagi terjadi pada generasi mendatang karena rasa peduli terhadap alam sudah di stimulasi sejak dini.

Selain itu kegiatan Q STEAM berdampak pada 6 aspek perkembangan anak, karena dalam kegiatan Q STEAM semua aspek perkembangan terstimulus, baik secara fisik motorik, anak bergerak aktif, sebagai seorang *adventurer* yang mengeksplorasi suatu kegiatan. Kemampuan kognitif pun akan berkembang karena anak akan mengolah bahan yang diberikan dan berkreasi serta ketepatan anak dalam menggabungkan berbagai macam komposisi bahan yang akan di eksplorasi menjadi sesuatu yang berharga. Kemampuan mengomunikasikan juga terjadi pada saat praktik, sosial emosional terjalin ketika bersama-sama melakukan eksplorasi.

Kendala-kendala yang dihadapi dalam praktik pengajaran Q STEAM di antaranya, kesulitan pendidik dalam mengimplementasikan beberapa materi Quran STEAM, seperti terjadi pada Q STEAM yang menitik beratkan pada teknologi, membuat animasi dari aplikasi, tentunya pendidik terlebih dahulu harus mengetahui fungsi dari macam-macam fitur pada aplikasi yang digunakan. Beberapa anak juga masih adaptasi pada praktik Q STEAM ini karena dijalankan dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Pembahasan

Pendidikan untuk anak tidak hanya memberikan pengalaman belajar pada anak, akan tetapi lebih mengoptimalkan perkembangan otak anak serta harus mencakup seluruh proses stimulasi psikososial pada proses belajarnya. Taman kanak-kanak berada dalam satuan pendidikan anak usia dini pada jalur formal. Taman kanak-kanak dalam jenjang pendidikan usia dini, memiliki Garis-Garis Besar Program Kegiatan Belajar (GBPKB), yakni usaha unruk mengetahui secara terperinci tentang perangkat kegiatan yang sudah direncanakan untuk dilaksanakan dalam kurun waktu tertentu, dalam rangka meletakkan dasar-dasar bagi pengembangan diri anak.

Pendidikan Islam merupakan sistem pendidikan yang diselenggarakan dengan niat untuk memperdalam ajaran dan nilai-nilai Islam dalam kegiatan pendidikannya, kata niat mengandung pengertian suatu usaha yang direncanakan dengan sungguh-sungguh, yang muncul dari hati yang bersih dan suci karena mengharap ridho dari Allah SWT bukan dari orang lain.

Penanaman nilai dan norma agama yang dikembangkan sejak dini akan menjadi filter bagi anak terhadap gaya hidup luar yang menyimpang dari ajaran agama. Sebagaimana disampaikan dalam¹⁹ dalam pepatah mencari ilmu di waktu kecil seperti memahat di atas batu, mencari ilmu di waktu tua bagai mengukir di atas air. Itulah sebabnya mengapa stimulasi yang baik dari segala sisi perlu dikembangkan sejak usia dini. Peran agama sebagai penggerak dan pelopor sikap spiritual, sosial bermasyarakat, dan juga kultural melibatkan pengasuhan dan didikan dari orangtua dan pendidik²⁰.

Kurikulum berbasis pendidikan agama Islam di taman kanak-kanak diwujudkan lewat pengembangan potensi keagamaan yang dicerminkan melalui pengenalan Allah lewat makhluk ciptaan-Nya, kalimat *thayyibah* yang digunakan dalam keseharian seperti penggunaan kata *alhamdulillah*, *maasyaaAllah*, *subhanallah*, *astagfirullah* dalam rukun Islam, juga dijabarkan ke dalam indikator keberhasilan belajar dalam ranah aqidah, akhlak, adab dan ibadah²¹.

Adapun prosedur dan mekanisme penyusunan kurikulum berbasis pendidikan agama Islam terdiri dari beberapa langkah sebagai berikut: 1) Analisis konteks, yaitu membentuk tim yang akan mengembangkan kurikulum berbasis nilai-nilai Islami. Selanjutnya tim melakukan analisis dengan berpedoman pada peraturan yang berlaku seperti undang-undang, maupun situasi dan kondisi peserta didik, guru, penggunaan biaya dan sarana prasarana sekolah. 2) Penyusunan dokumen KTSP PAUD berbasis agama Islam (a) tim menyusun dan menelaah kembali terkait konteks dan hasil analisis (b) pembahasan ditelaah kembali sesuai peraturan pedoman yang berlaku. (c) pembentukan tim yang akan melakukan pengembangan dan perbaikan dalam menetapkan KTSP PAUD berbasis Islami. (d) mengadakan pertemuan untuk sosialisasi program kepada komite maupun orangtua peserta didik. 3) Pengesahan KTSP PAUD berbasis pendidikan agama Islam yang telah disepakati kemudian disahkan dengan tanda tangan dinas terkait, seperti: (a) ketua yayasan, (b) pengelola PAUD berbasis pendidikan agama Islam, (c) disahkan oleh dinas setempat. 4) Dengan

¹⁹ Putri Asilestari, "Jurnal Paud Tambusai," *Komputer Interaktif Sebagai Media Pengajaran Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini* 2, no. 2 (2016): 55–62.

²⁰ Is Diana Towoliu, Sofia Hartati, and Hapidin Hapidin, "Pendidikan Karakter Berbasis Islam Melalui Program Cinta Rosul Pada Anak Taman Kanak-Kanak," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2020): 521, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.618>.

²¹ Mahdi M Ali, "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Bagi Anak Usia Dini Mahdi," *Jrnal Edukasi* 1, no. 2 (2015): 190–215, <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/cobaBK/article/view/605>.

ketetapan masa berlaku lima hingga 10 tahun. 5) Pihak yang terlibat yaitu: kepala sekolah maupun pengelola, dinas pendidikan, kantor kementerian agama, tim pengembang kurikulum, serta mitra kerja dan pihak lain yang terlibat²²

Dalam pendidikan berbasis nilai-nilai Islami pada anak, tidak terlepas dari pentingnya penanaman adab terpuji, sebagai orangtua maupun pendidik harus berpedoman berdasarkan Al-Qur'an dan Sunnah Rasulullah saw., seperti mengajarkan berdoa sebelum dan sesudah makan, tata cara berpakaian mendahulukan yang kanan lalu kiri, mengucapkan salam sebelum masuk rumah, berpamitan hendak keluar rumah, berdoa sebelum dan sesudah bangun tidur, melembutkan suara bila berbicara kepada orangtua menghormati yang tua dan menyayangi yang lebih kecil, dan lain sebagainya.

Pendidikan yang berlandaskan agama Islam juga tidak terlepas dari materi pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan ilmu pendidikan dan teknologi. Seperti materi STEAM, yaitu pola pembelajaran yang memadukan *science, technology, engineering, art, dan mathematics*. Di era 4.0 ini perubahan teknologi, ekonomi, dan sosial berkembang pesat. Dimana semua dituntut untuk mengikuti perkembangan dunia digital²³.

Praktik pengajaran yang memadukan lima kompetensi sekaligus sudah dapat diterapkan pada anak, dimana anak dituntut untuk menguasai tentang ilmu pengetahuan (*science*), penggunaan teknologi (*technology*), kemampuan menerapkan pengetahuan dan teknologi dalam kehidupan praktis (*engineering*), mengolah atau menyajikan dalam bentuk dan rupa lain yang lebih menarik dan indah (*art*), serta cakap dalam berhitung dan pengetahuan sejenis (*mathematics*).

Dapat dikatakan praktik pendidikan STEAM dinilai lebih efektif, karena salah satu alasannya, yaitu dengan menerapkan pendidikan STEAM ini dapat menciptakan peluang bagi anak untuk menjadi lebih kreatif dan disiplin²⁴. Intinya kelas STEAM itu dapat menjadi sarana yang efektif melalui penyusunan yang berkualitas tinggi, berbasis bukti, dan berdasarkan standar capaian anak, yang dapat disampaikan kepada anak secara nyata²⁵.

Pendidikan anak usia dini yang menerapkan STEAM sebagai cara untuk mempersiapkan anak-anak di bidang sains, matematika, teknik, dan teknologi dalam kompleks pendidikan, akan tetapi tetap menyesuaikan

²² Penyelenggaraan, *Paud Berbasis Pendidikan Agama Islam*.

²³ Joanna Jesionkowska, Fridolin Wild, and Yann Deval, "Active Learning Augmented Reality for Steam Education—a Case Study," *Education Sciences* 10, no. 8 (2020): 1–15, <https://doi.org/10.3390/educsci10080198>.

²⁴ Shelly Engelman et al., "Creativity in Authentic STEAM Education with Earsketch," *Proceedings of the Conference on Integrating Technology into Computer Science Education, ITiCSE*, 2017, 183–88, <https://doi.org/10.1145/3017680.3017763>.

²⁵ Ashley H Gess, "STEAM Education," *STEAM Education*, no. November (2019): 2011–14, <https://doi.org/10.1007/978-3-030-04003-1>.

kebutuhan perkembangan anak ²⁶. Kunci berhasilnya pendidikan STEAM harus disusun dengan pendekatan yang efektif untuk mengembangkan kreativitas melalui seni ²⁷.

Pendidik STEAM mampu melakukan kegiatan pelatihan berdasarkan rencana. Pada praktek pedagogis seperti Rusia, belajar teknologi untuk anak bisa menjadi contoh pendidikan STEAM seperti mengenalkan alat teknologi yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari ²⁸. STEAM penting bagi pendidik karena dapat menggabungkan beberapa disiplin ilmu secara bersamaan dan memfasilitasi peluang belajar anak untuk eksplorasi ²⁹.

Dengan menerapkan dunia virtual di kelas, STEAM salah satu cara untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi dengan menekankan kegiatan seni ³⁰. STEAM membantu mengembangkan potensi anak dengan membuat koneksi dari pembelajaran yang disesuaikan dengan bahan ajar yang ada lingkungan sekitar ³¹. Adapun manfaat dari diterapkannya kurikulum islami program STEAM yaitu memberikan keuntungan pada anak seperti memberikan pengalaman yang nyata, serta pembelajaran yang menarik dan tentunya mudah diserap oleh anak .

Mengenalkan kegiatan STEAM pada anak usia dini dapat dilakukan dengan cara seperti: menciptakan lingkungan belajar yang aman dan menyenangkan, serta memberi kesempatan pada anak untuk bereksplorasi, menemukan, membentuk, melakukan percobaan, memprediksi, mencari jawaban sementara, menemukan beragam macam profesi dalam kehidupan. STEAM digunakan untuk mengembalikan hakikat belajar pada anak karena sesuai dengan penerapan kurikulum 2013 dengan penggunaan tematik yang dekat dengan dunia anak dan pendekatan saintifik, serta diterapkan untuk menyongsong anak menghadapi abad 21 dengan kecanggihan teknologi ³².

²⁶ Faiza M. Jamil, Sandra M. Linder, and Dolores A. Stegeline, "Early Childhood Teacher Beliefs About STEAM Education After a Professional Development Conference," *Early Childhood Education Journal* 46, no. 4 (2018): 409–17, <https://doi.org/10.1007/s10643-017-0875-5>.

²⁷ Elaine Perignat and Jen Katz-Buonincontro, "STEAM in Practice and Research: An Integrative Literature Review," *Thinking Skills and Creativity* 31 (2019): 31–43, <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2018.10.002>.

²⁸ Olga Shatunova et al., "Journal of Social Studies Education Research STEAM as an Innovative Educational Technology," *Journal of Social Studies Education Research* 10, no. 2 (2019): 131–44.

²⁹ Winda Gunarti, Yuli Pujiarti, and Erie Siti Syarah, "STEAM to R-SLAMET Modification: An Integrative Thematic Play Based Learning with R-SLAMETS Content in Early Childhood Education" 14, no. 2 (2020).

³⁰ James Birt and Michael Cowling, "Toward Future 'mixed Reality' Learning Spaces for Steam Education," *International Journal of Innovation in Science and Mathematics Education* 25, no. 4 (2017): 1–16.

³¹ Siti Wahyuningsih et al., "Efek Metode STEAM Pada Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2019): 305, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.305>.

³² Wahyuningsih et al.

Aspek perkembangan yang perlu diperhatikan dalam penerapan STEAM pada anak: 1) *questioning*: anak terbiasa mengajukan pertanyaan tentang suatu objek atau peristiwa sekitar mereka, 2) *explor in gandob serving*: melakukan kegiatan berpetualang secara lincah melalui pengamatan dengan menggunakan berbagai panca indra, 3) *developing skills and processes*: mendirikan, membuat dan merancang menggunakan berbagai bahan dan teknik. 4) *communicating*: meningkatkan berbagai kemampuan dan berbahasa dalam berinteraksi bersama orang lain, belajar sendiri, maupun berkelompok serta berbagi dan bertukar pendapat pada kegiatan bercakap-cakap, mendengarkan, dan menulis. 5) *playing*: proses belajar berlangsung dengan menggunakan prinsip-prinsip bermain (Suci Utami Putri: 2019)

Kesimpulan

Pendidikan berbasis Islam hadir sebagai ikhtiar yang dapat mencetak generasi berakhlak mulia sesuai dengan ajaran agama Islam. Jadi dalam pengembangan kurikulum berbasis islami wajib mengikuti alur perkembangan ilmu dan teknologi. Sedangkan kurikulum berbasis nilai-nilai islami yang diterapkan pada lembaga TK Islam Darul Arifin Jambi menggunakan program Qur'an STEAM yang mana program ini adalah program pertama yang ada di Indonesia dan masih banyak lembaga yang awam akan program Qur'an STEAM ini. Padahal program ini memberikan dampak yang sangat luar biasa bagi kehidupan anak. Pentingnya menanamkan nilai-nilai Islami pada anak sejak dini agar anak memiliki etika, tutur kata, tindakan yang baik serta menghormati yang lebih tua dan menyayangi lebih muda. Dengan adanya kurikulum berbasis islami diharapkan dapat mencetak generasi yang shalih dan shalihah. Peneliti berharap dengan adanya penelitian ini dapat disebarluaskan pada lembaga-lembaga berbasis Islam di Indonesia supaya menggunakan program Qur'an STEAM.

Daftar Pustaka

- Abdul Muis Joenaidy, *Konsep Dan Strategi Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0*, 2019, (Yogyakarta: Laksmana).
- Abdul Gaffar, dkk, *The Development Of Islami Thoughts On Multiple Perspectives, 2020 Proceedings* (Institut Agama Islam Al-Khairat Pamekasan : Internasional Conferences On Islamic Thoughts (ICIT)).
- Ahmad Muslih, Dkk, *Analisis Kebijakan Paudmengungkap Isu-Isu Menarik Seputar Aud, 2018* (Jawa Tengah: Mangku Bumi).
- Ayuhan, *Konsep Pendidikan Anak Shalih Dalam Perspektif Islam*, 2018 (Yogyakarta: CV Budi Utama).
- Ali, Mahdi M. "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Bagi Anak Usia Dini Mahdi." *Jrnal Edukasi* 1, no. 2 (2015): 190–215. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/cobaBK/article/view/605>.
- Asilestari, Putri. "Jurnal Paud Tambusai." *Komputer Interaktif Sebagai Media Pengajaran Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini* 2, no. 2 (2016): 55–62.
- Birt, James, and Michael Cowling. "Toward Future 'mixed Reality' Learning Spaces for Steam Education." *International Journal of Innovation in Science*

- and *Mathematics Education* 25, no. 4 (2017): 1–16.
- Cahyaningrum, Isti. "Analisis Kualitas Butir Soal Pendidikan Agama Islam Pada Penilaian Kahir Semester Gasal Kelas VII SMP Negeri 1 Kembaran Tahun Pelajaran 2018/2019," 2019.
- Engelman, Shelly, Brian Magerko, Tom McKlin, Morgan Miller, Doug Edwards, and Jason Freeman. "Creativity in Authentic STEAM Education with Earsketch." *Proceedings of the Conference on Integrating Technology into Computer Science Education, ITiCSE*, 2017, 183–88. <https://doi.org/10.1145/3017680.3017763>.
- Fauzia, Siti Naila. "Perilaku Keagamaan Islam Pada Anak Usia Dini (Penelitian Kualitatif Di Kelompok B TK Permata Sunnah, Banda Aceh Tahun 2015)." *Pendidikan Usia Dini* 9, no. 2 (2015): 303–18.
- Gess, Ashley H. "STEAM Education." *STEAM Education*, no. November (2019): 2011–14. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-04003-1>.
- Gunarti, Winda, Yuli Pujiarti, and Erie Siti Syarah. "STEAM to R-SLAMET Modification: An Integrative Thematic Play Based Learning with R-SLAMETS Content in Early Child- Hood Education" 14, no. 2 (2020).
- Inten, Dinar Nur, and Andalusia Neneng Permatasari. "Literasi Kesehatan Pada Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Eating Clean." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 2 (2019): 366. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.188>.
- Jamil, Faiza M., Sandra M. Linder, and Dolores A. Stegelin. "Early Childhood Teacher Beliefs About STEAM Education After a Professional Development Conference." *Early Childhood Education Journal* 46, no. 4 (2018): 409–17. <https://doi.org/10.1007/s10643-017-0875-5>.
- Jesionkowska, Joanna, Fridolin Wild, and Yann Deval. "Active Learning Augmented Reality for Steam Education—a Case Study." *Education Sciences* 10, no. 8 (2020): 1–15. <https://doi.org/10.3390/educsci10080198>.
- Kemendikbud. "Permendikbud No 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 PAUD" 53, no. 9 (2013): 3–5.
- Kementerian Pendidikan Nasional. "Permendikbud No 146 Tahun 2014." □□□ 8, no. 33 (2014): 37.
- Marzuqi, A. "Pengembangan Kurikulum PAI Untuk Membentuk Anak Sholeh Bagi Anak Usia Dini: Studi Multi Kasus Di TK Al Fath Dan TK Raden Paku Surabaya," 2018.
- Maulida, Maulida, and Alif Mu'arifah. "Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Guru Dalam Menerapkan Kurikulum 2013 Di TK ABA Karangkaen Yogyakarta." *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak* 5, no. 1 (2019): 37–52. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2019.51-03>.
- Mulyani, Tri. "Pendekatan Pembelajaran STEM Untuk Menghadapi Revolusi." *Seminar Nasional Pascasarjana 2019*, 2019, 453–60.
- Naafs, Suzanne, and Ben White. "Generasi Antara: Refleksi Tentang Studi Pemuda Indonesia * Pemuda Sebagai Generasi Orang Muda Adalah Aktor Kunci Dalam." *Jurnal Studi Pemuda* 1, no. 2 (2012): 89–106. <https://journal.ugm.ac.id/jurnalpemuda/article/viewFile/32063/19387>.
- Paud, Guru, Stkip Weetebula, and Fmipa Uny. "Kurikulum Paud Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran 1," 2016, 1–15.

- Penyelenggaraan, Petunjuk Teknis. *Paud Berbasis Pendidikan Agama Islam*, 2015.
- Perignat, Elaine, and Jen Katz-Buonincontro. "STEAM in Practice and Research: An Integrative Literature Review." *Thinking Skills and Creativity* 31 (2019): 31–43. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2018.10.002>.
- Rahelly, Yetty. "Implementasi Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini (Paud) Di Sumatera Selatan." *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini* 12, no. 2 (2018): 381–90. <https://doi.org/10.21009/jpud.122.21>.
- Rinekasari, Nenden Rani. "Jurnal FamilyEdu" IV, no. 2 (2018): 76–81.
- Shatunova, Olga, Tatyana Anisimova, Fairuza Sabirova, and Olga Kalimullina. "Journal of Social Studies Education Research STEAM as an Innovative Educational Technology." *Journal of Social Studies Education Research* 10, no. 2 (2019): 131–44.
- Towoliu, Is Diana, Sofia Hartati, and Hapidin Hapidin. "Pendidikan Karakter Berbasis Islam Melalui Program Cinta Rosul Pada Anak Taman Kanak-Kanak." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2020): 521. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.618>.
- Wahyuni, Sri, and Sigit Purnama. "Pengembangan Religiusitas Melalui Metode Kisah Qur'ani Di Taman Kanak-Kanak." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2020): 103. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.523>.
- Wahyuningsih, Siti, Adriani Rahma Pudyaningtyas, Ruli Hafidah, Muhammad Munif Syamsuddin, Novita Eka Nurjanah, and Upik Elok Endang Rasmani. "Efek Metode STEAM Pada Kreatifitas Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2019): 305. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.305>.
- Williams Shanks, Trina R., Youngmi Kim, Vernon Loke, and Mesmin Destin. "Assets and Child Well-Being in Developed Countries." *Children and Youth Services Review* 32, no. 11 (2010): 1488–96. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2010.03.011>.