

DAFTAR PUSTAKA

- Ahdi, M. F. A., Wahjoedi, & Gunarto, P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Tiktok Pada Pembelajaran PJOK Materi Narkoba pada Peserta Didik Kelas X MAN Karangasem. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha*, 10(3), 106. <https://doi.org/10.23887/jjp.v10i3.58886>
- Andari, I. A. M. Y., Antara, P. A., Asril, N. M., & Dwipadmini, A. L. (2025). Transformasi Pembelajaran Multibahasa di Era Society 5.0 : Bentuk Sistem Pembelajaran One Teacher One Language pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Kumarottama: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 66-82. <https://doi.org/https://doi.org/10.53977/kumarottama.v4i2.2488>
- Anisak, D., Fitri, N., & Suryana, D. (n.d.). Pembelajaran STEAM dalam Mengembangkan Kemampuan Kreativitas Anak Usia Dini.
- Antari, L. D., Putu Aditya Antara, & Ni Ketut Desia Trisiantari. (2025). Theater-Based Role-Playing Learning Model for Enhancing Students' Verbal Communication Skills in Indonesian Language. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 9(2), 327–335. <https://doi.org/10.23887/jisd.v9i2.92629>
- Ariani, N. K., & Ujianti, P. R. (2021). Media Video Animasi untuk Meningkatkan Listening Skill Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 43–52. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i1.35690>
- Asmara, A., Judijanto, L., Hita, I. P. A. D., & Saddhono, K. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi: Apakah Memiliki Pengaruh terhadap Peningkatan Kreativitas pada Anak Usia Dini? *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7253–7261. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5728>
- Atin Risnawati. (2020). Pentingnya Pembelajaran Sains bagi Pendidikan Anak Usia Dini. *Prosiding Konferensi Integrasi Interkoneksi Islam Dan Sains*, 2, 513–515.
- Audi, J., Sufa, F. F., Hery, M., Setiawan, Y., & Artikel, I. (2021). JAI VI (1) (2021) KEBUTUHAN MENGENALKAN MATEMATIKA ANAK USIA DINI MELALUI KEARIFAN LOKAL. <https://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/jpaud/article/view/5877>
- Bintang, D. W. P., Pertiwi, A. D., & Azainil, A. (2024). Analisis Penggunaan Teknologi pada Proses Pembelajaran di PAUD. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(3), 873–884. <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i3.810>
- Dwi Hasanah, K., Anita Silvina Wahab, D., Nawali, J., Ivtari Savika, H., & Zubad Nurul Yaqin, M. (n.d.). PERAN DAN RAGAM JENIS BAHAN AJAR (CETAK DAN NON CETAK) YANG RELEVAN DALAM PEMBELAJARAN BAHASA DAN SENI BUDAYA DI SDI SURYA BUANA MALANG.
- Farhana, F., Suryadi, A., & Wicaksono, D. (n.d.). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS DIGITAL PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS DI SMK ATLANTIS PLUS DEPOK.
- Faza, O. :, & Fitriani, K. (n.d.). Upaya Meningkatkan Kemampuan Keterampilan Proses Sains Melalui Metode Eksperimen Warna Pada Anak Kelompok B Di

Tk Aba I Imogiri Efforts To Improve Skills Of Science Process Skills Through Experimental Colors Methods In Children Group B Aba I Imogiri Kindergarten.

- I Gede Agus Sudiantara, I Wayan Widiana, & I Made Suarjana. (2024). Interactive Media Using Articulate Storyline 3 for Fifth Grade Elementary Students to Enhance Speaking Skills. *Journal of Education Technology*, 8(4), 603–611. <https://doi.org/10.23887/jet.v8i4.74597>
- INDRIYATI, S., Kuntoro, K., Suroso, E., & Sukirno, S. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Prosedur Berbasis Kearifan Lokal Dengan Pendekatan Science, Technology, Engineering, Art, And Mathematics (Steam) Pada Kelas VII MTs. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), 767-783.
- Istiqomah, A. N. I., Anggraeni, F. T. A., Lestari, W. L., & Puji, W. T. P. U. T. (2023). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Di SD Negeri 3 Brosot: Indonesia. *Ciencias: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 10-18.
- Izzuddin, A. (2023). Urgensi Pembelajaran Sains Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 5(3), 15–26.
- Jumarniati, J., & Fitriani A, F. A. (2023a). Pembelajaran STEAM dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita: Jurnal Pembelajaran IPA Terpadu*, 3(2), 72–82. <https://doi.org/10.54065/pelita.3.2.2023.315>
- Jumarniati, J., & Fitriani A, F. A. (2023b). Pembelajaran STEAM dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita: Jurnal Pembelajaran IPA Terpadu*, 3(2), 72–82. <https://doi.org/10.54065/pelita.3.2.2023.315>
- Kreativitas, P., Cahyati, A.), Wulandari, ;, Cahyati, N., Wulandary, P., Stkip, P.-P., & Kuningan, M. (2022). Peningkatan Kreativitas Anak Berbasis STEAM Melalui Media Pembelajaran Loose Part. *Universitas Hamzanwadi*, 6(02), 405–416. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v6i01.1634>
- Kosasih, B. D., & Jaelani, A. (2021). Desain pembelajaran matematika berbasis STEAM dalam menunjang kompetensi siswa abad 21. Sari, K. P., Neviyarni, S., & Irdamurni, I. (2020). Pengembangan Kreativitas dan Konsep Diri Anak SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 44-50.
- Kurniawan, I., Abdillah, R., & Rahadyan, A. (2021). Sosialisasi Penerapan Metode Pembelajaran STEAM Pada Kurikulum K-13. *Indonesian Journal Of Community Service*, 1(4), 687–693.
- Liliana, A. G. P., & Setyaningtyas, E. W. (2023). Bahan Ajar Buku Cerita Interaktif Berbasis STEAM Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SD. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1525–1533. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5869>
- Maksum, A., Widiana, I. W., & Marini, A. (2021). Path Analysis of Self-Regulation, Social Skills, Critical Thinking and Problem-Solving Ability on Social Studies Learning Outcomes. *International Journal of Instruction*, 14(3), 613-628. <https://doi.org/10.29333/iji.2021.14336a>

- Mardika, I. K., Yuli, N. M., Putri, N., & ... (2024). Balinese Folklore Wear: Pengenalan Cerita Rakyat Bali Pada Anak Usia Dini Melalui Inovasi T-Shirt Berbasis Qr Code Guna Pekan Ilmiah Pelajar ..., 372–390.
- Melya Nurul Oktavianty, Putu Aditya Antara, & Dewa Ayu Puteri Handayani. (2024). Model Pembelajaran STEAM terhadap Kemampuan Kecerdasan Visual Spasial di Taman Kanak-Kanak . *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 7(2), 320–330. <https://doi.org/10.23887/jippg.v7i2.82058>
- McGriff, S. J. (2000). Instructional SySTEAM Design (ISD): Using the ADDIE Model. In San Jose State University. https://doi.org/10.5005/jp/books/10200_4
- Muhammadiyah Bogor, S. (n.d.). *Jurnal Salaka* Volume 2 Nomor 1 Tahun 2020 Hlm.
- Mulyani, N. (2020). Meningkatkan Aktivitas Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Melalui Pembelajaran Kooperatif Model Mind Mapping dalam Bentuk Peta Konsep Kreatif di SMP Negeri 1 Pemenang. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 244. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i3.2730>
- Munawar, B. (n.d.). PEMANFAATAN BAHAN AJAR DIGITAL BERUPA ANIMASI PADA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI. <http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jppaud/index>
- Musfiroh, T. (2008). Cerdas melalui bermain: Cara mengasah multiple intelligences pada anak sejak usia dini. *Grasindo*, 5(1), 61.
- Nasaruddin R. (2022). Peningkatan Kemampuan Sains Melalui Kegiatan Eksperimen Anak Usia Dini di TK Mawar. <https://jurnaldidaktika.org>
- Nasution, E. M., Srikandi, S., & Padangsidempuan, I. (2021). KONSEP PENGEMBANGAN KREATIVITAS AUD (Vol. 1, Issue 1).
- Novitasari, N., & Aini Zaida, N. (2022). PEMBELAJARAN STEAM PADA ANAK USIA DINI (Vol. 6, Issue 1). <http://journal.iaialhikmahtuban.ac.id/index.php/ijecie>
- Nurhayati, S., Aisyah, D. S., Putri, F. E., Singaperbangsa, U., & Abstract, K. (2024). Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Metode Eksperimen. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(9), 633–640. <https://doi.org/10.5281/zenodo.11183198>
- Parlindungan Manurung, J., Haloho, B., & Napitu, U. (n.d.). Mengembangkan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sd. <http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JUPE/index>
- Pertiwi, A. D., Nurfatimah, S. A., Hasna, S., Studi, P., Guru, P., & Dasar, S. (n.d.). Menerapkan Metode Pembelajaran Berorientasi Student Centered Menuju Masa Transisi Kurikulum Merdeka.
- Pramana, M. W., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Melalui E-Modul Berbasis Problem Based Learning. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 8(2), 22.
- Pratama, T. Y., Izzati, N., & Alpindo, O. (2022). Development of Interactive Learning Media with A Malay Culture Nuances and Characteristics of RME on Cube and Cuboid Materials for Junior High School. *Jurnal Gantang*, 7(1), 73. <https://doi.org/10.31629/jg.v7i1.4526>

- Putu Aditya Antara, I Made Tegeh, & Wulandari, I. G. A. A. M. (2025). Social-Emotional Stimulation of Early Childhood Through Adaptive Mobile Learning Media Based on Tri Hita Karana. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 58(1), 183–193. <https://doi.org/10.23887/jpp.v58i1.85354>
- Qomariyah, D. N., Subekti, H., Ipa, J., Matematika, F., Ilmu, D., Alam, P., & Surabaya, U. N. (2021). PENSE E-JURNAL : PENDIDIKAN SAINS ANALISIS KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF: STUDI EKSPLORASI SISWA DI SMPN 62 SURABAYA. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/index>
- Rahmawati, Y., & Suharyati, H. (2022). Peningkatan Literasi Digital Dalam Pembuatan Bahan Ajar Multimedia. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(2), 977. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.2.977-984.2022>
- Rasmini, N. W. (2023). STEAM : Pembelajaran Saintifik Berbasis Kearifan Lokal Tri Ramana terhadap Capaian Profil Pelajar Pancasila Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5719–5732. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5283>
- Riyanti, R., Ali, M., & Khomsiyatun, U. (2022). Pendidikan Moral Anak Usia Dini Berbasis Kearifan Lokal dalam Keluarga. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2287–2295. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.2020>
- Sari, W. P., & Montessori, M. (2021). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Modul Pembelajaran Tematik. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5275–5279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1527>
- Sidiq, A. P., Maslani, M., Abdi, A. S., & Nuralim, D. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Media Non Cetak. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 6(4), 3621–3628. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7218>
- Sihombing, S., Silalahi, H. R., Sitinjak, J. R., & Tambunan, H. (2021). Analisis Minat dan Motivasi Belajar, Pemahaman Konsep dan Kreativitas Siswa terhadap Hasil Belajar Selama Pembelajaran dalam Jaringan. *Jurnal Pendidikan Matematika (JUDIKA EDUCATION)*, 4(1), 41–55. <https://doi.org/10.31539/judika.v4i1.2061>
- Sudatha, I. G. W., & Tegeh, I. M. (2015). Desain Multimedia Pembelajaran. *Media Akademi*.
- Sudiana, M., Sudirgayasa, G., Saraswati, I., & Email, T. (2015). Integrasi Kearifan Lokal Bali dalam Buku Ajar Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Bali*, 05(April), 181–200.
- Sulastris, S., Sulaeman, O., & Nurhayati, S. (n.d.). UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN PROSES SAINS ANAK USIA DINI MELALUI PENERAPAN METODE EKSPERIMEN.
- Syaifullah, M., & Izzah, N. (2019). Kajian Teoritis Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab. *Arabiyatuna : Jurnal Bahasa Arab*, 3(1), 127. <https://doi.org/10.29240/jba.v3i1.764>
- Tumbuh, K. T., & Anak, K. (n.d.). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran Rapiatunnisa. <https://doi.org/10.46963/mas>
- Wahyuni, F., & Krisnawati, N. (2021). Parenting: Menjadi Orang Tua Kreatif bagi Anak Usia Dini di Masa New Normal Parenting: Being Creative Parents for Early Childhood in the New Normal Period. In *Absorbent Mind: Journal of*

- Psychology and Child Development Available (Vol. 1, Issue 1).
https://ejournal.insuriponorogo.ac.id/index.php/absorbent_mind
- Wahyuningsih, S., Pudyaningtyas, A. R., Hafidah, R., Syamsuddin, M. M., Nurjanah, N. E., & Rasmani, U. E. E. (2019). Efek Pendekatan STEAM pada Kreatifitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 305. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.305>
- Westhisi, S. M., Atika, A. R., & Zahro, I. F. (n.d.). PENGEMBANGAN LITERASI SAINS UNTUK ANAK USIA DINI KELOMPOK B.
- Widiana, I. W. (2022). Game Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.48925>
- Widiana, I. W., Ida Bagus Gede Surya Abadi, & Anak Agung Istri Dewi Adhi Utami. (2024). SMART Feedback: Improving the Effectiveness of Metacognitive-Based Learning Applications. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 12(3), 399–405. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v12i3.96313>

