

STEAM LOOSE PARTS; Strategi Peningkatan Kompetensi 4K Siswa dan Guru Masa Pandemi Covid-19 pada Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Persatuan 3 Penarukan Kepanjen Malang

Haeni Sundari

TK Dharma Wanita Persatuan 3 Penarukan Kepanjen Malang

Korespondensi: haenidellasundari@gmail.com

ABSTRACT

Received: 21-11-2024 Strategi peningkatan kompetensi 4K bagi siswa merupakan langkah yang harus dilakukan oleh para pendidikan.
Revised: 24-12-2024 Anekaragam strategi atau metode tentunya digunakan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang efektif.
Accepted: 26-12-2024 Pendekatan PAR (Participatory Action Research) digunakan, diawali dengan diagnosis, mapping, action, pengamatan observe, dan menyusun teoritisasi pendekatan tersebut secara spesifik fokus group discussion, analisis SWOT, tindakan langsung di lapangan. Kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan menggunakan steam loose parts dalam kegiatan pembelajaran yang mengarahkan siswa belajar dengan menyenangkan menggunakan beberapa bahan sebagai media pembelajarannya.

©2024 The Author(s): This is an open-access article distributed.

Kata kunci: Steam Loose Parts, Strategi Peningkatan Kompetensi Siswa dan Guru, Pandemi Covid-19.

PENDAHULUAN

Upaya peningkatan kompetensi 4 K (Kreativitas, Kolaborasi, Imajinasi, dan Kemampuan berfikir Kritis) masih tampak belum tercapai secara maksimal pada berbagai lembaga pendidikan Taman Kanak-kanak. Problematika tersebut terlihat pada capaian perkembangan anak ketika proses pembelajaran berlangsung dengan kreativitas terbatas, kompetensi komunikasi anak masih rendah serta tingkat mempresentasikan materi yang diperoleh dalam berkolaborasi masih rendah (Prameswari et al., 2020).

Hal ini disebabkan peran guru yang masih sangat dominan dalam proses pembelajaran sehingga kreativitas anak terbatas, di samping media pembelajaran yang disediakan masih kurang bervariasi. Tantangannya adalah anak harus mampu mengaitkan pengetahuan sains yang dipelajarinya dengan fenomena-fenomena yang terjadi, makanya mereka perlu mendapatkan pengalaman dengan fasilitasi yang disediakan oleh guru atau manajemen lembaga pendidikan secara fokus (Munawarah & Sugiyati, 2019).

Penerapan *physical distancing* mendorong Pemerintah mewajibkan siswa-siswi menerapkan pembelajaran dengan metode daring dalam melakukan aktifitas

sekolah di masa pandemi Covid-19. Perubahan format pembelajaran ini berpeluang membuat anak rentan kehilangan motivasi belajar dan ketidakfokusan guru terhadap pembimbingan bagi siswa, sehingga manajemen lembaga pendidikan bekerjasama dengan orang tua harus mencari metode yang bersifat implementatif agar siswa tetap fokus belajar dan mendapatkan kualitas pendampingan dalam pembelajaran yang diharapkan semua masyarakat.

Problematika yang berimplikasi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di masa ini adalah banyak berpusat pada diri guru sebagai sosok yang sangat berimplikasi terhadap perkembangan setiap anak. Baik itu melalui kompetensi, sikap, pengetahuan, dan integritasnya sebagai guru yang bertugas memberikan pengetahuan dan menjadikan anak mau belajar secara mandiri dalam meningkatkan kualitas dirinya.

Problematika spesifik yang ditemukan pada hasil survey pembelajaran daring TK Dharma Wanita Persatuan 3 Penarukan, yaitu pembelajaran yang dilakukan masih berpusat pada diri guru, bukan pada kebutuhan belajar anak (*Teacher – centered*) dimana dampak yang didapatkan tingkat pencapaian perkembangan 4K siswa belum tercapai. Terlihat saat proses pembelajaran anak melakukan kegiatan sesuai dengan arahan guru dan anak tinggal mencontoh kegiatan yang sudah disiapkan oleh guru. Proses ini hanya menjadikan anak sekedar meniru bila ada rangsangan dari Guru, dan bisa berakibat fatal bila Guru tidak melakukan kegiatan yang bersifat kreatif sehingga siswa bisa menjadi pasif sebagaimana yang tidak diinginkan oleh masyarakat secara universal.

Berkemungkinan besar, Guru sudah berusaha bagaimana menggunakan media yang beragam dalam pembelajaran, namun hasil capaian perkembangan anak berkaitan dengan kreativitas kemampuan berkomunikasi dan berkolaborasi serta berfikir kritis belum tampak berkembang secara optimal. Oleh karena itu perlu adanya inovasi yang dianggap penting untuk mencapai keterampilan 4K anak.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pendampingan dalam pengabdian masyarakat ini dilaksanakan bagi TK Dharma Wanita Persatuan 3 Penarukan yaitu mulai pelaksanaan secara berpartisipasi mendampingi dan mengikuti kegiatan-kegiatan pendampingan kegiatan peningkatan *steam loose parts*. Guna merealisasikan program pengabdian ini maka upaya yang dilaksanakan tim melalui 4 tahap mulai dari persiapan sampai tahap pelaksanaan program sebagai berikut: a. Melakukan survey lapangan. Survey ini dilakukan untuk mendapatkan data yang relevan dengan kegiatan PKM ini. Adapun data yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan keterlibatan secara intensif di lapangan selama 3 hari dalam seminggu; b. Studi literatur dilakukan dengan cara mencari literatur yang relevan dengan masalah yang ada; c. Melakukan diskusi bersama tim pengabdian dan dosen pembimbing untuk memberi masukan yang ada di lembaga Pendidikan; dan d. Tim pengabdian masyarakat menyusun kebutuhan yang dibutuhkan Lembaga Pendidikan yang berkaitan dengan strategi peningkatan kompetensi 4K siswa.

Proses ini menggunakan pendekatan PAR (*Participatory Action Research*), yang diawali dengan memetakan persoalan (*Diagnosis*), merencanakan gerakan (*Mapping*), melaksanakan tindakan transformatif (*Action*), pengamatan dan evaluasi (*Observe*), dan menyusun tindakan praktis (*Reflect*) (Alwi et al., 2021) pendekatan terbut secara spesifik diawal dengan metode survey lapangan dan analisis masalah

yang berkembang di lapangan, FGD (Fokus Group Discussion), analisis SWOT, tindakan langsung di lapangan (Rifa'i & Pd, 2021).

Tim pengabdian masyarakat memetakan metode secara spesifik dalam pengabdian guna merealisasikan program pendampingan program manajemen melalui 3 tahapan yang masing-masing tahapan nantinya terdiri atas sub kegiatan sebagai indikator pencapaian tujuan, yaitu sebagai berikut: a. Identifikasi masalah; b. Analisis SWOT (Strenght, Weakness, Opporunity, Treat); dan c. Tindakan partisipatif (Action)

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Strategi dan langkah mengatasi Masalah

1. Melakukan Sharing dan Diskusi dengan Dewan Guru

Berdasarkan fakta-fakta yang ditemukan melalui wawancara maupun observasi di lapangan, maka ada upaya-upaya yang dilakukan kepala sekolah dengan dewan guru untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang dialami siswa dan di masa pandemic covid 19. Salah satu upaya yang dilakukan adalah berdiskusi dengan guru-guru secara terbatas yang dilakukan di sekolah dan terkadang via zoom atau googlemeet. Ini merupakan salah satu strategi awal yang dapat dimplementasikan guna melakukan aktifitas pendidikan di masa pandemi covid 19 ini .

Dalam forum sharing tersebut kepala sekolah menyampaikan kondisi riel yang terjadi berdasarkan observasi mandiri dan rekomendasi-rekomendasi dari para dewan guru yang langsung terlibat dalam proses pembelajaran. Problematika disampaikan untuk mendapatkan respon-respon positif dalam mempertahankan proses pembelajaran yang berkualitas dan mengatasi permasalahan pemahaman siswa terhadap materi dan pencapaian 4K (Kreativitas, Kolaborasi, Imajinasi, dan Kemampuan berfikir Kritis) yang telah dikemukakan pada sub pendahuluan. Maka *STEAM Loose Part* menjadi pilihan dalam mengatasi permasalahan tersebut, karena diyakini merupakan salah satu pembelajaran koperatif yang termasuk bagian dari pembelajaran konstruktivisme. Guru akan menemukan inovasi baru dan mengajak siswa bereksplorasi dan menemukan pengetahuan, serta mencari solusi dengan pengetahuan dan pemahamannya secara independent .

2. Bekerjasama dengan Berbagai Pihak

Guna mewujudkan strategi tersebut maka perlu dilakukan kerjasama dengan berbagai stakeholder yang dapat memberikan kontribusi terbaik bagi terlaksananya proses pembejaraan dengan metode STEAM Loose Part ini, antara lain seperti bekerjasama dengan perangkat Kelurahan setempat, bekerjasama dengan pihak Dinas Lingkungan Hidup, dan bekerjasama dengan pengurus komite sebagai pembina lembaga pendidikan secara umum.

Kemudian kepala sekolah memutuskan untuk menunjuk 2 (dua) guru untuk membina dan memberi bimbingan konsep dan praktik STEAM LOOSE PART bagi para siswa setelah dilakukan kesepakatan-kesepakatan dalam musyawarah. Kemudian bekerjasama dengan orang tua siswa berkaitan dengan persiapan-persiapan yang perlu dikondisikan ketika pembelajaran. Dalam hal ini kepala sekolah memberikan pengarahan kepada orang tua siswa dalam suatu pertemuan yang terbatas dan mematuhi protokol kesehatan dan dalam waktu yang singkat.

3. Implementasi Pembelajaran dengan Metode STEAM LOOSE PART

Strategi STEAM LOOSE PART dilakukan karena memiliki kiat khusus untuk memastikan standarisasi kualitas tetap terpenuhi dan siswa tetap antusias belajar seperti di sekolah. STEAM LOOSE PART merupakan salah satu pembelajaran kooperatif sebagai bagian dari pembelajaran konstruktivisme, dimana guru akan menemukan inovasi baru dan mengajak anak untuk bereksplorasi dan menemukan pengetahuan baru, mengajak anak memecahkan masalah dan mencari solusi dari permasalahan tersebut dengan pengetahuan dan pemahamannya sendiri berbasis ***Science, Tecnologi, Enginering, Art, and Mathematics*** (STEAM) dengan media pembelajaran LOOSE PART yaitu ***barang-barang yang mudah ditemukan di lingkungan kehidupan sehari-hari***, sehingga kemampuan berpikir anak dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran dapat meningkat dan mampu menghubungkan diri berinteraksi secara langsung dengan lingkungan terdekatnya. mengantisipasi beragam perubahan sejalan perkembangan dan pertumbuhan anak akan tetapi didukung oleh lingkungan sekitar anak karena ada orang dewasa, guru dan orang tua yang memberikan bimbingan. LOOSE PART menawarkan sebuah kegiatan terbuka dan konsep merdeka belajar dengan bermain di Taman Kanak-kanak akan tercapai. Kami berkeyakinan bahwa strategi ini sangat bagus dalam meningkatkan 4K anak sehingga strategi STEAM LOOSE PART ini dapat dijadikan contoh bagi anak didik, guru dan sekolah lainnya.

B. Kegiatan Peningkatan Kompetensi 4K Siswa dengan Steam Loose Parts

Kegiatan Pembelajaran:

1. Kegiatan Awal (30 Menit)

- a. Salam pembuka dan yel-yel
- b. berdoa sebelum kegiatan
- c. absensi.
- d. Bercakap-cakap tentang kegiatan hari ini.
- e. Praktek menirukan gerakan pisang tertiuip angin, setelah melihat guru mempraktekannya(Fmk 3.3.1-4.3.1)

2. Kegiatan Inti (60 menit):

- a. **Anak mengamati:** Anak mengamati tayangan PPT & video serta buah pisang dari guru tentang tanaman pisang
- b. **Anak bertanya tentang:** Anak dimotivasi untuk bertanya tentang tanaman pisang.
- c. **Mengumpulkan informasi:** Guru memberi dukungan dengan cara menjawab pertanyaan anak-anak tentang tanaman pisang
- d. **Anak menalar:** Anak menggunakan tayangan PPT & video, serta buah pisang untuk mengetahui tentang tanaman pisang, guru memotivasi anak dengan memberi pertanyaan 5W 1H kepada anak (STEAM : scientific)
 - Siapakah yang menciptakan tanaman pisang? (NAM 1.1)
 - Apa saja bagian-bagian tanaman pisang?
 - Dimana biasanya ditemukan tanaman pisang?
 - Bagaimanakah cara merawat tanaman pisang?
 - Mengapa /kenapa rumput disekitar tanaman pisang harus dibersihkan?
 - Kapan buah pisang sudah bisa dimakan?

e. Anak mengkomunikasikan:

- 1). Kegiatan 1 : setelah mengetahui tentang tanaman pisang dari tayangan video / PPT, Anak –anak menjawab pertanyaan dari guru tentang bagian-bagian tanaman pisang (B 3.11.3-4.11.3)
- 2). Kegiatan 2 :
 - Setelah anak mengenal 3 benda teknologi sederhana(pisau, spatula, parutan keju) dari penjelasan guru, Anak mempraktekkan membuat sandwich pisang susu keju menggunakan 3 benda tersebut (Kog 3.9.1-4.9.1) (STEAM : Technoogy)
 - Anak juga diminta mengurutkan potongan pisang dari yang paling tebal sampai ke paling tipis pada saat meletakkan potongan pisang diatas roti (Kog 3.6.3-4.6.3) (STEAM : Mathematics)

Pada kegiatan 2 ini, guru juga menilai sikap mandiri anak (SE 2.8)
- 3). Kegiatan 3 : setelah anak mengetahui rangkaian huruf “p” dari potongan daun pisang, Anak praktek merangkai huruf “p” dari potongan daun pisang(Fmh 3.3.9-4.3.9). (STEAM : Engineriing) Pada kegiatan 3 ini, guru juga menilai sikap mandiri anak (SE 2.8)
- 4). Kegiatan 4 : setelah anak mengetahui tentang komposisi warna yang disiapkan guru, anak berkreasi dengan stempel pada gambar buah pisang (Sn 3.15.2-4.15.2)(STEAM : Art) Pada kegiatan 4 ini, guru juga menilai sikap mandiri anak (SE 2.8)

Kegiatan pengamanan: Bermain bombit

3. Istirahat (30 menit)

- a. Cuci tangan
- b. Berdo’a sebelum / sesudah makan
- c. makan dan bermain

(Berdasarkan himbauan dari dinas terkait, maka kegiatan istirahat selama masa pandemic ditiadakan)

4. Kegiatan akhir (30 menit)

- a. recalling.
- b. penguatan berisi pesan moral.
- c. Informasi kegiatan hari esok.

4. Metode: bercakap-cakap, Demonstrasi, pemberian tugas.

5. Media/ sumber ajar, alat & bahan:

a. Media / sumber pembelajaran : tayangan video & PPT tentang tanaman pisang

b. Alat:

- 1). Pisau plastik & alumunium
- 2). Spatula
- 3). Parutan keju
- 4). Bantalan stemple
- 5). LKA/LKPD

c. Bahan:

- 1). Buah pisang
- 2). Roti
- 3). Susu
- 4). Keju
- 5). Piring
- 6). Daun pisang

- 7). Pelepah pisang
- 8). Macam-macam pewarna makanan

7. Penilaian:

- a. **Teknik Penilaian:** Penilaian sikap, unjuk kerja, penugasan, hasil karya, percakapan, anekdot
- b. **Alat Penilaian:** Lembar rating scale, lembar catatan anekdot, lembar hasil karya

C. Implikasi strategi pembelajaran steam lose part, antara lain:

Adanya peningkatan yang sangat signifikan dari pembelajaran berbasis STEAM LOOSE PART di antaranya capaian:

1. Kreativitas: Dapat menciptakan karya sesuai dengan imajinasinya dari bahan yang sama akan tetapi model yang dibuat berbeda-beda
2. Komunikasi: Menunjukkan Bahasa berkomunikasi secara spontanitas muncul saat kegiatan main
3. Kolaborasi: Memiliki naluri empati dalam berkolaborasi, menggabungkan 2 hasil karya dsb.
4. Berpikir Kritis: Mampu memecahkan masalah, dapat menalar apa yang akan dibuatnya tanpa melihat karya orang lain, guru, orang tua atau teman dari beragam material yang disiapkan.

Dibuktikan dengan raihan prestasi diantaranya : juara 1 pada Lomba Menyanyi kategori Bebas bertema COVID-19 kategori siswa, juara 1 pada lomba Menghias Topeng Malangan kategori Siswa. , juara 3 pada Lomba Menghias Kain Batik kategori Guru.

D. Faktor Pendukung dan Penghambat

1. Faktor Pendukung

Faktor pendukung pada kesiapan Sekolah, guru, orang tua terhadap penerapan pembelajaran STEAM LOOSE PART yaitu faktor pendukung meliputi sadar kekuatan dan kekurangan, antusiasme, dan adaptasi.

2. Faktor Penghambat

Rendahnya pengetahuan kognitif dan berpikir kritis dalam kegiatan pembelajaran, persepsi dan pemahaman konsep STEAM LOOSE PART yang masih rendah dan kurangnya diskusi dengan guru lain serta kurang kerja sama dengan mitra yang lebih berpengalaman di bidang pembelajaran STEAM LOOSE PART

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Adanya Peningkatan hasil kemampuan 4K (Kreativitas, Komunikasi, Kolaborasi, dan berpikir Kritis). Setelah diterapkan STEAM LOOSE PART. Disarankan kepada seluruh sekolah, guru, maupun pemerhati pendidikan agar mengembangkan strategi pembelajaran STEAM LOOSE PART dan mengintegrasikannya dalam proses pembelajaran dan juga menggali berbagai informasi sebagai acuan untuk menerapkan strategi dalam pembelajaran selaras dengan usia anak serta tahapan perkembangan sebagai pembekalan pada tahap selanjutnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada Yayasan TK Dharma Wanita Persatuan 3 Penarukan yang telah memberikan kesempatan secara terstruktur dan teragenda untuk melakukan serangkaian pengabdian kepada masyarakat sesuai dengan konsentrasi keilmuan yang kami tekuni yaitu manajemen Lembaga pendidikan Islam. Kesempatan ini menguatkan kami dalam mengimplementasikan ilmu manajemen secara praktis dalam bertugas meningkatkan kompetensi 4K para siswa yang belajar di TK Dharma Wanita Persatuan 3 Penarukan.

Ucapan terima kasih selanjutnya kepada semua pihak sekolah, staf administrasi, serta tenaga pendidik di TK Dharma Wanita Persatuan 3 Penarukan atas partisipasi dan kontribusinya yang sangat berharga. Tanpa bantuan dan komitmen mereka, kegiatan ini tidak akan berjalan dengan baik. Terima kasih juga kepada pihak-pihak yang telah memberikan saran dan masukan yang konstruktif, sehingga hasil pengabdian ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi dalam peningkatan kapasitas guru dalam mengajar dengan strategi yang variatif. Semoga kerjasama ini terus berlanjut untuk kemajuan pendidikan yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisiyah, Siti. STEAM (Science, Technology, Engineering, Art dan Mathematic). 2019. https://www.academia.edu/41009675/Makalah_tentang_STEAM
- Ulfa, S. W., Monalisa, F. N., Irgi, M., & Nasution, M. (2023). Peran Tenaga Administrasi di Madrasah Aliyah Swasta Hifzil Qur ' an Islamic Centre Sumatera Utara. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 29001–29007.
- Amon, L., Ping, T., Adi Poernomo, S., & Penjaminan Mutu Pendidikan Provinsi Kalimantan Timur, L. (2021). Tugas dan Fungsi Manajemen Pendidik dan Tenaga Kependidikan. In *Jurnal Kateketik Pastoral* (Vol. 5, Issue 1). <https://ojs.stkpkbi.ac.id/>
- Bali, M. M. E. I., & Umam, M. H. (2023). Manajemen Tenaga Pendidik Terhadap Hasil Belajar Siswa Madrasah Aliyah. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 86–92. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4153>
- Burdi, S. A. M., Sukarman, & Ummi Sholikhah. (2024). Kualitas Tenaga Pendidik dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan di Madrasah Aliyah Negeri 1 Jepara. *Jurnal Pendidikan*, 33(2), 575–582. <https://doi.org/10.32585/jp.v33i2.5276>
- Faizah, N. (2023). MANAJEMEN TENAGA PENDIDIK DAN KEPENDIDIKAN DI SEKOLAH DASAR ISLAM. *Al Amin: Jurnal Kajian Ilmu Dan Budaya Islam*, 6(1), 112–121. <https://doi.org/10.36670/alaman.v2i02.20>
- Gusriani, I., & Salim Salabi, A. (2023). *Manajemen Sumber Daya Manusia dalam Pengembangan Madrasah Berbasis Digital pada Madrasah Aliyah Negeri Lhokseumawe*. 6(2), 56–63.
- Habibie, D. (2020). KOMPETENSI MANAJERIAL KEPALA SEKOLAH DALAM UPAYA PENGEMBANGAN KUALITAS TENAGA PENDIDIK. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(1), 195–199. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i1.344>
- Hasnida. Media Pembelajaran Kreatif Mendukung Pengajaran Pada Anak Usia Dini. Jakarta: luxima, 2014.
- Heldanita. "Pengembangan Kreativitas Melalui Eksplorasi," *Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, Volume.3, no. 1 (2018) - 8 Mei, 2021 - <http://ejournal.uinsuka.ac.id/tarbiyah/index.php/goldenage/article/download/2044/1573>.

- Idris, Meity H., Peran Guru dalam Mengelola Keberbakatan Anak. Jakarta: PT. Luxima Metro Media, 2014.
- Inti Farhati dan Adeng Supriadi, 300+ Ide Perencanaan Pembelajaran Berbasis STEAM. Jakarta: Bestari, 2020. Jateng, Paud, Perkembangan Anak Usia Dini, 2015
- Imron, I., Purwanto, P., & Rohmadi, Y. (2021). Kompetensi Manajerial Kepala Madrasah dalam Mengembangkan Kinerja Tenaga Pendidik dan Tenaga Kependidikan. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, 7(1), 350. <https://doi.org/10.29040/jiei.v7i1.2228>
- Jamin, H., Tinggi, S., Islam, A., Teungku, N., & Meulaboh, D. (2021). *MODEL MANAJEMEN PELAKSANAAN SUPERVISI AKADEMIK PENGAWAS MADRASAH ALIYAH DI BARAT SELATAN ACEH*. <https://ejournal.staindirundeng.ac.id/index.php/bidayah>
- Lesrtariningrum, Anik dan Intan Prastihastari Wijaya. "Penerapan Bermain Loose Parts untuk Kemampuan Memecahkan Masalah Sederhana untuk Anak Usia 4-5 Tahun", *Jurnal Pedagogika*, Volume 11 No.2 (2020) - 10 februari, 2021- <https://ejournal-fip>
- Munawar, Muniroh, Fenny Roshayanti, Sugiyanti. "Implementation Of STEAM (Science Technology Engineering Art Mathematics) –Based Early Childhood Education Learning In Semarang City," *Jurnal ceria*, Universitas PGRI Semarang, Volume 2, no. 5 (2019) - 3 April, 2021 - <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria/article/view/3400>
- Mursid. Pengembangan Pembelajaran PAUD. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015.
- Nasrun, Muh., Basri, B., & Jam'an, A. (2022). Pengaruh Suasana Lingkungan Kerja Dan Gaji Terhadap Kinerja Guru Dalam Pembelajaran IPS Di SD Negeri Se-Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1459. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1406>
- Parlina, F. I., Warlizasusi, J., & Ifnaldi, I. (2022). Manajemen Tenaga Pendidik Dalam Meningkatkan Manajemen Mutu Madrasah Di MI 04 Rejang Lebong. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1291. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1229>
- Rahmi Sonia, N. (2020). *IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PENDIDIKAN (SIMDIK) DALAM MENINGKATKAN MUTU PENDIDIKAN DI MADRASAH ALIYAH NEGERI 2 PONOROGO*. <http://sajiem.iainponorogo.ac.id/sajiem>
- Samsuni, S. (2017). MANAJEMEN SUMBER DAYA MANUSIA. *Al-Falah: Jurnal Ilmiah Keislaman Dan Kemasyarakatan*, 17(1), 113-124. <https://doi.org/10.47732/alfalahjikk.v17i1.19>
- Siantajani, Yuliaty. Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD, Semarang: PT Sarang Seratus Aksara, 2020
- Sugiyanti, Aniek. Media Bermain Loose Parts, Webinar PP Paud dan Dikmas Jateng, 2020.
- Susanti, H. (2021). Manajemen Pendidikan, Tenaga Kependidikan, Standar Pendidik, dan Mutu Pendidikan. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 33-48. <https://doi.org/10.46963/asatiza.v2i1.254>
- Tarbiyah, F., Keguruan, D., & Mataram, U. (2018). *IMPLEMENTASI FUNGSI-FUNGSI MANAJEMEN DALAM LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM (Studi Kasus Pengelolaan Madrasah Ibtidaiyah Islahul Muta'allim Pagutan)* Fathul Maujud.

- Jurnal Penelitian Keislaman*, 14(1).
<http://journal.uinmataram.ac.id/index.php/jpk>
- Ulfa, S. W., Monalisa, F. N., Irgi, M., & Nasution, M. (2023). Peran Tenaga Administrasi di Madrasah Aliyah Swasta Hifzil Qur ' an Islamic Centre Sumatera Utara. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 29001–29007.
- Yunus, D. A. , & Dewi, D. E. C. (2024). Administrasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan Di Madrasah Aliyah Hidayatul Qomariyah Bengkulu. *Journal Of Social Science Research*, 4(1), 8308-8317.
- Wayuningsih, Siti, Adriani Rahma Pudyaningtyas, Novita Eka Nurjanah, Nurul Kusuma Dewi, Ruli Hafidah, Muhammad Munif Syamsuddin, Vera Sholeha. "Pemanfaatan Loose Parts Pembelajaran Steam untuk Anak Usia Dini" *Jurnal Studi Islam, gender dan anak*, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta Volume 15 No.2 (2020) - 10 februari, 2021-
<http://ejournal.iainpurwokerto.ac.id/index.php/yinyang/article /view/3917>