

DAFTAR PUSTAKA

- Alzikovitsh-Udi, E., & Cheng, D. (2015). Developing Critical Thinking Skills From Disposition to Abilities: Mathematic education from early childhood to high school. *Creative education*, 455.
- Agustina, Dewi, Ronny Mugara, and Rohmalina. -Pembelajaran STEAM Pada Pembuatan Instalasi Penjernihan Air Menggunakan Botol Plastik Air Mineral Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Ceria* 3, no. 4 (2020): 323–28.
- Akbar, Eliyyil. *Metode Belajar Anak Usia Dini*. 1st ed. Jakarta: Kencana, 2020.
- Anjarsari, Novia. -Kesiapan Guru Terhadap Penerapan Pembelajaran STEM (SCIENCE, TECHNOLOGY, ENGINEERING, MATHEMATICS). *Universitas Negeri Semarang*, 2019.
- Auliyalloh, Annisa Qonita, and Anita Rakhman. (2020) -Media Pembelajaran STEAM Untuk Meningkatkan Kreativitas Berbahan Loose Parts Di Kelompok B TK Kasih Ibu. *Jurnal Ceria* 3, no. 6 : 553–58.
- Azizah, Siti Nur, Muniroh Munawar, and Anita Chandra Ds. -Analisis Metaphorming Melalui Media Loose Parts Pada Anak Usia
- Artobatama, I. (2018). Pembelajaran Stem Berbasis Outbound Permainan Tradisional. *Indonesian Journal of Primary Education*, 2(2), 40-47.
- Casey Theresa, Robertson, Juliet. (2016). Loose Part Play – A Toolkit. Scotland: Inspiring Scotland.
- De Lange, J. (2000). “The Tides They are A-Changing.” *UMAP- Journal* 21(1): 15– 36.
- Damayanti, Anita, Sriyanti Rachmatunnisa, and Lia Rahmawati.
-Peningkatan Kreativitas Berkarya Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis STEAM Dengan Media Loose Parts. *Jurnal Buah Hati* 7, no. 2 (2020): 74–90.
- Depdiknas. -UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL, (2003)

- Gess, A. H. (2017). STEAM education: separating fact from fiction. *Technology and Engineering Teacher*, 77(3), 39-41.
- Ghozali, I. (2009). "Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS ". Semarang: UNDIP.
- Ghozali, I. (2019). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 23*. Semarang: UNDIP.
- Hayati, T., Syam'iyah, & Puspitasari, E. R. (2022). Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Steam dengan media Loose Parts. *Prosiding Konferensi PIAUD UIN Bandung*. Volume 13, ISSN: 2774-6585.
- Ikaningtyas Purnamasaria, Dr. SS. Dewanti Handayania, Ali Formen., M. Pd, Ph.D. -Stimulasi Keterampilan HOTS Dalam PAUD Melalui Pembelajaran STEAM. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES* 3, no. 1 (2020): 507-16. <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/download/614/533>.
- Imamah, Zakiyatul, and Muqowim. -Pengembangan Kreativitas Dan Berpikir Kritis Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Berbasis STEAM and Loose Part. *Jurnal Studi Islam, Gender Dan Anak* 15, no. 2 (2020): 263-77.
- Kemendikbud. (2018). *Konsep Art untuk Anak Usia Dini*. Ungaran: PP PAUD dan Dikmas Jawa Tengah.
- Kemendikbud. (2018). *Konsep Matematik untuk Anak Usia Dini*. Ungaran: PPPAUD dan Dikmas Jawa Tengah.
- Kemendikbud. (2018). *Konsep Sains untuk Anak Usia Dini*. Ungaran: PP PAUD dan Dikmas Jawa Tengah.
- Kemendikbud. (2018). *Konsep Teknologi untuk Anak Usia Dini*. Ungaran: PPPAUD dan Dikmas Jawa Tengah.
- Kemendikbud. (2018). *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini – Apa, Mengapa dan Bagaimana*. Direktorat Pembinaan PAUD. Jakarta.
- Kemendikbud. (2018). *Model Penerapan STEAM untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Ungaran: PP PAUD dan Dikmas Jawa Tengah.
- Kennedy, T. J., & Odell, M. R. L. (2014). Engaging students in STEM education. *Science Education International*, 25(3), 246-258.
- Koester, A. (2014). Get STEAM Rolling! Demystifying STEAM and Finding the Right Fit for Your Library. *Children and Libraries*, 12(3), 22- 25.

- Lind, K. K., (1998). Science in Early Childhood: developing and acquiring fundamental concept and skills.
- Organization for Economic Cooperation and Development. (2002). Framework for Mathematics Assessment. Paris: Organization for Economic Cooperation and Development (OECD).
- Oktaviani, V. A., Lyesmaya, D. & Maula, L. H. (2020). Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Menggunakan Pendekatan *STEAM (SCIENCE, TECHNOLOGY, ENGINEERING, ARTS DAN MATHEMATICS)* Berbasis Daring. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*. Volume 5 (2).
- Pitaloka, N., & Sinaga, I. S. (2023). Pengaruh Pembelajaran Berbasis STEAM terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Anak. *Jurnal Kumara Cendekia*. Vol 11(1).
- Qotrun Nada, P. A., Hasibuan, R., & Salamun, S. (2023). Meningkatkan Kreativitas Melalui Pembelajaran Steam pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina Kota Mojokerto. *Journal on Education*, 6(1), 1715-1723. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3141>.
- Permanasari, A. (2016). STEM Education: Inovasi dalam Pembelajaran Sains. In *Prosiding SNPS (Seminar Nasional Pendidikan Sains)* (Vol. 3, pp. 23-34).
- Prensky, M. (2016). *Education to better their world: Unleashing the power of 21st-century kids*. Teachers College Press.
- Simoncini, Kym., Lasen, Michelle. (2018). Ideas About STEM Among Australian Early Childhood Professionals: How Important is STEM in Early Childhood Education?. *International Journal of early Childhood*. Vol. 50, issue 3:353 – 369.
- Wang, F., Kinzie, M. B., Mc Guire, P., & Pan, E. (2010). Applying Technology to Inquiry Based Learning in Early Childhood Education. *Early childhood education journal*, 37 (5), 381 – 389.