

MODEL PEMBELAJARAN SENI TARI BERBASIS STEAM PADA ANAK USIA DINI: SINTESIS KAJIAN PUSTAKA

Dwi Ainun Nisa¹, Ngindi Qurrotul Aini², Aaliyah Putri Maretha Aminarlin³,
Lailatul Usriyah⁴

^{1,2,3,4}PIAUD FTIK Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

¹dwiainunnisa50@gmail.com, ²ngindiqurro@gmail.com,

³rethacantik26@gmail.com, lailatulusriyah1978@gmail.com

ABSTRACT

The STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics) approach has become one of the most relevant educational innovations for developing 21st-century competencies in early childhood education. The integration of STEAM with dance learning provides a holistic learning experience by combining science, technology, engineering, arts, and mathematics in activities that align with children's developmental characteristics. This study aims to synthesize previous research findings on STEAM-based dance learning models for early childhood education. The research employed a qualitative approach using a library research design. Data were collected from various scientific sources, including books, national and international journal articles, conference proceedings, and relevant studies related to STEAM learning, dance education, and early childhood education. Data collection was conducted through documentation techniques, while data analysis used content analysis. The findings indicate that the STEAM-based dance learning model integrates science through movement and environmental observation, technology through digital learning media, engineering through the design and development of movement sequences, arts through creative expression activities, and mathematics through the introduction of patterns, rhythm, and counting concepts. This learning model has been shown to enhance children's creativity, critical thinking skills, problem-solving abilities, communication skills, collaboration, and motor development. Therefore, STEAM-based dance learning can serve as an innovative educational approach that supports the holistic development of young children while addressing the demands of 21st-century education.

Keywords: STEAM, dance education, early childhood, innovative learning, literature review

ABSTRAK

Pendekatan STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics) menjadi salah satu inovasi pembelajaran yang relevan untuk mengembangkan kompetensi abad ke-21 pada anak usia dini. Integrasi pendekatan STEAM dengan pembelajaran seni tari memberikan pengalaman belajar yang holistik karena menggabungkan aspek sains, teknologi, rekayasa, seni, dan matematika dalam

aktivitas yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Penelitian ini bertujuan untuk mensintesis berbagai hasil penelitian mengenai model pembelajaran seni tari berbasis STEAM pada anak usia dini. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi literatur (*library research*). Data diperoleh dari berbagai sumber ilmiah berupa buku, artikel jurnal nasional dan internasional, prosiding, serta hasil penelitian yang relevan dengan pembelajaran STEAM, seni tari, dan pendidikan anak usia dini. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*). Hasil kajian menunjukkan bahwa model pembelajaran seni tari berbasis STEAM mengintegrasikan unsur sains melalui pengamatan gerak dan lingkungan, teknologi melalui penggunaan media digital, rekayasa melalui penyusunan dan pengembangan gerakan, seni melalui aktivitas ekspresi dan kreativitas, serta matematika melalui pengenalan pola, irama, dan hitungan. Model pembelajaran ini terbukti mampu meningkatkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, keterampilan pemecahan masalah, kemampuan komunikasi, kerja sama, serta perkembangan motorik anak. Dengan demikian, pembelajaran seni tari berbasis STEAM dapat menjadi alternatif pembelajaran inovatif yang mendukung perkembangan anak usia dini secara holistik dan sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

Kata kunci: STEAM, seni tari, anak usia dini, pembelajaran inovatif, studi literatur

A. Pendahuluan

Pendidikan abad ke-21 menuntut peserta didik memiliki berbagai kompetensi yang mendukung kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif. Kompetensi tersebut perlu dikembangkan sejak usia dini karena masa anak-anak merupakan periode fundamental dalam pembentukan kemampuan berpikir dan keterampilan belajar sepanjang hayat. Oleh karena itu, lembaga pendidikan anak usia dini dituntut untuk menghadirkan pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada

penguasaan pengetahuan, tetapi juga mampu mengembangkan berbagai keterampilan yang dibutuhkan dalam menghadapi perkembangan zaman (Mufidah, Nada, Wahyuni, & Fariyah, 2026).

Pendekatan STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics) menjadi salah satu inovasi pembelajaran yang banyak dikembangkan untuk menjawab kebutuhan pendidikan abad ke-21. Pendekatan ini mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu dalam suatu pengalaman belajar yang kontekstual, kreatif, dan berpusat pada peserta

didik. Dalam pendidikan anak usia dini, pembelajaran berbasis STEAM memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi lingkungan, memecahkan masalah, mengembangkan kreativitas, dan membangun pemahaman melalui pengalaman langsung (Perignat & Katz-Buonincontro, 2019).

Implementasi pembelajaran STEAM pada anak usia dini perlu disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak yang cenderung belajar melalui bermain, bereksplorasi, dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran yang melibatkan pengalaman konkret dan aktivitas yang menyenangkan menjadi sangat penting. Pendekatan STEAM tidak hanya menekankan penguasaan konsep, tetapi juga memberikan ruang bagi anak untuk melakukan pengamatan, percobaan, eksplorasi, dan kreasi sesuai dengan tahap perkembangannya (Suryana & Hijriani, 2021).

Seni sebagai salah satu komponen dalam pendekatan STEAM memiliki peran penting dalam mendukung pengembangan kreativitas dan ekspresi anak. Kehadiran unsur *Arts* dalam STEAM

membedakannya dari pendekatan STEM karena memberikan kesempatan kepada anak untuk mengintegrasikan aspek estetika, imajinasi, dan inovasi dalam proses pembelajaran. Melalui kegiatan seni, anak dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif sekaligus meningkatkan keterampilan sosial, emosional, dan motoriknya (Henriksen, 2020).

Seni tari merupakan salah satu bentuk kegiatan seni yang memiliki potensi besar untuk diintegrasikan dalam pembelajaran berbasis STEAM pada anak usia dini. Pembelajaran seni tari tidak hanya melibatkan aktivitas gerak dan ekspresi, tetapi juga dapat mengakomodasi berbagai unsur STEAM. Anak dapat mengamati fenomena gerak (*science*), memanfaatkan media digital (*technology*), menyusun pola gerakan (*engineering*), mengekspresikan ide melalui tari (*arts*), serta mengenal konsep irama, pola, dan hitungan (*mathematics*). Integrasi tersebut menjadikan seni tari sebagai media pembelajaran yang holistik dan bermakna bagi anak (Yakman & Lee, 2021).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penerapan

pembelajaran seni tari berbasis STEAM mampu memberikan dampak positif terhadap perkembangan anak usia dini. Pendekatan ini dapat meningkatkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, keterampilan pemecahan masalah, kemampuan motorik, serta partisipasi aktif anak dalam proses pembelajaran. Selain itu, pembelajaran yang mengintegrasikan seni dan berbagai disiplin ilmu juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan anak pada era modern (Liao, 2022).

Kajian mengenai model pembelajaran seni tari berbasis STEAM pada anak usia dini menjadi penting untuk dilakukan guna memberikan gambaran konseptual mengenai implementasi dan manfaat pendekatan tersebut dalam pembelajaran. Meskipun kajian mengenai STEAM dan seni tari telah berkembang dalam beberapa tahun terakhir, sintesis terhadap berbagai hasil penelitian yang membahas integrasi keduanya pada pendidikan anak usia dini masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk melakukan sintesis

kajian pustaka mengenai model pembelajaran seni tari berbasis STEAM pada anak usia dini sehingga dapat menjadi referensi bagi pendidik, peneliti, dan praktisi pendidikan dalam mengembangkan pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan sesuai dengan tuntutan abad ke-21.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian **studi literatur** (*library research*) yang bertujuan untuk mengkaji, menganalisis, dan mensintesis berbagai hasil penelitian mengenai model pembelajaran seni tari berbasis STEAM pada anak usia dini. Metode studi literatur dipilih karena memungkinkan peneliti memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai konsep, karakteristik, implementasi, serta manfaat pembelajaran seni tari berbasis STEAM berdasarkan temuan-temuan penelitian yang telah dipublikasikan sebelumnya (Snyder, 2019).

Sumber data penelitian terdiri atas literatur primer dan sekunder. Literatur primer berupa artikel jurnal nasional dan internasional yang membahas pembelajaran STEAM,

pendidikan seni tari, dan pendidikan anak usia dini. Adapun literatur sekunder meliputi buku, prosiding seminar, laporan penelitian, dan dokumen ilmiah lain yang relevan dengan fokus kajian. Literatur yang digunakan diprioritaskan pada publikasi dalam rentang tahun 2020–2026 untuk memperoleh informasi yang mutakhir dan sesuai dengan perkembangan penelitian terkini.

Proses penelusuran literatur dilakukan melalui berbagai basis data ilmiah, seperti Google Scholar, ERIC, DOAJ, Scopus Preview, dan Garuda. Kata kunci yang digunakan dalam pencarian meliputi *STEAM learning*, *dance education*, *creative dance*, *early childhood education*, *STEAM in early childhood*, *seni tari anak usia dini*, dan *pembelajaran berbasis STEAM*. Literatur yang ditemukan kemudian diseleksi berdasarkan kriteria inklusi, yaitu memiliki keterkaitan dengan pembelajaran seni tari, pendekatan STEAM, serta konteks pendidikan anak usia dini. Literatur yang tidak relevan, duplikat, atau tidak tersedia dalam naskah lengkap (*full text*) tidak disertakan dalam proses analisis.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi dokumentasi

dengan cara mengidentifikasi, membaca, mencatat, dan mengelompokkan informasi penting dari literatur yang telah terpilih. Data yang terkumpul selanjutnya dianalisis menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*) melalui tahapan reduksi data, kategorisasi, interpretasi, dan sintesis temuan. Analisis difokuskan pada komponen model pembelajaran seni tari berbasis STEAM, implementasi pembelajaran, integrasi unsur STEAM dalam kegiatan tari, serta dampaknya terhadap perkembangan anak usia dini.

Untuk meningkatkan keabsahan data, penelitian menerapkan triangulasi sumber dengan membandingkan temuan dari berbagai literatur yang berasal dari jurnal, buku, dan hasil penelitian yang berbeda. Hasil analisis kemudian disajikan secara deskriptif dan sistematis sehingga menghasilkan sintesis kajian pustaka yang komprehensif mengenai model pembelajaran seni tari berbasis STEAM pada anak usia dini. Dengan pendekatan tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dan praktis bagi

pengembangan pembelajaran inovatif di lembaga pendidikan anak usia dini.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil telaah terhadap berbagai literatur yang membahas pembelajaran berbasis STEAM dan pendidikan seni tari pada anak usia dini, ditemukan bahwa model pembelajaran seni tari berbasis STEAM merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur Science, Technology, Engineering, Arts, dan Mathematics ke dalam aktivitas tari secara kontekstual dan berpusat pada anak. Model ini tidak hanya berfokus pada kemampuan menari, tetapi juga mendorong anak untuk berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif melalui berbagai pengalaman belajar yang bermakna.

Hasil kajian menunjukkan bahwa unsur Science dalam pembelajaran seni tari diwujudkan melalui kegiatan pengamatan gerak tubuh, keseimbangan, ritme, dan hubungan gerak dengan lingkungan sekitar. Anak diajak untuk mengenali bagaimana tubuh bergerak, mengapa gerakan tertentu dapat dilakukan, serta bagaimana gerak dapat meniru

fenomena alam, hewan, atau aktivitas sehari-hari. Aktivitas tersebut membantu anak mengembangkan kemampuan observasi dan rasa ingin tahu terhadap lingkungan.

Pada aspek Technology, pembelajaran seni tari memanfaatkan berbagai media digital sebagai sarana pendukung pembelajaran. Guru dapat menggunakan video tari, musik digital, animasi gerak, atau perangkat multimedia lainnya untuk membantu anak memahami gerakan dan memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik. Pemanfaatan teknologi juga memberikan kesempatan kepada anak untuk mengenal penggunaan teknologi secara sederhana dan sesuai dengan tahap perkembangannya.

Unsur Engineering terlihat ketika anak merancang, menyusun, dan mengembangkan rangkaian gerakan tari menjadi suatu bentuk pertunjukan sederhana. Anak belajar mencoba berbagai alternatif gerakan, mengatur posisi tubuh, menentukan pola lantai, serta menyusun urutan gerakan sesuai tema yang diberikan. Proses tersebut melatih kemampuan pemecahan masalah, berpikir sistematis, dan pengambilan keputusan.

Pada aspek Arts, kegiatan tari menjadi media utama bagi anak untuk mengekspresikan ide, imajinasi, dan perasaan melalui gerakan yang kreatif. Anak diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi berbagai bentuk gerak sesuai pengalaman dan kreativitasnya. Sementara itu, unsur *Mathematics* muncul melalui pengenalan pola, hitungan, irama, tempo, arah gerak, serta pengelompokan gerakan yang dilakukan selama proses pembelajaran tari.

Tabel 1. Integrasi Unsur STEAM dalam Pembelajaran Seni Tari Anak Usia Dini

No	Komponen STEAM	Implementasi
1	Science	Mengamati Gerak tubuh, keseimbangan dan fenomena alam sebagai inspirasi gerak
2	Technology	Penggunaan video, musik digital, dan media audiovisual
3	Engineering	Menyusun rangkaian gerakan, pola lantai, dan bentuk pertunjukan
4	Arts	Mengekspresikan ide, emosi, dan kreativitas melalui gerakan tari
5	Mathematics	Mengenal pola, hitungan, irama, tempo, dan arah gerakan

Hasil sintesis literatur juga menunjukkan bahwa model pembelajaran seni tari berbasis STEAM memberikan dampak positif terhadap berbagai aspek perkembangan anak usia dini, seperti kreativitas, kemampuan berpikir kritis, kemampuan memecahkan masalah, keterampilan motorik, kemampuan komunikasi, dan kerja sama. Pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu dalam satu aktivitas membuat anak memperoleh pengalaman belajar yang lebih kaya dan bermakna dibandingkan pembelajaran yang berfokus pada satu aspek saja.

2. Pembahasan

a. Model Pembelajaran Seni Tari Berbasis STEAM sebagai Pembelajaran Holistik

Hasil kajian menunjukkan bahwa model pembelajaran seni tari berbasis STEAM memberikan pengalaman belajar yang holistik karena mengintegrasikan berbagai bidang pengetahuan dalam satu kegiatan pembelajaran. Pendekatan ini sejalan dengan karakteristik anak usia dini yang belajar secara menyeluruh dan tidak memisahkan pengetahuan ke

dalam disiplin ilmu yang berdiri sendiri. Melalui pembelajaran seni tari, anak tidak hanya belajar mengenai gerakan, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir, berkomunikasi, dan memecahkan masalah secara bersamaan.

Integrasi unsur STEAM menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna karena anak memperoleh kesempatan untuk menghubungkan berbagai pengalaman belajar dalam konteks yang nyata. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada hasil, tetapi juga pada proses eksplorasi dan penemuan yang dilakukan anak selama kegiatan berlangsung.

b. Implementasi Unsur Science dan Technology dalam Pembelajaran Tari

Penerapan unsur *Science* dalam pembelajaran seni tari memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan pengamatan terhadap berbagai bentuk gerak yang terdapat di lingkungan sekitar. Anak dapat meniru gerakan hewan, tumbuhan, atau fenomena alam sehingga proses pembelajaran menjadi lebih

kontekstual. Aktivitas ini membantu anak mengembangkan kemampuan observasi, rasa ingin tahu, dan keterampilan berpikir ilmiah sejak dini.

Sementara itu, penggunaan teknologi dalam pembelajaran tari memperkaya pengalaman belajar anak melalui media yang lebih menarik dan interaktif. Video pembelajaran, musik digital, dan media audiovisual dapat membantu anak memahami konsep gerak dengan lebih mudah. Pemanfaatan teknologi yang tepat juga mendukung terciptanya pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan generasi digital saat ini.

c. Peran Engineering dan Mathematics dalam Pengembangan Kemampuan Berpikir

Salah satu keunggulan pembelajaran seni tari berbasis STEAM adalah adanya integrasi unsur *Engineering* dan *Mathematics* yang sering kali tidak disadari dalam kegiatan seni. Saat anak menyusun urutan gerakan, menentukan pola lantai, atau mengatur posisi dalam kelompok, mereka sebenarnya sedang

melakukan proses perancangan dan pemecahan masalah sederhana.

Selain itu, konsep matematika juga hadir melalui kegiatan menghitung ketukan, mengenali pola gerakan, memahami arah, dan menyesuaikan tempo. Aktivitas tersebut membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir logis secara alami melalui pengalaman yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka.

d. Seni Tari sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak

Komponen *Arts* menjadi pusat dalam model pembelajaran ini karena seni tari memberikan ruang yang luas bagi anak untuk berimajinasi dan berekspresi. Hasil kajian menunjukkan bahwa kegiatan tari yang dikemas dalam pendekatan STEAM mampu meningkatkan kreativitas anak melalui proses eksplorasi gerak, penciptaan ide baru, dan pengembangan karya sederhana.

Kreativitas berkembang ketika anak diberi kesempatan untuk mencoba berbagai kemungkinan gerakan tanpa takut melakukan kesalahan. Pembelajaran yang

berpusat pada anak memungkinkan mereka mengembangkan ide-ide orisinal serta mengekspresikan pengalaman dan perasaannya melalui gerakan yang bermakna.

e. Dampak Pembelajaran Seni Tari Berbasis STEAM terhadap Perkembangan Anak Usia Dini

Temuan penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran seni tari berbasis STEAM memberikan manfaat yang luas terhadap perkembangan anak usia dini. Selain meningkatkan kreativitas, model ini juga mendukung perkembangan motorik, kemampuan berpikir kritis, keterampilan komunikasi, kolaborasi, dan kemampuan memecahkan masalah. Anak menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran karena terlibat langsung dalam berbagai aktivitas eksploratif dan kolaboratif.

Pembelajaran yang mengintegrasikan unsur STEAM juga membantu anak mengembangkan keterampilan abad ke-21 yang sangat dibutuhkan pada masa mendatang. Oleh karena itu,

model pembelajaran seni tari berbasis STEAM dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran inovatif yang mampu mengoptimalkan perkembangan anak usia dini secara holistik.

f. Sintesis Model Pembelajaran Seni Tari Berbasis STEAM

Temuan Berdasarkan berbagai hasil penelitian yang dikaji, dapat disintesis bahwa model pembelajaran seni tari berbasis STEAM pada anak usia dini dilaksanakan melalui empat tahapan utama, yaitu: (1) eksplorasi, di mana anak mengamati dan mengenali fenomena atau tema yang akan dipelajari; (2) eksperimentasi, yaitu mencoba berbagai bentuk gerakan dan media yang digunakan; (3) kreasi, yakni menyusun dan mengembangkan gerakan menjadi karya tari sederhana; serta (4) presentasi dan refleksi, yaitu menampilkan hasil karya dan mendiskusikan pengalaman belajar yang diperoleh. Tahapan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran seni tari berbasis STEAM tidak hanya mengembangkan keterampilan

seni, tetapi juga membangun kemampuan berpikir, kreativitas, dan keterampilan belajar anak secara terpadu.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil sintesis berbagai literatur, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran seni tari berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics*) merupakan pendekatan pembelajaran yang mampu mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu dalam kegiatan yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Melalui pembelajaran seni tari, unsur sains, teknologi, rekayasa, seni, dan matematika dapat diimplementasikan secara terpadu melalui aktivitas mengamati, mengeksplorasi, menciptakan, dan menampilkan gerakan tari yang bermakna. Integrasi tersebut menjadikan proses pembelajaran lebih kontekstual, aktif, dan berpusat pada anak.

Hasil kajian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran seni tari berbasis STEAM memberikan kontribusi positif terhadap berbagai aspek perkembangan anak usia dini. Pembelajaran ini mampu meningkatkan kreativitas,

kemampuan berpikir kritis, keterampilan pemecahan masalah, kemampuan komunikasi, kerja sama, serta perkembangan motorik anak. Selain itu, kegiatan tari yang dipadukan dengan unsur sains, teknologi, rekayasa, seni, dan matematika memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga mendorong keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran.

Sintesis kajian ini juga menunjukkan bahwa model pembelajaran seni tari berbasis STEAM dapat dilaksanakan melalui tahapan eksplorasi, eksperimentasi, kreasi, serta presentasi dan refleksi. Tahapan tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung, mengembangkan imajinasi, serta menghasilkan karya yang mencerminkan kreativitasnya. Oleh karena itu, model pembelajaran seni tari berbasis STEAM dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran inovatif yang mendukung pengembangan kompetensi abad ke-21 sejak usia dini.

Dengan demikian, guru pendidikan anak usia dini perlu mengoptimalkan penerapan

pembelajaran seni tari berbasis STEAM dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Integrasi berbagai unsur STEAM dalam aktivitas seni tari tidak hanya memperkaya pengalaman belajar anak, tetapi juga mendukung perkembangan anak secara holistik, sehingga mereka memiliki kesiapan yang lebih baik untuk menghadapi tantangan pendidikan dan kehidupan di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Armstrong, T. (2020). *Multiple intelligences in the classroom* (4th ed.). Alexandria, VA: ASCD.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2023). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (6th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Fadlillah, M. (2021). *Pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Kencana.
- Gardner, H. (2021). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences* (Updated ed.). New York, NY: Basic Books.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2020). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Moleong, L. J. (2021). *Metodologi penelitian kualitatif* (Edisi revisi). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa. (2022). *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Musfiroh, T. (2021). *Pengembangan kreativitas anak usia dini*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sujiono, Y. N. (2022). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Indeks.
- Susanto, A. (2021). *Perkembangan anak usia dini: Pengantar dalam berbagai aspeknya*. Jakarta: Kencana.
- Wiyani, N. A. (2021). *Dasar-dasar pendidikan anak usia dini*. Yogyakarta: Gava Media.
- Yakman, G., & Lee, H. (2021). *Exploring STEAM education: Integrating science, technology, engineering, arts and mathematics*. Rotterdam: Sense Publishers.
- Artikel Jurnal**
- Anhusadar, L., & Islamiyah. (2021). Inovasi pembelajaran anak usia dini dalam menghadapi tantangan abad ke-21. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1461–1470.
- Bautista, A., Tan, L. S., Wong, J., & Conway, C. (2021). The role of arts integration in early childhood education: A systematic review. *Early Childhood Education Journal*, 49(4), 645-658.
- Hasanah, U., Nurhayati, N., & Fajriani, R. (2024). Implementasi pembelajaran seni tari dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 441-452.
- Henriksen, D. (2020). Creativity, innovation, and STEAM education. *The STEAM Journal*, 4(1), 1-10.
- Indriyatama, A., & Suryani, N. (2023). Integrasi pembelajaran seni tari dalam pengembangan keterampilan abad ke-21 anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 12(1), 25-34.
- Liao, C. (2022). STEAM education: Trends and future directions. *International Journal of Education and Development*, 8(2), 55–67.
- Mufidah, A. I., Nada, A. Q., Wahyuni, I., & Farihah, U. (2026). Integrasi kurikulum IPA dan matematika dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran abad 21. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(02), 233-244.
- Nurhafizah. (2022). Pembelajaran berbasis STEAM pada pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 132-141.
- Perignat, E., & Katz-Buonincontro, J. (2019). STEAM in practice and research: An integrative literature review. *Thinking Skills and Creativity*, 31, 31-43.
- Pratiwi, D., & Nurhafizah. (2023). Implementasi pembelajaran STEAM dalam kegiatan seni anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3120-3130.
- Rahmawati, Y., & Suryana, D. (2023). Pembelajaran seni tari berbasis eksplorasi sebagai implementasi STEAM pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 842-850.
- Rosidah, A. S. A., Mufidah, A. I., Khoir, M., & Usriyah, L. (2025). Pengaruh intervensi pembelajaran berbasis proyek terhadap penyesuaian

- sosial dan perkembangan fisik motorik siswa kelas VI MI Al Fitroh Jember. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 3(6), 148-158.
- Safitri, A., & Sit, M. (2024). Penguatan kreativitas anak usia dini melalui pembelajaran berbasis STEAM. *Jurnal Cendekiawan Edukasi*, 3(1), 44-53.
- Suryana, D., & Hijriani, A. (2021). Pendidikan anak usia dini sebagai fondasi pengembangan kompetensi abad ke-21. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 1-12.
- Utami, N., & Kurniawati, E. (2024). STEAM-based learning and early childhood development. *International Journal of Early Childhood Education*, 16(1), 66-78.
- Wahyuni, S., & Rohmani, A. (2021). Pembelajaran integratif berbasis STEAM untuk anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 15(2), 185-196.
- Wulandari, P., & Sari, M. (2023). Model pembelajaran seni tari untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif*, 5(2), 120-130.
- Xiao, Y., & Watson, M. (2019). Guidance on conducting a systematic literature review. *Journal of Planning Education and Research*, 39(1), 93-112.
- Yuliani, R., & Nurhayati. (2023). Implementasi STEAM dalam pembelajaran kreatif anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 7(1), 122-131.
- Zaini, A., & Fitria, N. (2022). Pembelajaran seni tari kreatif berbasis STEAM pada pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Seni Anak*, 4(2), 50-61.
- Zubaidah, S. (2021). Keterampilan abad ke-21: Keterampilan yang diajarkan melalui pembelajaran STEAM. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 28(2), 97-108.