

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, D., Sutarto, J., & Sugiyo Pranoto, Y. K. (2021). Pengaruh Pembelajaran Jarak Jauh Bermuatan STEAM Terhadap Karakter Kreatif dan Kemandirian. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1233-1246.
- Afifaduddin & Saebansi, 2012, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Pustaka Setia.
- Anita, R., Hayati, F., & Pranata, D. Y. (2022). Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak Melalui Pembelajaran Berbasis Steam Dengan Menggunakan Bahan Loose Part Pada Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B-1 Di Tk Salsabila. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 3(1).
- Bunrin Wayka. 2019. Pembelajaran Berbasis Knten STEAM dan Loose Part, Gurusiana: 1 Oktober diakses Pada Tanggal 11 desember, 2019, <https://bunrin.gurusiana.id/article/pembelajaran-berbasis-konten-steam-dan-loose> =-part-1729039
- Craig A. Mertler, 2011. Action Research Mengembangkan Sekolah dan Memberdayakan Guru Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Fitriyani. 2020. Studi Kasus *Pendekatan Pembelajaran Steam Sebagai Stimulasi Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini*. Studi Kasus: Universitas Pendidikan Indonesia
- Fanny, N., Helnita, H., & Hayati, F. (2023). Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak melalui Kegiatan Pembelajaran Terintegrasi STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics). *Absorbent Mind*, 3(2), 107-118.
- Gibson, J. L. 2017. Organisasi dan Manajemen. Jakarta: Erlangga.
- Handayani, Anggi dan Nurhafizah. 2019. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Kantong Ajaib Di Taman Kanak-Kanak Sadar Bhakti Kecamatan Talamau*. (online) Vol 4, No 1, diakses 12 juli 2021).

- Haryanto, F. T., & Twiningsih, A. (2024). Implementasi Media Loose Parts pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(2), 54-64.
- Kasriyati, D., Wahyuni, S., & Reswita, R. 2021. *Pelatihan Perencanaan Dan Penerapan Media Loose Part Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Bagi Guru PAUD Kecamatan Rumbai Pesisir. Wahana Dedikasi: Jurnal PKM Ilmu Kependidikan*, 4(2). 34-39.
- Kusuma, T. C., Boeriswati, E., & Supena, A. (2023). Peran Guru dalam Meningkatkan Berpikir Kritis Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 6(3), 413-420.
- Lina Amelia., dkk. 2020. Efektivitas Permainan Wayang Huruf Ijaiyah dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Ijaiyah Pada Kelompok A di TK Ikal Dolog Banda Aceh, jurnal buah Hati. (online). Vol.7No.1.(<https://ejournal.bbg.ac.id/buahhati/article/view/939>, diakses 10 juli 2020).Dolog Banda Aceh. Jurnal buah Hati,(online). Vol.7 No.1.
- Lina Amelia., dkk. 2020. Efektivitas Permainan Wayang Huruf Ijaiyah dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Ijaiyah Pada Kelompok A di TK Ikal Dolog Banda Aceh, jurnal buah Hati. (online). Vol.7No.1.(<https://ejournal.bbg.ac.id/buahhati/article/view/939>, diakses 10 juli 2020).Dolog Banda Aceh. Jurnal buah Hati,(online). Vol.7 No.1.
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media pembelajaran untuk anak usia dini di pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1560-1566.
- Maslich I (2016).Pengembangan Media Papan Pintar Angka (Papika) Bagi Anak Kelompok A di Taman Kanak-kanak Nasional Sumirono Caturtunggal Depok Sleman Yogyakarta. *Jurnal Prodi teknologi Pendidikan*. Vol, V. No 6. Tahun 2016. https://sg.docworkspace.com/d/sIGyYp73GAZ_K8bsG?sa=601.1123
- Nadhiroh, S., & Anshori, I. (2023). Implementasi kurikulum merdeka belajar dalam pengembangan kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran pendidikan agama islam. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 4(1), 56-68.

- NurFadilah, NurmaLina, & Amalia R. (2020). *Kemampuan materi harus melalui kegiatan kolase dengan bahan lobster pada anak usia 5 sampai 6 tahun di Bangkinang kota. Journal on Teacher Education: Research & Learning in Faculty Of Education* , 2(1), 224-230. <https://doi.org/10.31004/jote.v2i1.1193>.
- Priyoambodo, G. A. E., & Suminar, D. R. (2021). Hubungan Screen Time dan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini: A Literature Review. *JURNAL SYNTAX IMPERATIF: Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 2(5), 375-397.
- 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)* (Doctoral dissertation, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu). <http://repository.iainbengkulu.ac.id/7750/>
- Sugiyono. 2019. *Metode Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D* Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryabrata, S. 2012. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Syafa'i and N. D. Dianah, "pemanfaatan listrik dalam pembelajaran STEAM pada anak usia dini" *Aulada j. Pendidik. dan perkembangan. Anak*, vol.3, no. 1, pp. 105-114, oct. 2021, doi: 10.31538/aulada.v3i1.1203
- Yuliati Siantajani, (2017 : 32) Loose Part Material Lepas Otentik Stimulus PAUD,13.
- Yuni S, Nasution M,dkk (2020),Analisis Kinerja Sistem Informasi SMK Swasta Pemuda, *Jurnal Informatika Universita Labuhan Batu*, Vol 12. No 3. 2020. <https://sg.docworkspace.com/d/sINKYp73GAaDG8bsG?sa=601.1123>
- Zubaidah, S. 2019. STEAM (Science, Technology, Eingeneering, Art dan Mathematics): *Perkembangan Untuk memberdayakan Keterampilan abad Ke-21. In Seminar Nasional Matematika Dan Sains*, September (pp. 1-18).

Zakariah m Askari, dkk. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, R&D. Sulawesi tenggara: Pesantren AI Waddah Warrahmah.*

ROHIMATUL, M. (2022). *Meningkatkan Kreativitas Melalui Metode Steam (Science, Technology, Engineering, Art, And Mathematics) Berbasis Loose Part Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Muslimat Nu Kebumen Kec. Sumberejo Kab. Tanggamus Lampung* (Doctoral dissertation, Uin Raden Intan Lampung):16.
https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=media+loose+part+bermuatan+steam+menurut+parah+ahli+di+bagian+hasil+uji+coba&btnG=