

EVALUASI PEMBELAJARAN CIPP PADA PEMBELAJARAN STEAM DI PAUD

Nurhusni Kamil¹, Yuanita Anthon Sope², Utami Kumala Dewi³, Hadijah⁴, Faiqatuz Zahrah⁵

¹Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia.

noorhusni482@gmail.com

²Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia.

yuanitanton@gmail.com

³Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia.

utamikumala2@gmail.com

⁴Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia.

Hadijahh401@gmail.com

⁵Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia.

Faiqatuzzahrah45@gmail.com

Email Korespondensi : noorhusni4982@gmail.com

ABSTRAK

Model evaluasi CIPP merupakan salah satu metode evaluasi yang paling banyak digunakan dalam melakukan penilaian, khususnya di bidang pendidikan. Model evaluasi ini dibagi menjadi 4 komponen yaitu evaluasi konteks, masukan, proses dan hasil. Suatu lembaga pendidikan formal perlu terus melakukan suatu bentuk evaluasi sebagai bentuk evaluasi diri guna menjadikan lembaga tersebut lebih baik kedepannya terutama terhadap hal-hal yang dinilai. Penelitian dalam artikel ini mengenai implementasi evaluasi pendekatan STEAM pada art center di satuan PAUD. Metode dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan metode pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan teknik Huberman dan Miles yang terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan yaitu reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan yang didapat dari evaluasi konteks adalah pendekatan STEAM pada sanggar kesenian sudah terlaksana dengan baik di TK IB 68. Evaluasi masukan terhadap sanggar kesenian melalui pendekatan STEAM diketahui sudah berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Proses evaluasi diketahui berjalan dengan baik oleh institusi sekolah, hal ini terlihat dari kegiatan penilaian yang dilakukan di pusat seni dengan pendekatan STEAM. Dan evaluasi hasil yaitu proses evaluasi dan pengadaan alat dan bahan yang telah dilakukan oleh guru dapat dikategorikan berjalan dengan baik dan disesuaikan dengan kebutuhan dan minat anak.

Kata Kunci: *Evaluasi Pembelajaran ; CIPP ; STEAM ; Anak Usia Dini*

ABSTRACT

The CIPP evaluation model is one of the most widely used evaluation methods for conducting assessments, especially in the field of education. This evaluation model is divided into 4 components, namely context evaluation, input, process and results. A formal educational institution needs to continue to carry out a form of evaluation as a form of self-evaluation in order to make the institution better in the

future, especially the things that are assessed. The research in this article is about the implementation of the evaluation of the STEAM approach in art centers in PAUD units. The method in this study is qualitative with data collection methods through observation, interviews and documentation. The data analysis technique uses the Huberman and Miles technique which consists of three streams of activities that occur simultaneously, namely data reduction, data presentation, drawing conclusions and verification. The conclusion obtained from the context evaluation is that the STEAM approach to art centers has been carried out well in TK IB 68. Evaluation of inputs to art centers through the STEAM approach is known to have been based on the Daily Learning Implementation Plan (RPPH). The evaluation process is known to be going well by school institutions, this can be seen from the assessment activities carried out at art centers based on the STEAM approach. And the evaluation of the results, namely the evaluation process and the procurement of tools and materials that have been carried out by the teacher can be categorized as going well and adapted to the needs and interests of the child.

Keywords : *Learning Evaluation; CIPP ; STEAM ;Early Childhood*

DOI : 10.35905/anakta jurnal piaud iain parepare.v%vi%i.7152

Submit : 5 November 2023

Diterima : 29 Desember 2023

Terbit : 29 Desember 2023

Copyright Notice : Authors retain copyright and grant the journal right of first publication with the work simultaneously licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](#) that allows others to share the work with an acknowledgement of the work's authorship and initial publication in this journal.



1. Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan lembaga formal dalam rangka memberikan pengetahuan dan layanan pendidikan kepada anak usia 0-6 tahun. Prasekolah memberikan stimulasi kepada anak agar setiap perkembangan dan pertumbuhannya terjadi secara optimal. Untuk tetap memberikan pendidikan kepada anak sesuai kebutuhan dan minatnya, maka suatu lembaga formal harus terus melakukan upaya pembaharuan khususnya di bidang pendidikan dan ilmu pengetahuan agar reformasi yang dilakukan dinamis mengikuti perkembangan zaman. Salah satu bentuk pembaharuan yang dapat dilakukan adalah dengan melakukan evaluasi terhadap kegiatan yang telah dilakukan agar setiap kegiatan dapat dievaluasi menjadi lebih baik. Evaluasi yang dilakukan di Taman Kanak-Kanak menuntut pihak sekolah dan seluruh komponen Taman Kanak-Kanak, serta kurikulum yang digunakan dan fasilitas pembelajaran serta peralatan bermain di luar dan di dalam ruangan untuk dapat menyesuaikan sistem yang sesuai. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2013 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 57 ayat 1 tentang evaluasi dilakukan dalam rangka pengendalian mutu pendidikan kepada pihak yang berkepentingan, pengendalian mutu pendidikan kepada pihak yang berkepentingan termasuk peserta didik, lembaga, dan program pendidikan. Evaluasi termasuk dalam bagian kurikulum pendidikan, tujuan diadakannya evaluasi adalah untuk mengetahui apakah tujuan pendidikan yang direncanakan sudah sesuai atau belum. Sedangkan dalam pelaksanaannya evaluasi dilakukan oleh seorang pendidik (Junanto & Kusna, 2018).

Salah satu evaluasi yang dapat digunakan adalah model CIPP. Model evaluasi CIPP merupakan evaluasi yang berpusat pada perolehan keputusan untuk memberikan bantuan kepada

administrator atau pendidik dalam mengambil keputusan. Model CIPP terdiri dari 4 komponen penting yaitu evaluasi konteks, evaluasi masukan, evaluasi proses dan evaluasi produk (Rahmawati & Yaswinda, 2022). Evaluasi ini merupakan kerangka komprehensif untuk melaksanakan evaluasi formatif dan sumatif terhadap program kerja, proyek, personel, produk, organisasi, kebijakan dan sistem evaluasi (Rini Aulia, yaswinda, 2022). Di prasekolah model evaluasi CIPP sudah mulai banyak digunakan. Seperti pada penelitian yang dilakukan oleh Muzaki dan Mawardi mengenai Penerapan Model Evaluasi CIPP dalam Pembelajaran Tahfidzul Qur'an. Diketahui melalui model evaluasi ini outcome program tahfidzul Quran di TK dapat dikatakan berhasil dan jelas (Muzaki & Mawardi, 2022).

STEAM sebagai klaster bidang ilmu yang saat ini populer di kalangan pendidikan terus melakukan pembaharuan. Segala bidang ilmu yang termasuk dalam pembelajaran STEAM telah banyak digunakan di semua lembaga pendidikan, mulai dari pendidikan prasekolah hingga pendidikan lanjutan. Pendekatan STEAM diketahui telah banyak diterapkan pada pendidikan prasekolah di seluruh dunia. Banyak sekali manfaat STEAM untuk anak usia dini. Salah satunya adalah mempersiapkan anak untuk bertahan hidup di masa depan, khususnya menghadapi perkembangan zaman di abad ke-21. STEAM mempunyai peranan yang sangat penting dalam dunia pendidikan karena melalui STEAM anak belajar pengalaman nyata berdasarkan pemanfaatan bahan-bahan alam yang ada di sekitar anak (E. A. H. Nurhusni Kamil, 2023). Hal lain juga menjelaskan bahwa melalui pembelajaran dengan pendekatan STEAM mengajak anak untuk mengenal konsep pengetahuan konkrit yang diperoleh melalui pendidikan terpadu dengan mengintegrasikan berbagai keterampilan berdasarkan kerjasama tim dalam kelompok untuk memecahkan masalah yang dihadapi (Saleh & Ghandourah, 2022). Tidak hanya itu, STEAM juga memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk mampu mempersiapkan diri menghadapi keterampilan tingkat tinggi melalui desain khusus yang menjadi simbol pembelajaran di abad ke-21 (Orak et al., 2020).

Lembaga prasekolah menyediakan berbagai pusat pembelajaran guna merangsang perkembangan setiap anak. Pusat-pusat tersebut adalah pusat persiapan, pusat blok, pusat ilmu pengetahuan, pusat imtaq, pusat permainan peran besar, pusat permainan peran kecil dan pusat seni. Pusat seni merupakan sejumlah fasilitas yang diberikan kepada anak dalam menunjang setiap aspek seni yang ada pada diri anak. art center menghadirkan berbagai kegiatan yang melibatkan seluruh indera anak agar terstimulasi dengan baik. Kegiatan di pusat seni pada lembaga Taman Kanak-Kanak merupakan kegiatan yang disukai anak-anak setelah pusat sains. Salah satu alasannya karena kegiatan yang disajikan dapat menstimulasi seluruh aspek tumbuh kembang anak.

Tantangan pendidik pada satuan pendidikan saat ini sudah mengalami perubahan jauh dibandingkan dengan perkembangan zaman sebelumnya. Hal ini terlihat dari pendekatan pembelajaran yang digunakan. Pendekatan pembelajaran yang saat ini menjadi sorotan dalam dunia pendidikan saat ini adalah pendekatan STEAM. Pendekatan STEAM dinilai mampu dan dapat menjadikan siswa lebih kritis dalam pemecahan masalah. Diketahui bahwa STEAM merupakan gabungan disiplin ilmu dari banyak disiplin ilmu yang digabungkan menjadi satu komponen pembelajaran. STEAM tidak hanya mengajak anak terampil mengimplementasikan ilmu melalui kegiatan nyata, namun juga mengajarkan anak terampil dan mahir mengimplementasikan berbagai macam ilmu berbasis teknologi (Papadakis, 2022).

Model pembelajaran pusat pertama kali ditemukan diperkenalkan oleh Dr. Pamela Phelps. Setelah akhirnya beradaptasi di Indonesia, model pembelajaran pusat dikenal juga dengan model pembelajaran BCCT. Ada beberapa hal yang termasuk dalam pembelajaran di

sentra, yaitu penataan lingkungan bermain, penyambutan anak, permainan pembuka, transisi, kegiatan inti, dan kegiatan penutup (Ulya et al., 2019). Dalam kegiatan ditengahnya terdapat lapangan bermain yang wajib diberikan guru kepada anak pada saat pembelajaran berlangsung. Landasan bermain yang dimaksud adalah pijakan lingkungan bermain, pijakan bermain, pijakan bermain, dan pijakan bermain. Guru memberikan dukungan pada saat langkah bermain dan pada saat aktivitas anak. Pemberian dukungan oleh guru hanya dilakukan pada saat anak mengalami kesulitan, hal ini tidak berlaku jika anak mampu dan mampu menyelesaikan kegiatan yang diberikan dengan baik. memberikan dukungan ini disebut scaffolding (H. Nurhusni Kamil, 2023).

Proses peningkatan mutu pendidikan perlu dilakukan melalui kegiatan evaluasi. Metode evaluasi yang dapat digunakan meliputi kegiatan internal dan eksternal yang fokus pada kualitas dan pentingnya umpan balik yang responsif (Duan et al., 2023). Tujuan model ini adalah untuk membantu evaluator dalam memberikan evaluasi terhadap program sekolah, mata pelajaran, dan perancangan suatu kurikulum namun tujuan utamanya bukan untuk membuktikan melainkan untuk memperbaiki (Al-Shanawani, 2019). Model evaluasi CIPP merupakan salah satu model evaluasi yang banyak digunakan jika dibandingkan dengan model evaluasi lainnya. Sebelum melakukan proses evaluasi ada beberapa hal yang harus diperhatikan agar proses evaluasi dapat terlaksana dengan baik, yaitu (1) menentukan tujuan evaluasi yang akan dilakukan, (2) menentukan jenis data yang digunakan, dan (3) menentukan sampel evaluasi (Adellia & Prajawinanti, 2021). Semua komponen tersebut menunjang evaluasi dapat berjalan dengan baik. Dalam model evaluasi CIPP diketahui ada 4 aspek yang dinilai, yaitu:

- a) Evaluasi konteks merupakan program yang dilaksanakan oleh suatu institusi
- b) Evaluasi input merupakan kegiatan dalam model evaluasi CIPP yang digunakan untuk menentukan bagaimana suatu tujuan program dapat dicapai
- c) Evaluasi proses untuk memastikan rencana program yang telah dilaksanakan, apakah program memberikan umpan balik sesuai dengan rencana yang telah disusun sebelumnya.
- d) Evaluasi hasil adalah mengukur ketercapaian program yang telah dilaksanakan, apakah program tersebut telah memenuhi kebutuhan kelompok yang dilaksanakan.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Yang dimaksud dengan penelitian kualitatif adalah pemahaman terhadap permasalahan yang terdapat dalam kehidupan. Dalam dunia pendidikan, penelitian kualitatif erat kaitannya dengan berbagai penilaian yang dapat diukur melalui sikap, pendapat, dan perilaku (Adhi kusumastuti; Ahmad Mustamil Khoiron, 2019). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian kualitatif biasanya berasal dari data primer dan sekunder. Sumber primer merupakan data yang diperoleh peneliti langsung dari lapangan yang berkaitan dengan data yang akan diteliti, sedangkan data sekunder merupakan data yang diperoleh peneliti melalui perantara orang lain, artinya peneliti memperoleh data melalui orang atau dokumen lain (Zuchri Abdussamad, 2021). Adapun dalam penelitian ini teknik pengumpulan datanya melalui data primer yaitu melalui observasi langsung dan wawancara kepada pihak sekolah. Teknik pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan teknik pelatihan. Teknik triangulasi merupakan suatu teknik pemeriksaan pengujian data yang memanfaatkan sesuatu selain data tersebut untuk keperluan pemeriksaan atau sebagai pembanding terhadap data yang bersangkutan. Tahapannya terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, tahap penyajian data, dan tahap penarikan kesimpulan dan verifikasi (Murdiyanto, 2020).

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada unit TK dan setelah dilakukan analisis evaluasi pendekatan STEAM pada art center dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Evaluasi konteks. Kegiatan di pusat melalui pendekatan STEAM merupakan salah satu jenis kegiatan yang diberikan oleh para pendidik di unit PAUD guna menstimulasi anak melalui berbagai kegiatan yang menyenangkan. Kegiatan di pusat seni ini dilakukan secara berkelompok dan individual. Setiap anak diberikan alat dan bahan untuk setiap kegiatan yang diberikan. Berdasarkan observasi yang dilakukan di pusat seni, pendekatan STEAM sudah mulai dikenalkan kepada anak-anak, hal ini terlihat dari pengenalan guru terhadap tujuan pembelajaran yang dilaksanakan. Tidak hanya itu, STEAM yang erat kaitannya dengan penggunaan bagian lepas juga telah diperkenalkan oleh guru pada saat pembelajaran. anak sudah mulai memahami dan memahami penggunaan bahan dan alat yang digunakan saat melakukan kegiatan bermain. Berdasarkan kondisi di atas diketahui bahwa pendekatan STEAM pada balai seni merupakan program yang tepat dilaksanakan berdasarkan minat dan kebutuhan anak, namun perlu diimbangi dengan alokasi waktu yang tepat karena seringkali anak kurang mendapat asupan. waktu untuk menyelesaikan pekerjaannya.
- 2) Evaluasi masukan. Berdasarkan wawancara dengan salah satu guru kelas TK B1 diketahui bahwa dalam melaksanakan kegiatan art center dengan pendekatan STEAM dapat diperoleh informasi bahwa sejumlah alat dan bahan yang digunakan telah disediakan dengan baik oleh guru. Alat dan bahan yang diberikan guru disesuaikan dengan RPPH yang telah dirancang sebelumnya oleh guru. Anak sudah mampu menyebutkan dan menggunakan alat dan bahan sesuai dengan arahan yang diberikan guru. Dari 18 anak, 7 diantaranya paham dan memahami penggunaan alat yang diberikan guru. Hal ini terlihat dari kegiatan pada hari pertama yaitu “melukis dengan garpu”. Anak sudah mulai mampu mengintegrasikan alat dan bahan yang diperoleh melalui kegiatan yang diberikan. Berdasarkan penjelasan di atas diketahui bahwa pendekatan STEAM pada art center ditinjau dari evaluasi masukan sudah terlihat karena anak dapat dikategorikan berkembang sesuai harapan, dan sisanya 11 anak termasuk dalam kategori berkembang baik.
- 3) Evaluasi proses. Pada proses kegiatan yang berlangsung di art center dengan pendekatan STEAM, diketahui bahwa seluruh rangkaian kegiatan telah sesuai dengan RPPH yang telah disusun sebelumnya. Selain itu, guru juga telah melakukan serangkaian kegiatan dan penilaian terhadap hasil karya anak. Lembar penilaian yang digunakan guru adalah lembar kerja portofolio dan dokumentasi.
- 4) Evaluasi produk. Evaluasi terhadap hasil yang telah dilakukan di TK IB 68 terhadap kegiatan di balai kesenian dengan pendekatan STEAM adalah dengan terus berupaya melakukan perbaikan dimasa yang akan datang. Hal ini terlihat dari evaluasi yang telah dilakukan guru dalam menyediakan alat dan bahan untuk kegiatan bermain. Bekal yang diberikan guru terus dilakukan agar setiap anak mendapat kesempatan, hak dan pengalaman belajar yang sama. Serta evaluasi alokasi waktu juga dilakukan oleh guru. Pengaturan alokasi waktu untuk satu kegiatan diatur ulang oleh guru agar setiap anak tidak kehabisan waktu dalam menyelesaikan pekerjaannya.

Pendekatan STEAM yang digunakan di pusat seni TK IB 68 telah berupaya semaksimal mungkin untuk memenuhi kebutuhan belajar anak berdasarkan bakat dan minatnya. Evaluasi

juga telah dilakukan oleh pihak sekolah dan pendidik untuk menyajikan kegiatan yang lebih menyenangkan. STEAM yang diterapkan dalam kegiatan di pusat seni telah memadukan berbagai bidang ilmu sehingga anak dapat bereksplorasi dengan baik. Evaluasi dengan model CIPP berkontribusi dalam mengevaluasi pendekatan STEAM di pusat seni. Diketahui proses pembelajaran di pusat seni tersebut berjalan dengan baik dan sesuai dengan standar yang telah ditetapkan. Namun dalam proses pembelajaran masih terdapat beberapa kekurangan seperti waktu yang tidak diatur dengan baik oleh guru sehingga masih terdapat anak yang belum tuntas menyelesaikan kegiatan yang diberikan. Tak hanya itu, kurangnya kekompakan anak dalam melakukan aktivitas bermain juga menjadi salah satu penyebabnya. Produk pembelajaran yang dilakukan menunjukkan bahwa siswa kelas B1 sudah mampu berkembang sesuai dengan yang diharapkan.

4. Kesimpulan

Model evaluasi CIPP menjelaskan secara rinci penilaian yang dapat dilakukan oleh suatu lembaga dengan memperhatikan beberapa aspek seperti evaluasi konteks, evaluasi masukan, evaluasi proses dan evaluasi hasil. Tujuan evaluasi model CIPP adalah untuk memberikan gambaran yang jelas agar perkembangan pembelajaran dapat terus dikembangkan menjadi lebih baik. Proses evaluasi pendekatan STEAM di balai seni diketahui guru dan komponen pendidikan telah berusaha melaksanakan pembelajaran berdasarkan sistem yang telah disusun dan dirancang. Setiap pembelajaran dilaksanakan berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang dibuat oleh Kepala Sekolah dan guru. Apabila ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan konteks yang telah dipersiapkan sebelumnya, maka pihak sekolah bertanggung jawab untuk melakukan proses evaluasi. Hal ini kemudian menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah kedepannya agar pembelajaran yang diberikan dapat berjalan maksimal.

DAFTAR REFERENSI

- Adellia, Y., & Prajawinanti, A. (2021). Implementasi model evaluasi cipp pada pelaksanaan program kelompok belajar TBM Leshutama era pandemi covid-19. *Pustaka Karya : Jurnal Ilmiah Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 9(2), 14. <https://doi.org/10.18592/pk.v9i2.5516>
- Adhi kusumastuti; Ahmad Mustamil Khoiron. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif*.
- Al-Shanawani, H. M. (2019). Evaluation of Self-Learning Curriculum for Kindergarten Using Stufflebeam's CIPP Model. *SAGE Open*, 9(1). <https://doi.org/10.1177/2158244018822380>
- Duan, P., Xiang, J., Niu, H., & Han, C. (2023). Construction of Evaluation Index for Chinese Engineering Undergraduates Based on CIPP Model. *SAGE Open*, 13(1), 1–14. <https://doi.org/10.1177/21582440221149415>
- Junanto, S., & Kusna, N. A. A. (2018). Evaluasi Program Pembelajaran di PAUD Inklusi dengan Model Context, Input, Process, and Product (CIPP). *Inklusi*, 5(2), 179. <https://doi.org/10.14421/ijds.050202>
- Murdiyanto, E. (2020). Metode Penelitian Kualitatif (Sistematika Penelitian Kualitatif). In *Bandung: Rosda Karya*.
- Muzaki, A., & Mawardi, I. (2022). Seminar Nasional Paedagoria Implementasi Model Evaluasi Cipp dalam Pembelajaran Tahfidzul Qur'an. *Seminar Nasional Paedagoria*, 2, 201–207.
- Nurhusni Kamil, E. A. H. (2023). *Implementation of STEAM in Preschool as a 21st-Century Learning Innovation*. 3(1), 54–65. <https://doi.org/10.14421/joyced.2023.31-06>
- Nurhusni Kamil, H. (2023). Analisis Metode Scaffolding pada Pembelajaran di PAUD. *Jurnal Educhild*

(Pendidikan Dan Sosial), 12(2), 34–39.

- Orak, S., Çilek, A., University, K., & Güçlü Yılmaz, F. (2020). Adaptation of traditional children's games to social studies course: STEM course design for teachers. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 15(6), 1422–1438. <https://doi.org/10.18844/cjes.v15i6.4318>
- Papadakis, S. (2022). OPEN ACCESS Apps to Promote Computational Thinking and Coding Skills to Young Age Children: A Pedagogical Challenge for the 21st Century Learners Papadakis | 8. *Educational Process: International Journal*, 2022(1), 7–13. <https://doi.org/10.22521/edupij.2022.111.1>
- Rahmawati, R., & Yaswinda. (2022). Evaluasi Model Kemitraan Sekolah dengan Orangtua dalam Pembelajaran dari Rumah Melalui Pendekatan CIPP. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(02), 37–44. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v5i02.8519>
- Rini Aulia, yaswinda, M. A. M. (2022). Penerapan Model Evaluasi CIPP dalam Mengevaluasi Penyelenggaraan Lembaga PAUD tentang Pendidikan Holistik Integratif di Nagari Taram. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(8), 2363–2372.
- Saleh, E., & Ghandourah, H. (2022). *Research Article*. <https://doi.org/10.1155/2022/4398637>
- Ulya, T., Qori'ah, W., Hafidah, R., & Dewi, N. K. (2019). Model Pembelajaran Sentra Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Kumara Cendekia*, 7(1), 89–103.
- Zuchri Abdussamad. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*.