

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, Y. D. 2016. Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa, *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* Vol 1, No 2.
- Agustina, D, Mugara, R., Rohmalina. 2020. Pembelajaran STEAM Pada Pembuatan Instalasi Penjernihan Air Menggunakan Botol Plastik Air Mineral Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini, *Jurnal Ceria*, Vol 3, No. 4.
- Amaliyah, S, 2021. Konsep Pendidikan Keluarga Menurut Ki Hadjar Dewantara, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol 5. No 1.
- Anggraeni D, Hibana. 2021. Redesain Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Bercerita. *KINDEGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, Vol. 4, No. 1.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Semarang: Instutif Agama Negeri Walisongo.
- Aulliyoh, Q, A. dan Rahkman, A. 2020. Media Pembelajaran STEAM Untuk Meningkatkan Kreativitas Berbahan Loose Parts Di Kelompok B TK Kasih Ibu, *Jurnal Ceria*, Vol 3, No. 6.
- Beni, A. S. 2008. *Metode Penelitian*. Bandung: Pustaka Setia Alfabeta.
- Bessant, J, & Tidd, J. 2023. *Creativity Imagination Originality Ideas*, West Sussex: Jhon Wiley & Sons Ltd.
- Bybee, R. W. 2020. *The Case For STEM Education: Challenge and Opportunities*, NSTA Press (National Science Teacher Association).
- Damayanti, A., Rachmatunnisa, S., & Rahmawati, L. 2020. Peningkatan Kreativitas Berkarya Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis STEAM Dengan Media Loose Parts. *Jurnal Buah Hati*, Vol, 7, No. 2.
- Davdar R, Rezai M, Fathabadi M, H. 2012. The Relationship Between Emotional Intellegences and Creativity of Female High School Students in Baft City. *Journal of Basic and Applied Scientific Research*.
- Desmila, Rahmawati, R, Erniwati, S, Nurhamidah, Uzlal, U, Mayar, F. 2022. Pengaruh Lingkungan Sekitar Untuk Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Usia Dini*. Vol. 6, No. 5.

- Dyer, C, H, J. 2017. *Learning Through Loose Parts Play: Encouraging Creativity in Early Childhood Education*. Routledge.
- Ekayani, P, N, L. 2017. Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa, *Jurnal PGSD*.
- Elliyil, A. 2020. *Metode Belajar Anak Usia Dini* (Edisi Pertama). Kencana.
- Fauziaturromah, Y, Rahman, T. dan Mulyana, H, E. 2021. Pengembangan Rencana Pembelajaran Model Pembelajaran STEM Untuk Kelompok B Sub Tema Benda-Benda Alam, *Jurnal Paud Agapedia*, Vol 5, No. 2.
- Febrialismanto, Zulkifli dan Mastuinda. 2021. Persepsi Guru Tentang Penggunaan Loose Parts Dalam Pembelajaran Di PAUD Se-Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru, *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, Vol 3, No. 1.
- Fransiska, Y dan Yenita, R. 2021. Penggunaan Media Loose Parts Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol 5, No. 8.
- Gardner, H. E. 1983. *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelegences*. Basic Books.
- Gunawan, P. 2019. *Model Pembelajaran STEAM (science, technology, engineering, art, mathematic)* Dengan Pendekatan Saintifik.
- Hafizallah, Y. 2017. Tahap Dan Perkembangan Kreativitas Anak, *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, Vol 2, No. 1.
- Handayani, S. N., & Dewi, S. R. 2023. Penggunaan metode eksperimen dalam pembelajaran sains di TK As-Sunnah. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 8, No. 2.
- Haris, H. 2015. *Metodelogi Penelitian Kualitatif untuk Ilmu Psikologi*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Hasanah, A. P. F., Haenilah, Y. E., & Riswandi. 2017. Perkembangan kreativitas melalui bermain fun cooking. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Vol 3, No. 1.
- Hirschland, D, E. & Bundy, S, J. 2016. *Becoming Brilliant: What Science Tell Us About Raising Sucessful Children*. American Psychological Association.
- Humairah, A, R. 2019. Efektivitas Model Pembelajaran STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, And Mathematics) Dalam Pembelajaran IPA

Konsep Sumber Energi Pada Siswa Kelas IV SD Pertiwi Makassar, *Digilibadmin.Unismuh.Ac. Id*.

Imamah, Z, dan Muqowim. 2020. Pengembangan Kreativitas Dan Berpikir Kritis Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Berbasis STEAM dan Loose Part, *Jurnal Studi Islam, Gender Dan Anak*, Vol 15, No. 2.

Kemendikbudristek BSKAP, 2022 Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 009/H/KR/2022 Tentang Dimensi, Elemen, dan Sebelemen Profil Pelajar Pancasila Pada Kurikulum Merdeka, no. 021

Kriyantono, R. 2020. *Teknik Praktisi riset komunikasi kuantitatif dan kualitatif disertai contoh praktis Skripsi, Tesis dan Disertai Riset Media, Public Relations, Advertising, Komunikasi Organisasi, Komunikasi Pemasaran*. Rawamangun: Prenadamedia Group.

Kumayi, A, S. 2014 *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Semarang: Institut Agama Islam Negeri Wongso

Lestaringrum, A, dan Wijaya P, I. 2020 Penerapan Bermain Loose Parts Untuk Kemampuan Memecahkan Masalah Sederhana Anak Usia 4-5 Tahun, *PEDAGOGIKA Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol 11, No. 2.

Linarohma, Komara, W.H. 2023. Media Pembelajaran Loose Parts Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*. Vol. 6, No. 5.

Mani, S. 2019. Meningkatkan Kreativitas Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Kulit Telur, Skripsi. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh.

Markham, T. 2013. Defining and Implementing STEAM Education. *International Journal of Education in Mathematics, Science, and Technology*.

Maulana I, Mayar F, 2019. Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Di Era Revolusi 4.0, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol 3 No. 5.

Maulana, I, dan Mayar, F. 2019. Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Di Era Revolusi 4.0 *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol 3, No. 5

Moleong, L, J, 2015. *Metode Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*. Bandung: Remaja Rosdakaya.

- Montolalu, B.E.F. 2011. *Bermain dan Permainan Anak*. Universitas Terbuka, Jakarta.
- Mulyana, D. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munandar, U, 2014. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Munawar, A., & Anita, C. D. 2020. Analisis metaphorming melalui media loose parts pada anak usia dini kelompok B PAUD Unggulan Taman Belia Candi Semarang. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Anak Usia Dini*, Vol 9, No. 1.
- Munawar, M., Roshayanti, F., & Sugiyanti. 2019. Implementation of STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics) based early childhood education learning in Semarang City. *CERIA Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif*, Vol 2, No. 2.
- Musayyadah, P., Pusparini, D., & Anggra, D. D. 2019. Penerapan metode bermuatan STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics) untuk meningkatkan pembelajaran pada anak usia dini. *Prosiding National Conference on Mathematics, Science, and Education (NACOMSE)* Vol 2, No. 1.
- Musdalifah, A., Anas, M., & Sadaruddin. 2020. Peningkatan kreativitas anak melalui metode discovery pada pembelajaran sains di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Mario. *TEMATIK: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 6 No. 1.
- Nasrah, A., Amir, H. R., & Yuliana, P. R. 2021. Efektivitas model pembelajaran STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics) pada siswa kelas IV SD. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, Vol 6, No.1.
- Nicolas, G. D., Amien, T., Siahaan, S. S. S., Ramadan, I., & Huriyah, L. 2023. Implementasi metode pembelajaran experiential learning untuk meningkatkan akademik santri SMA Pondok Pesantren. *Jurnal At-Ta'dib*, Vol. 18, No. 2.
- Nipriansyah, Sasongko, N. R., Kristiawan, M., Susanto. E., Fatmawati, P., & Hasanah, A. 2021. Increase Creativity And Imagination Children Through Learning Science, Technology, Engineering, Art and Mathematic With Loose Parts Media. *Al Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol, 4, No. 1.

- Nuraeni, L., Riyanto, A.A., & Ramlah, T.U. 2022. Media Loose Part Play Dalam Merangsang Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*. Vol.5, No. 3.
- Nurhayati. 2011. Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Dengan Bereksplorasi Melalui Koran Bekas Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah 2 Duri. *Jurnal Pesona PAUD*. Vol. 1, No. 1.
- Nurjanah, E, N. 2020. Pembelajaran STEM Berbasis Loose parts Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini, *Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak dan Media Informasi PAUD*.
- Nurwulan, R, N. 2020. Pengenalan Metode Pembelajaran STEAM Kepada Para Siswa Tingkat Sekolah Dasar Kelas 1 Sampai 3, *Madaniya*, Vol 1, No. 3.
- Piaget, J. 1962. *Play, Dreams and Imitation in Childhood*. Norton & Company.
- Prameswari, W, T, dan Lestarinigrum, A. 2020. STEAM Based Learning Strategies by Playing Loose Parts for the Achievement of 4C Skills in Children 4-5 Years, *Efektor* Vol 7, No. 1.
- Rachmawati, Y, & Kurniati, E. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, Kencana.
- S.C. U. Munandar. 1992. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*, Jakarta: Grasindo.
- Sartika, M, T., & Munastiwi, T. 2019. Peran Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di TK Islam Terpadu Salsabila AlMuthi'in Yogyakarta, *GOLDEN AGE: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, Vol 4, No. 2.
- Septiani, I., & Kasih, D. 2021. implementasi Metode STEAM Terhadap Kemandirian Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Alpha Omega School, *Jurnal Jendela Pendidikan*, Vol 1, No. 4.
- Sugiyono, 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, Bandung: Alfabeta
- Suharsimi, A. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Suparlan. 2020. Peran Media Dalam Pembelajaran di SD/MI, *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, Vol 2, No. 2.
- Syamsuduhha, St, Rapi. 2012. Penggunaan Lingkungan Sekolah Sebagai Sumber Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Biologi. *Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, Vol. 5, No. 1.
- Tohirin. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif dalam Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Ulina, S, Gaja, H, R., Ayurani, I., Sormin, D., & Lubis J, N. 2024. Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kolase Berbahan Alam di Kelas B TK Nur Adilah Simangambat, *NUNCHI: Islamic Parenting Journal*, Vol 2, No.1.
- Utami, F., & Nurhidayah, S. 2023. Stimulasi Karakter Komunikatif dan Rasa Ingin Tahu Anak Usia (1-3) Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Usia Dini*. Vol. 7, No. 1.
- Veryawan., Pratiwi, H, S., & Ubadillah, 2020. Usab Abur dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini, *Al Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 3, No. 2.
- Vygotsky, L. S. 1978. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Wahyuni, S., Reswita, & Afidah, M. 2020. Pengembangan model pembelajaran sains, technology, engineering, art, and mathematic pada kurikulum PAUD. *Jurnal Golden Age*, Vol, 4, No. 2. Universitas Hamzanwadi.
- Wahyuningsih, S., Paduningtyas, R. A., Hafidah, R., Syamsuddin, M. M., Rasmani, E. E. U., & Nurjannah, E. N. 2020. Efek metode STEAM pada kreativitas anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 4, No. 1.
- Wood, E. 2014. *Play, Learning and the Early Childhood Curriculum*. SAGE Publications.
- Yakman, G. 2008. STEAM: Integrating Arts into STEM Education. *International Journal of Art & Design Education*.
- Yin, Robert K. 2014. *Studi Kasus Desain & Metode*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Yulianti, T, Y.2014. Peranan Orang Tua dalam Mengembangkan Kreativitas anak usia dini, Studi Kaus Pada Pos Paud Melati 13 Kelurahan Pada Suka Kecamatan cimahi tengah, *Jurnal EMPORWEMENT* 4.
- Yunaeni F, Nuraeni L, 2023.Pembelajaran Daring: Pemanfaatan Bahan Alam Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini, *Jurnal CERIA*, Vol 6. No 5.
- Zubaidah, S. 2021. STEAM (*science, technology, engineering, art, mathematic*): Pembelajaran untuk Memperdayakan Abad ke 21.

