

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, Gervasius, and Theresia Alviani Sum. "Media Pembelajaran dalam Mengembangkan Fisik Motorik Anak Usia Dini." *Jurnal Lonto Leok Pendidikan Anak Usia Dini* 5.2 (2023): 48-60.
- Ahlam A.Alghamdi “*Exploring early chillhood teachers’ beliefs about STEAM in Saudi Arabia*” *early chillhood education journal*, 2022 hal. 1
- Ahmad tabi’in “*implemmentation of STEAM Method (science, Tecnology, engineering, arts and mathematics) for early chillhood developing in kindergarden mutiara paradise pekalongan*” *early chillhood research journal*. 2. No. 1 (2021)
- Ahyana, I. Implementasi Pendekatan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*) untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5–6 Tahun di TK ABA 4 Mangli Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember. Skripsi. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember (2024)
- Aisyiyah, N. Implementasi Pembelajaran STEAM untuk Mengembangkan Kemampuan Anak dalam Menyelesaikan Masalah (Penelitian Kualitatif pada Anak Usia 5–6 Tahun di TK Islam Al Azhar 13). Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta, (2023).
- Alhayat, A., & Johan, R. C. *Modern Teacher: Strategi Merencanakan Pembelajaran Berbasis STEAM*. Indonesia Emas Group, (2025).
- Anawaty, M. F., & Pratiwi, E. *Teori Dan Praktik Pembelajaran STEAM Pada Anak Usia Dini*. Bayfa Cendekia Indonesia, (2023).
- Apriani, N., & Pratiwi, Y. S. Pembelajaran Matematika untuk Anak Usia Dini. *Journal Of Early Children Islamic Education Al-Ghulam*, 1(1), (2025). 47-58.
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-dasar evaluasi pendidikan* edisi 3. Bumi aksara, 2021.

- Atiaturrahmaniah, Atiaturrahmaniah, Ida Bagus Putu Arnyana, and I. Wayan Suastra. "Peran model science, technology, engineering, arts, and math (STEAM) dalam meningkatkan berpikir kritis dan literasi sains siswa sekolah dasar." *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)* 7.4 (2022): 368-375.
- Azzahra, Nur Izzah. "Implementasi STEAM pada Pembelajaran Matematika dalam Menunjang Keterampilan Abad 21." *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*. 2024.
- Belbase, S., Mainali, B. R., Kasemsukpipat, W., Tairab, H., Gochoo, M., & Jarrah, A. *At the dawn of science, technology, engineering, arts, and mathematics (STEAM) education: prospects, priorities, processes, and problems. International Journal of Mathematical Education in Science and Technology*, 53(11), (2022). 2919-2955.
- Demak, TK Intan Permai Mranggen. "Penerapan Pembelajaran Inkuiri Berbasis STEAM Dan *Loose Parts* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak." *Ejurnal. Politeknikpratama. Ac. Id 1* (2023).
- Diana, Martharita Sari. Pengembangan Media Permainan Puzzle Geometri Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. Diss. UIN Raden Intan Lampung, 2021.
- Dinta Ismaya Kurinci, Sakinah Siregar, Dan Nidaun Nabila "Analisis Metode Pembelajaran STEAM Dalam Perkembangan Kognitif" 1. No. 1 (2022) hal. 20
- Djunaidi Ghony & Fauzan Almanshur, *Metode Penelitian Kualitatif* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2022), 29.
- Dolgopolas, V., & Dagienė, V. Computational thinking: Enhancing STEAM and engineering education, from theory to practice. *Computer Applications in Engineering Education*, 29(1), (2021). 5-11.

- Fadillah, Fadillah. "Peran Guru PAUD dalam Mengoptimalkan Pembelajaran Jarak Jauh Dengan Pendekatan STEAM Di Tk Sakina Bojo". Diss. IAIN Parepare, 2024.
- Fatimah, Ai Tusi, and Agus Yuniawan Isyanto. "Pengantar Untuk Konversi Pendidikan STEM Ke STEAM-H." (2022).
- Fauziah, Nurul, Ichsan Ichsan, and Ariq Nurjannah Irbah. "Pengaruh model pembelajaran STEAM berbasis loose part terhadap kemandirian anak usia dini." *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini* 9.2 (2022): 18-27.
- Fitriyah, Anis, and Shefa Dwijayanti Ramadani. "Pengaruh pembelajaran STEAM berbasis PjBL (Project-Based Learning) terhadap keterampilan berpikir kreatif dan berpikir kritis." *Inspiratif Pendidikan* 10.1 (2021): 209-226.
- Georgette yakman, Hyonyong leo (*Exploring The Exemplary STEAM Education in the U.S. as a Practicall Educational Framework for Korea*) *journal korea assoc.* 32. No 6 (2022)
- Gunawan, Imam. *Metode Penelitian Kualitatif: teori dan praktik*. Bumi Aksara, 2022.
- Hardiansyah, Alim, Rosmawati Harahap, and Arnes Yuli Vandika. "Kecerdasan Buatan Sebagai Mitra Dalam Penilaian Dan Evaluasi Pendidikan." *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kearifan Lokal* 4.5 (2024): 381-390.
- Hermawan, Andi, et al. "Membangun Masa Depan yang Lebih Inklusif Melalui Pendekatan STEAM dan Peran Pendidik Milenial". Deepublish, 2024.
- Ibid, h. 37.
- Iik nurhikmayati "Implementasi STEAM Dalam Perbelajaran Materika" *jurnal didictical mathematics*. 1, no. 2 (2021) h. 42
- Imamah, Zakiyatul, and Muqowim Muqowim. "Pengembangan Kreativitas Dan Berpikir Kritis Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Berbasis

- STEAM and Loose Part”. Yinyang: Jurnal Studi Islam Gender Dan Anak, vol. 15, no. 2, Dec. 2020, pp. 263-78, doi:10.24090/yinyang.v15i2.3917.
- Japar, Muhammad, Hermanto Maman, and Sri Rahayu. “Teknologi Baru dalam Pembelajaran.” Jakad Media Publishing, 2024.
- Johnston, K., Kervin, L., & Wyeth, P. (2022). STEM, *STEAM and makerspaces in early childhood: A scoping review*. Sustainability, 14(20), 13533.
- Kadir, A., Thaba, A., & Nursaadah, S. (2024). “Meningkatkan kemampuan kognitif anak di usia dini (taman kanan-kanak) melalui kegiatan bermain sains”. Journal of Education Research, 5(1), 380-388.
- Khoiriyah, Khoiriyah. “Manajemen Pembelajaran Anak Usia Dini Dengan Muatan STEAM Berbahan Loose Parts Dalam Meningkatkan Kreatifitas Siswa Di TK PKK Al-Hikmah Pandaan.” Diss. Universitas Gresik, 2024.
- Kim, H. (2020). "Effective STEAM Teaching Strategies in Early Childhood". International Journal of Early Childhood Education.)
- Lexy J Moleong, Metode Penelitian Kualitatif (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), 5.
- Limbong, Irmayani, Muniroh Munawar, and Nila Kusumaningtyas. "Perencanaan pembelajaran paud berbasis STEAM (science, technology, eingeneering, art, mathematic)." Seminar Nasional PAUD 2019. 2019
- Maarang, Martheda, Nurul Khotimah, and Netry Maria Lily. "Analisis peningkatan kreativitas anak usia dini melalui pembelajaran STEAM berbasis *loose parts*." Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 4.1 (2023): 309-320.
- Magdalena, Ina, and Nanda Citra Kumarani. "Pengembangan Model Evaluasi Sumatif Mata Pelajaran PAI di Sekolah Dasar." ANWARUL 3.2 (2023): 300-311.
- Marani, O. N., & Rantina, M. (2023). “Pengembangan Tari Kreasi Berbasis Tema Pada Anak Usia (5-6) Tahun Di Kota Palembang”. Jurnal Pendidikan Anak, 9(1), 96-112.

- Mark Sanders,"*Integrative STEM Education: Primer*", International Technology and Engineering Educators Association, Virginia, 02 Desember 2009, hal 1
- Motimona, Putri Diah, and Ika Budi Maryatun. "Implementasi metode pembelajaran STEAM pada kurikulum merdeka untuk PAUD." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7.6 (2023): 6493-6504.
- Mu'minah, Iim Halimatul. "Studi Literatur: Pembelajaran Abad-21 Melalui Pendekatan STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) Dalam Menyongsong Era Society 5.0." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*. Vol. 3. 2021.
- Munawar, Muniroh, "Implementation Of STEAM (Science Technology Engineering Art Mathematics) - Based Early Childhood Education Learning In Semarang City". *Jurnal Ceria* Vol.2 No. 5, 2019.
- Ningsih, Indah Wahyu, et al. "Manajemen Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar." *Jurnal Tahsinia* 5.1 (2024): 23-37.
- Nur, Neneng, and Mulyawan Safwandy Nugraha. "Implementasi Model Pembelajaran STEAM Dalam Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Di RA Al-Manshuriyah Kota Sukabumi." *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika* 1.5 (2023): 73-93.
- Nurhasnah, Nurhasnah, Festiyed Festiyed, and Yermadesi Yermadesi. "A Review Analysis: Implementation of STEAM Project Based Learning in Natural Science Learning." *SEJ (Science Education Journal)* 7.1 (2023): 1-13.
- Nurlaela, E. (2023). Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak melalui Metode Eksperimen dalam Pembelajaran Sains. *Wistara: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 4(2), 102-110.
- Nursakdiah, Nursakdiah, Fitriah Hayati, and Cut Marlina. "Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Pembelajaran STEAM Dengan Menggunakan Bahan Loose Part Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tkit Syekh Abdurrauf." *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan* 2.1 (2021).

- Nurul novitasari (PEMBELAJARAN STEAM PADA ANAK USIA DINI)indonesian journal of early childldhood islamic education. 6, no. 1 (2022) hal.71,76,81
- Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2024 Tentang Kurikulum Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah
- Pertiwi, Ovelia Candra “Penerapan Pembelajaran Berbasis STEAM Pada Anak Usia 5–6 Tahun di TK Al-Azhar Syifa Budi Surakarta Tahun Ajaran 2021/2022.” Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah, Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta (2022).
- Phafiandita, Adisna Nadia, et al. "Urgensi evaluasi pembelajaran di kelas." JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik 3.2 (2022): 111-121.
- Prameswari, Titania, and Anik Lestarinigrum. "Strategi Pembelajaran Berbasis STEAM Dengan Bermain Loose Parts Untuk Pencapaian Keterampilan 4c Pada Anak Usia 4-5 Tahun." Efektor 7.1 (2020): 24-34.
- Pratiwi, L. “Penggunaan Pendekatan STEAM pada Kegiatan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) untuk Melatih Kreativitas Anak Usia 5–6 Tahun di PAUD Hang Tuah Kota Bengkulu.” Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu. (2021).
- Purwanti, P., & Zulkarnaen, Z. “Media pembelajaran berbahan loose part berbasis STEAM dapat membangun merdeka belajar pada anak usia dini”. Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan, 23(1), (2023) 38-47.
- Qomariyah, Nurul, and Zahratul Qalbi. "Pemahaman guru PAUD tentang pembelajaran berbasis STEAM dengan penggunaan media loose parts di Desa Bukit Harapan." JECED: Journal of Early Childhood Education and Development 3.1 (2021): 47-52.

- Rachmah, Laela Lutfiana, D. Farantika, and R. A. Prawinda. "Pembelajaran STEAM dengan media loose parts guna menstimulasi perkembangan anak." *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual* 6.3 (2022): 466.
- Redhana, I. Wayan. "Literasi Digital: Pedoman Menghadapi Society 5.0." Samudra Biru, 2024.
- Rohmiati, R., Deluma, R. Y., Salma, S., & Nurlina, N. (2023). *Perencanaan Program Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Pt. Pena Persada Kerta Utama.
- Saputra, A. M. A., Kharisma, L. P. I., Rizal, A. A., Burhan, M. I., & Purnawati, N. W. (2023). *Teknologi Informasi: Peranan TI dalam berbagai bidang*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Sari, Pratiwi Kartika, and Sutihat Sutihat. "Pengembangan e-modul berbasis STEAM untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi pada pembelajaran tematik di sekolah dasar." *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)* 10.3 (2022): 509-526.
- Sharapan "From STEM to STEAM, How Early Childhood Educators Can Apply Fred Rogers' Approach. *Young Children*, hal. 26 (2012).
- Siti wahyuningsih dkk, "Efek Metode STEAM Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun" *jurnal pendidikan anak usia dini*. 4 (2020) hal.299
- Syafi'i, Imam, and Nur Daiyah Dianah. "Pemanfaatan loose parts dalam pembelajaran STEAM pada anak usia dini." *AULADA: Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak* 3.1 (2021): 105-114.
- Titania Prameswari dan Anik Lestarinigrum, "Strategi Pembelajaran Berbasis STEAM Dengan Bermain Loose Parts Untuk Pencapaian Keterampilan 4c Pada Anak Usia 4-5 Tahun." *Efektor* 7, no. 1 (23 Juni 2020): 24–34, <https://doi.org/10.29407/e.v7i2.14387>.

- Torlakson, T. Innovate: A Blueprint for Science, Technology, Engineering, Mathematics in California Public Education. California: California Department of Education, 2014
- Tracey hunter-doniger “The Joy Of Creativity, Autonomy, And Play” hal.22
- Tri mulyani “Pendekatan Pembelajaran Stem Untuk Menghadapi Revolusi Industry 4.0” (2020) hal. 456
- Umar Sidiq, Miftachul Choiri, Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan (Ponorogo: CV. Nata Karya, 2019).
- Witarsa, R. (2022). Penelitian Pendidikan. Deepublish.
- Wonyong park, hohee cho “The interaction of history and STEM learning goals in teacher-developed curriculum materials: opportunities and challenges for STEAM education” 2021 hal. 1
- Yuliati Siantajani, “Konsep dan Praktek STEAM di PAUD.” Semarang: PT Sarang Seratus Aksara, 2020, hal 27
- Yuniatari. 2020. “Implementasi Model Pembelajaran Kelompok, Sudut, Area, Dan Sentra Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini”. Islamic EduKids: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 2 (02):35-57.
- Zuhroh, N. (2021). Pembelajaran STEAM untuk Anak Usia Dini Menggunakan Media Loosepart (Studi Naratif) di TK Islam Terpadu Wildani Lamongan. Skripsi. Universitas Islam Lamongan.