

DAFTAR PUSTAKA

- Augusta. 2018. Pengertian Anak Usia Dini. Dari <http://infoini.com/> Pengertian Anak Usia Dini.
- Arikunto, S. 2018. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aisyah, Siti, dkk. 2018. Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Benny A. 2019. Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran, ed. by Jefri, Edisi pert Jakarta: Kencana.
- Darma, Hamidah, Anelda Catura Vania, Riedhama Aisyah Adlu, Annisa Nurjanah, Karunia Syahfitri, Karida Novia, Saumi Nisfa, Yeni Tryana, and Den Bagus Jatmiko. 2025. "Dampak Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Kelas." *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat* 5, no. 1 : 482-492.
- Djamarah & Zain. 2018. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fadlillah, Muhammad. 2019. Desain Pembelajaran PAUD. Yogyakarta: Ar-Ruzz.
- Fitri, D. A. N. & Suryana, D. 2022. Pembelajaran ST E A M d a l a m M e n g e m b a n g k a n Kemampuan Kreativitas Anak Usia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), hal. 12544-12552. Diakses secara online dari <https://jptam.org/index.php/jptam>
- Father rachim. 2019. How To Steam Your Classroom. DPP Asosiasi Guru Teknologi Informasi Indonesia (AGTIFINDO)
- Hasan, Maimunah. 2019. Pendidikan anak usia dini. Jogjakarta: Diva Press.
- Husdarta dan Nurlan. 2020. Pertumbuhan dan Perkembangan Peserta Didik, (Bandung: Alfabeta)
- Heleni Filtri. 2018. Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Tinjau dari Tingkat Pendidikan Ibu Di Paud Kasih Ibu Kecamatan Rumbai, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 1, No 2.
- Hariyadi Sigit. 2021. Video Sebagai Media Layanan Bimbingan Dan Konseling. Gramedia Jakarta.

- Ikaningtyas purnamasari. 2020. Simulasi Keterampilan HOTS Dalam PAUD Melalui Pembelajaran STEAM.Seminar Nasional PASCASARJANA.
- Imam syafi'I . 2021. Pemanfaatan Loose Parts Dalam Pembelajaran STEAM Pada Anak Usia Dini". Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak. Vol. 3. No. 1.
- Irmayani limbong. 2018. Perencanaan Pembelajaran Paud Berbasis Steam (Science, Technology, Engineering, Art, And, Mathematic). UPGRIS.
- Khadijah. 2020. Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini. Medan: Perdana Publishing.
- Kompri. 2019. Motivasi Pembelajaran Prespektif Guru Dan Siswa. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Lestari, G. D. 2018. Cara Belajar Anak Usia Dini. Jakarta. Kemdiknas.
- Mulyono Abdurrahman. 2019. Anak Berkesulitan Belajar. Jakarta: Rineka Cipta
- Nola, Feby. 2025. "Pengaruh Media Interaktif Berbasis Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Di Kelas V Sd Negeri 104219 Tanjung Anom Ta 2024/2025." Phd Diss., Universitas Quality.
- Reswari, A. 2021. Efektivitas Pembelajaran Berbasis STEAM terhadap Kemampuan Berpikir Kritis (HOTS) Anak Usia 5-6 Tahun. Journal of Childhood Education, 5(1), hal. 1-10. Doi: <https://doi.org/10.30736/jce.v5i1.490>
- Raharjo. 2019. Bagaimana Cara Menggunakan Loose Part Di Steam? Diskusi Kelompok Focus Pendidik Anak Usia Dini Di Indonesia". Jurnal Pendidikan Usia Dini. Vol. 13. No. 2.
- Shefy, Dhanesya. 2025. Pengaruh Media Interaktif Articulate Storyline Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun..
- Solehuddin. 2012.Konsep Dasar Pendidikan Pra Sekolah. Bandung: UPI.
- Soemiarti, 2018. Pendidikan Anak Prasekolah, Jakarta: PT Rineka Cipta
- Sugiyono, 2019, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, Bandung : Alfabeta.
- Sulaeman, Dede, and Ai Tati Nurhayati. 2024. "Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual Dengan Vidio Melalui Proyektor Untuk Menstimulasi

Motorik Kasar Melalui Gerakan Senam Sehat Cerdas Ceria Pada Anak Usia Dini Di Paud Riyadul Ulum Kelompok B." *Jurnal Pendidikan Islam dan Manajemen Ekonomi* 2, no. 2

Simarmata Janner. 2020. Elemen-Elemen Multimedia Untuk Pembelajaran, ed. by Tonni Limbong, Edisi Pert. Yogyakarta: Yayasan Kita Menulis.

Suhendi. 2022. Multimedia Interaktif Menggunakan Unity 2D. Yogyakarta: NF Press

Setiyaningrum, E. 2017. Buku Ajar Tumbuh Kembang Anak Usia 0-12 Tahun. Sidoarjo. Indomedia Pustaka.

Slameto. 2018. Belajar dan faktor- faktor yang mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.

Tritiyatma Hadinugrahaningsih. 2017. Keterampilan Abad 21 dan STEAM ((Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) Proyect Dalam Pembelajaran Kimia. 20 Juni 2017. hal. 21.

