

## DAFTAR PUSTAKA

- Agusniatih, A., & Muliana, S. (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>.
- Alghamdi, A. A. (2023). Exploring early childhood teachers' beliefs about STEAM education in Saudi Arabia. *Early Childhood Education Journal*, 51(2), 247–256. <https://doi.org/10.1007/s10643-021-01303-0>.
- Amelia, M. N., & Nuraeni, L. (2021). Penerapan metode proyek berbasis STEAM untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf anak usia dini kelompok B. *Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 4 (2), 151–159. <https://doi.org/10.22460/ceria.v4i2.p%25p>.
- Amseke, F. V., Nalle, E. S., Banoet, J., & Tefa, Y. (2025). Pengaruh pembelajaran STEAM (Science, Technology, Engineering, Art and Math) terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, 8 (1), 433–441. <https://rgap.uho.ac.id/index.php/journal>.
- Anizal, D. R., & Hartati, S. (2022). Penerapan pembelajaran berbasis STEAM (Science, Technology, Engineering, Art & Math) di Taman Kanak-Kanak Hang Tuah Padang. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*, 9(1), 33–45. <https://doi.org/10.24036/116776>.
- Aprilia, E., Afindi, A., & Saputra, H. (2024). Kasus pendayagunaan sumber daya pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 3(4), 112–124. <https://doi.org/10.55606/jpbb.v3i4.4615>.

- Cahyono, B. T. (2022). *Pendidikan dan pelatihan calon kepala sekolah untuk meningkatkan mutu pendidikan*. Pascal Books. <https://books.google.co.id/books?id=Iv17eAAAQBAJ>.
- Eliyanti, T., Prasetyo, T., & Mawardini, A. (2023). Analisis keterlibatan orang tua dalam meningkatkan prestasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 11–19. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v9i1.33292>.
- Fajarwati, Y., Gunarto, B. H., & Vitriana, B. (2024). Analisis pendekatan STEAM terhadap kecerdasan kinestetik anak usia dini 3–4 tahun. *Jurnal Pelangi*, 2(1), 30–37. <https://shorturl.at/xs934>.
- Gunada, I. (2022). Konsep, fungsi dan strategi pembelajaran seni bagi peserta didik usia dini. *Kumarottama: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 109–123. <https://doi.org/10.53977/kumarottama.v1i2.383>
- Hasibuan, R. H., Awaliyah, R., & Nurhasanah. (2023). Pendampingan komunitas guru PAUD dalam merancang capaian pembelajaran berbasis muatan literasi dan STEAM. *Jurnal Inovasi Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 80–90. <https://doi.org/10.53621/jippmas.v3i2.270>.
- Maiyah, I. N., Wardhani, W., & Adwitiya, A. (2024). Pemahaman mahasiswa calon guru PAUD tentang STEAM berbasis teknologi digital. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(2), 314–322. <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i2.650>.
- Motimona, P. D., & Maryatun, I. B. (2023). Implementasi metode pembelajaran STEAM pada Kurikulum Merdeka untuk PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 6493–6504. <https://doi.org/10.31004/Obsesi.V7i6.4682>.

- Muawanah, S. R., & Harjani, H. J. (2024). Analisis pembelajaran STEAM menggunakan loose parts terhadap kemampuan berpikir kritis anak usia 4–5 tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(2), 445–454. <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i2.668>.
- Nisak, K., & Destiana, E. (2024). Meningkatkan kreativitas anak usia 5–6 tahun melalui kegiatan mewarnai dengan teknik gradasi di TK. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(4), 16. <https://doi.org/10.47134/paud.v1i4.704>.
- Pegia, F. N., Suharta, I. G. P., & Supir, I. K. (2024). Metode pembelajaran STEAM untuk mengembangkan konsep matematika dan kreativitas anak. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan Indonesia*, 14(2), 120–125. <https://doi.org/10.23887/jpepi.v14i2.4026>.
- Royani, A., & Muafia, E. (2024). Peningkatan hasil belajar siswa melalui pembelajaran interaktif pada materi huruf hijaiyah bersambung dan harakat di kelas II SD Negeri 1 Plalangan Situbondo. *Journal of Pedagogical and Teacher Professional Development*, 1(1), 160–169. <https://doi.org/10.35719/jptpd.v1i1.29>.
- Safiinatunnajah, A., Wahyuni, S., & Kurniawan, A. (2024). Analisis fasilitas penunjang pembelajaran di sekolah dalam menghadapi tantangan era digital. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya*, 2(3), 133–141. <https://doi.org/10.61132/Morfologi.V2i3.625>.
- Septiani, I., & Kasih, D. (2021). Implementasi metode STEAM terhadap kemandirian anak usia 5–6 tahun di PAUD Alpha Omega School. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 1(4), 192–199. <https://doi.org/10.57008/jjp.v1i04.44>.
- Wahyuningsih, Y., Aminah, S., Uzliwa, C. A., Imamah, N., Oktari, R., & Baidowi, A. (2025). Strategi kolaboratif orang tua dan guru dalam menumbuhkan

kemandirian anak usia dini. *Al-Athfal*, 6(1), 1–13.  
<https://doi.org/10.58410/al-athfal.v6i1.1200>.

Widjanarko, P., Irmade, O., & Andaryani, E. T. (2023). STEAM anak usia dini pada PAUD IT Insan Cendekia Surakarta. *Pratama Widya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 196–209. <http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/pw>.

Yurna. (2023). Kompetensi profesional guru terhadap penguasaan teknologi informasi di SMK YASTI 1 Cisaat Sukabumi. *Sanskara Pendidikan dan Pengajaran*, 1(3), 126–133. <https://doi.org/10.58812/spp.v1i03>.

Zahro, S. U., Safitri, D. N. N., & Setiawan, E. (2022). Peran yayasan dalam mengatasi problematika manajemen sarana prasarana dan kurikulum. *Journal of Education Research*, 3(1), 22–27.  
<https://www.jer.or.id/index.php/jer/article/download/71/65/164>.