

DAFTAR PUSTAKA

- Adhani, D. N., Hanifah, N., & Hasanah, I. (2017). Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain Warna. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, 4(1), 64–75.
- Aprilia, E. F. (2022). Strategi Guru Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Penerapan Pembelajaran Steam (*Science, Technology, Engineering, Art, And Mathematics*) Di Kota Malang.
- Agusniatih, A., & R., S. M. (2022). Implementasi Pembelajaran STEAM melalui Kegiatan Fun Cooking Sebagai Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6502–6512. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3418>
- Amini, M. (2014). Hakikat Anak Usia Dini. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, 65. repository.ut.ac.id/4697/1/PAUD4107-M1.pdf
- Antara, P. A. (2018). Stimulasi Metode Permainan Kreatif Berdesain Creative Movement Dan Budi Pekerti Dalam Mengembangkan Kemampuan Spasial Anak. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 12(2), 301–310. <https://doi.org/10.21009/jpud.122.11>
- Asmawati, L. (2021). Peran Orang Tua dalam Pemanfaatan Teknologi Digital pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 82–96. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1170>
- Eka Retnaningsih, L., & Patilima, S. (2022). Kurikulum Merdeka pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Program Studi PGRA*, 8(1), 143–158.
- Elvira, M., Islam, U., Maulana, N., & Ibrahim, M. (2022). Model Pembelajaran STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) di Kota Malang. *Preschool: Jurnal Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 13–20.

- Fauziah, N., & Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, U. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Steam Berbasis Loose Part Terhadap Kemandirian Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 9(2), 2407–4454.
- Karolina, L. (2018). Mengembangkan Kecerdasan Visual Spasial Melalui Kegiatan Menggambar Di Tk Sepakat Kecamatan Talo. *Skripsi Fakultas Tarbiyah Dan Tadris Institut Agama Islam Negeri Bengkulu*, 56.
- Khairi, H. (2018). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini dari 0-6 Tahun. *Jurnal Warna*, 2(2), 15–28.
- Layli, R. (2014). Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan Maze. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8.
- Limbong, I., Munawar, M., & Kusumaningtyas, N. (2019). Perencanaan Pembelajaran PAUD Berbasis STEAM (Science, Technology, Eengineering, Art, Mathematic). *Seminar Nasional Paud, 2019: Seminar Nasional PAUD 2019*, 203–212.
- Mayar, F., Fitri, R. A., Isratati, Y., Netriwinda, N., & Rupnidah, R. (2022). Analisis Pembelajaran Seni melalui Finger painting pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2795–2801. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1978>
- Motimona, P. D., & Maryatun, I. B. (2023). Implementasi Metode Pembelajaran STEAM pada Kurikulum Merdeka pada PAUD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 6493–6504. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.4682>
- Mulfi, M. H., Rizal, F., Studi, P., Teknik, P., Teknik, F., Padang, U. N., Interior, G., Gedung, B., Visual-spasial, K. K. K., & Belajar, H. (n.d.). *Gedung Siswa Kelas Xii Jurusan Tgb Di Smk Negeri 1 Bukittinggi*. 6(1).
- Novitasari., N. (2022). Pembelajaran Steam Pada Anak Usia Dini. *Al-Hikmah : Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 6(1), 69–82. <https://doi.org/10.35896/ijecie.v6i1.330>

- Nur, N., & Nugraha, M. S. (2023). Implementasi Model Pembelajaran STEAM Dalam Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Di RA Al-Manshuriyah Kota Sukabumi. *Bahasa dan Matematika*, 1(5), 73–93. <https://doi.org/10.61132/arjuna.v1i5.158>
- Novita, S. (2021). *Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kecerdasan Visual Spasial Melalui Kegiatan Menggambar Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Tunas Bangsa Panjang Bandar Lampung*
- Nurhayati, C., & Junanto, S. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Kelompok Dengan Kegiatan Pengaman Pada Aspek Kecerdasan Visual Spasial Anak Di TK Islam Al-Hadi Mojolaban Sukoharjo Tahun Pelajaran 2022/2023.
- Pa'indu, S., Sinaga, R., & Keriapy, F. (2021). Studi Kecerdasan Visual-Spasial Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Sentra Balok. *SHAMAYIM: Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristiani*, 1(1), 78–91. <https://doi.org/10.51615/sha.v1i1.6>
- Pradenastiti, N. (2019). *Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Mencari Jejak Untuk Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak*.
- Prameswari, Titana Widya, dll. (2020). STEAM Based Learning Strategies by Playing Loose Parts for the Achievement of 4C Skills in Children 4-5 Years. *Efektor*, 7(1), 24–34. <http://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/efektor-e>
- Pratiwi, L. (2021). Penggunaan Pendekatan STEAM Pada Kegiatan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Untuk Melatih Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Hang Tuah Kota Bengkulu. *Penerapan Pembelajaran Berbasis Steam (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics) Pada Anak Usia 3-4 Tahun Di Kb Al-Amar Ngoro Jombang Dalam Masa Pandemi Covid-19*, 1–112.
- Primayana, K. H. (2020). Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Berbantuan Media Kolase Pada Anak Usia Dini. *Purwadita: Jurnal Agama dan Budaya*, 4(1), 91–100. <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/Purwadita>
- Purba, Y. M. S. (2021). Implementasi Program Diklat Berjenjang Tingkat Dasar

Dalam Jaringan Untuk Meningkatkan Kompetensi pendidik PAUD Universitas Pendidikan Indonesia. *Repository.Upi.Edu Perpustakaan.Upi.Edu*, 1–9.

- Purwati, E. (2023). Penerapan model pembelajaran steam untuk meningkatkan kreatifitas visual- spasial pada kelompok a tk negeri pembina 1 trawas mojokerto. *Conference Of Elemetary Studies*, 243–261.
- Putri, A. A. (2021). Kegiatan Montase dalam Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 997–1006. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1624>
- Putri, A. V. W. (2020). Project based learning berbantuan media audio visual meningkatkan partisipasi belajar anak. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 3(3), 388–396. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JLLS/article/view/29412%0A>
- Putriana, D., Sit, M., & Basri, M. (2022). Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Melalui Kegiatan Bermain Maze. *Golden Age : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 7–14. <https://doi.org/10.29313/ga:jpaud.v6i1.10013>
- Putu, N., Kamala, J., Antara, P. A., Vina, M., & Paramita, A. (2023). Busy Book Media to Stimulate the Spatial Abilities of Children Aged 5-6 Years. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 11, 229–237.
- Sari, N. (2021). Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kecerdasan Visual Spasial Melalui Kegiatan Menggambar Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Tunas Bangsa Panjang Bandar Lampung.
- Suganda, E. (2021). Studi Meta Analisis Pendekatan Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics (STEAM). *Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung*, 1–63.
- Sugiyono. (2015). Bab III Metodologi Penelitian Kualitatif. *Nuevos sistemas de comunicación e información*, 2003, 2013–2015.
- Syafi'i, I., & Dianah, N. D. (2021). Pemanfaatan Loose Parts Dalam Pembelajaran Steam Pada Anak Usia Dini. *Aulada : Jurnal Pendidikan dan*

Perkembangan Anak, 3(1), 105–114.
<https://doi.org/10.31538/aulada.v3i1.1203>

Zulkifli, T. I. (2020). Pengaruh Bermain Konstruktif Terhadap Kecerdasan Visual Spasial Anak Di TK Islam Terpadu Nurul Fikri Makassar. *TEMATIK: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 1.
<https://doi.org/10.26858/tematik.v6i1.13042>

