

DAFTAR PUSTAKA

- Asyafah, A. (2019). Menimbang model pembelajaran (kajian teoretis-kritis atas model pembelajaran dalam pendidikan islam). *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 19-32.
- Connor, A.M., Karmokar, S., & Whittington, C. (2015). From STEM to STEAM: Strategies for Enhancing Engineering & Technology Education. *iJEP* 5(2), 37- 47.
- Diswiko, E. (2020). *Pengaruh Permainan Lego Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Melati Desa Martapura Kec. Sikap Dalam*. Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu
- Fathurrohman, M. (2017). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Fauziah, H. (2017). *Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Bermain Balok DI RA. Nurul Hasanah JL. Andasari Kel. Terjun Medan Marelan*. UIN Sumatra Utara.
- Fauziah, N., Ichsan, I., & Irbah, A. N. (2022). 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), 18–27.
- Fitri, S. (2022). Pembelajaran STEAM dalam mengembangkan kemampuan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 12544–12552.
- Ferdinandus, B., S., & Desak, M., A. (2018). Inovasi Pembelajaran Elektronik dan Tantangan Guru Abad 21. *Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: e-Saintika*, 2(1), 10-18.
- Gencer, A. A., & Gonen, M. (2015). Examination of The Effects of Reggio Emilia Based Projects on Preschool Children's Creative Thinking Skills. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 186(312), 456–460.
- Hasanah, A., Hikmayani, A. S., & Nurjanah, N. (2021). Penerapan Pendekatan STEAM Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 5(2), 275-281.
- Hasbi, D. M., dkk. (2021). *Membangun Dasar STEAM Melalui Kegiatan Main*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini.
- Iksan dkk. (2020). Peran Kegiatan Mengecap dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Cahaya PAUD: Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 138-149.

- Ismiatun dkk. (2024). The Influence of Project Based Learning on Student Creativity in Developing Entrepreneurship-based Educational Games Tools. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD*, 10(1), 51-55.
- Isrok'atun & Rosmala, A. (2018). *Model-model Pembelajaran Matematika*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Julaeha, S., & Erihadiana, M. (2021). Model pembelajaran dan implementasi pendidikan HAM dalam perspektif pendidikan islam dan nasional. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 3(3), 403-414.
- Karlina, T., Purwanti, D., & Femica, N. A. (2023). Pendekatan Pembelajaran STEAM Untuk Mengoptimalkan Perkembangan Anak Usia Dini di SKB Kota Serang. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Non Formal* (Vol. 1).
- Khasanah, K. (2022). *Pengaruh Permainan Finger Painting Terhadap Kreativitas Anak Kelompok B2*. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Kusumawardani dkk. (2018). Profil Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Ilmiah VISI PGTK PAUD dan DIKMAS*, 13(1), 11-16.
- Kemendikbudristek. (2021). *Buku panduan guru capaian elemen dasar-dasar literasi & STEAM*. In Direktorat Pendidikan Dasar. Jakarta
- Lisdiana, H. dkk. (2023). Development of 21st century skills through STEAM PjBL in the topic of salt hydrolysis and buffer solutions. *JKPK (Jurnal Kimia dan Pendidikan Kimia)*, 8(2), 280-296.
- Maharani, C., & Zulminiati, Z. (2021). Implementasi metode Steam di taman kanak-kanak. *Jurnal Family Education*, 1(3), 1–10.
- Mahardika, M. (2019). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Kencana Sari 2 Cikidang Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas*. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri. Purwokerto
- Martono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Analisi Isi dan Analisis Data sekunder*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Marwiyah, M. (2022). Analisis Pembelajaran STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*) Untuk Menanamkan Keterampilan 4c (Communication, Collaboration, Critical Thinking And Problem Solving, dan Creativity And Innovation) Pada Anak Usia Dini. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Pekanbaru.
- Maryati, F. D. (2017). *Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Proyek Di Ra Cendikia Al Madani Ngambur Pesisir Barat*. UIN Raden Intan Lampung.

- Mayar, Farida, dkk. (2022). Peran Dogeng dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4600-4607.
- Mulyani, N. (2019). *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nada, P. A. Q., Hasibuan, R., & Salamun, S. (2023). Meningkatkan Kreativitas Melalui Pembelajaran Steam pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina Kota Mojokerto. *Journal on Education*, 6(1), 1715-1723.
- Octaviani, I., & Alimudin, A. (2023). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Cooking Class di PAUD Melati. *Journal of Early Childhood Studies*, 1(1), 8-14.
- Oktavianingsih, E., & Fazriatin, R. P. (2019). *Edukasi Seks Untuk Anak Usia Dini (Reguler)*. Refika Aditama.
- Rachmah dkk. (2022). Pembelajaran STEAM dengan media loose parts guna menstimulasi perkembangan anak. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 6(3), 466.
- Rachmawati dkk. (2017). *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana.
- Raharjo. (2019) “Bagaimana Cara Menggunakan Loose Part Di Steam? Diskusi Kelompok Focus Pendidik Anak Usia Dini Di Indonesia”. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*. 13(2), 1-16.
- Riduwan & Sunarto. (2014). *Pengantar Statistik untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Sani, R.A. (2015). *Pembelajaran Saintifik Untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Sari dkk. (2021). Penerapan model pembelajaran Steam (Science, Technology, Engineering, Art, and Math) untuk penguatan literasi-numerasi siswa. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 1(2), 89–96.
- Sisdiknas, *Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional*. (Jakarta: Kemendikbud, 2003).
- Sit dkk. (2016). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini (Teori dan Praktik)*. Medan: Perdana Publishing.
- Siyoto, S & Sodik, M. A. (2018). *Dasar metodologi penelitian*. Literasi media publishing.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D (Sutopo (Ed.))*. Alfabeta.

- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, R&D dan Penelitian Pendidikan (A. Nuryanto (ed.); 3rd ed.)*. Alfabeta.
- Supianti dkk. (2023). Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Anak di Kelompok B Taman Kanak-Kanak se-Kecamatan Sindang Kelingi. *Jurnal PENA PAUD*, 4(1), 59-87.
- Sofyan, Hendra. (2018). *Perkembangan Anak Usia Dini dan Cara Praktis Peningkatannya*. Jakarta: CV. Infomedika.
- Üret, A., & Ceylan, R. (2021). Exploring the effectiveness of STEM education on the creativity of 5-year-old kindergarten children. *European Early Childhood Education Research Journal*, 29(6), 842–855.
- Perales, F. J., & Aróstegui, J. L. (2021). The STEAM approach: Implementation and educational, social and economic consequences. *Arts Education Policy Review*, 0(0), 1–9.
- Permendikbudristek. (2022). Permendikbudristek No.5 Tahun 2022 *Tentang Standar Kompetensi Lulusan Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah*. Jakarta.
- Wahyuningsih, S. dkk. (2020). The utilization of loose parts media in steam learning for early childhood. *Early Childhood Education and Development Journal*, 2(2), 1-5.
- Widayanti, Tesis: “*Pengembangan E-Book Intereactive Berbasis STEM Berorientasi Kemampuan Abad 21 Untuk Meningkatkan Scientific Communication Skills dan Pemahaman Konsep Pada Materi Fisika*”, (Bandar Lampung: Universitas Lampung, 2019), 17-18.
- Wulandari, N. T., Mulyana, E. H., & Lidinillah, D. A. M. (2020). Analisis Unsur Art Pada Pembelajaran Steam Untuk Anak Usia Dini. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 1(3), 135–141.
- World Economic Forum (2016). *The Future of Jobs. Employment, Skills and Workforce Strategy for the Fourth Industrial Revolution*. Global Challenge Insight Report.
- Zubaidah, S. (2019). STEAM (science, technology, engineering, arts, and mathematics): Pembelajaran untuk memberdayakan keterampilan abad ke-21. *In Seminar Nasional Matematika Dan Sains, September*. 2019. p. 1–18.