

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, D., Mugara, R., & Rohmalina, R. (2020). Pembelajaran Steam pada Pembuatan Instalasi Penjernihan Air Menggunakan Botol Plastik Air Mineral untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 3(4), 323–328.
- Amelia, M. N., & Nuraeni, L. (2021). Penerapan Metode Proyek Berbasis Steam Untuk. *Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 4(2), 151–159.
- Anderson, L.W & Krathwohl, D.R (2001), A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assesing; A revision of Bloom's Taxonomy of Education Objectives. New York: Addison Wesley Lonman.inc.
- Anjarsari, Putri. 2014. Pentingny Melatih Keterampilan Berpikir (Thinking Skills) dalam Pembelajaran IPA SMP. Makalah Disampaikan dalam PPM "Optimalisasi Implementasi Kurikulum 2013 dengan Workshop Pengembangan
- Casey, Theresea & Juliet Robertson. (2016). Loose Parts Play. Inspiring Scotland.
- Daryanto, Pendekatan Pembelajaran Sainifik Kurikulum 2013, Yogyakarta: Gava Media, 2014.
- Debeturu. B. & Wijayaningsih. L. (2019). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Magic Puffer Ball. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.3 Issue 1 (2019) Pages 233-240. DOI: <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.180>
- Dewi Ishak, Abdul Rahmat, M. Z. (2020). Prosiding Webinar Magister Pendidikan Nonformal UNG | 207. *Webinar Magister Pendidikan Nonformal Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo, September*, 207–218.
- Ditjen PAUDNI, *Pedoman Pendekatan Sainifik*, Jakarta: Kemendikbud, 2014.
- Fatmawijayati., J. 2018. Telaah Kreativitas. See discussions, stats, and author profiles for this publication at: <https://www.researchgate.net/publication/328217424>.
- Fauziah, N. (2018). Penggunaan Media Bahan Alam Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak. *JIV*, 8(1), 23–30. <https://doi.org/10.21009/jiv.0801.4>
- Heldanita. (2018). Pengembangan Kreativitas Melalui Eksplorasi. *Golden Age Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*.
- Istianti, T. (2018). Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Pemanfaatan Lingkungan Sekitar Sebagai Media Belajar Bagi Anak Usia Din. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. <https://doi.org/10.17509/cd.v4i2.10393>

- Jayul, A., & Irwanto, E. (2020). Model Pembelajaran Daring Sebagai Alternatif Proses Kegiatan Belajar Pendidikan Jasmani di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 6(2), 190–199.
- Kurniawan, M. I. (2015). Tri Pusat Pendidikan Sebagai Sarana Pendidikan Karakter Anak Sekolah Dasar. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 41. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v4i1.71>
- Kusumawardani, R. et.al. (2018). Profil Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Ilmiah VISI PGTK PAUD dan DIKMAS-Vol.13, No.1, Juni 2018*.
- Lestarinigrum., Anik. (2018). The Effects of Tradisional Game “Congklak “ and Self-Confidence Toward Logical Mathematical Intelligence Of 5-6 Years Children. *Jurnal Indria Vol.III (1) March 2018*, pp;13-22, ISSN 2524-004X 10.24269/jin.v3n1.2018.pp13-22
- Lestarinigrum. A, & Wijaya. I.P. (2020). Penerapan Bermain Loose Parts Untuk Kemampuan Memecahkan Masalah Sederhana Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Pedagogika*. Vol.11, No.2, pp; 104-115
- Mastuinda, et.al. (2020). Persepsi guru Tentang Penggunaan Loose Parts Dalam Pembelajaran Di PAUD Se-Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru. *Jurnal JRPP*. Vol. 3, No.1, Juni 2020.
- Montolalu. W (2008) *Bermain Dalam Kelompok, Bermain Bola, Bermain dengan Angka*. Jakarta: Grasindo
- Mulyati, S., & Sukmawijaya, A. A. (2013). Meningkatkan Kreativitas pada Anak. *Jurnal Inovasi Dan Kewirausahaan*.
- Mulyana., Aina. (2017). Pembelajaran Abad 21 Dan Kurikulum 2013. <https://ainamulyana.blogspot.com/2017/03/pembelajaran-abad-21-dan-kuikulum-2013.html>
- Muqowin, & Imamah. Z. (2020). Pengembangan Kreativitas dan Berpikir Kritis Pada Anak Usia Dini melalui Metode Pembelajaran Berbasis STEAM and Loose Parts. *YINYANG. Jurnal Studi Islam, Gender, dan anak*. Vol.15, No.2 Juli 2020. <https://doi.org/10.24090/yinyang.v15i2.3917>
- Musayyadah, Pusparini, D., & Anggra, D. D. (2019). Penerapan Metode Bermuatan STEAM (Science , Technology , Engineering , Art , Mathematic) Untuk Meningkatkan Pembelajaran Pada Anak Usia Dini. *Prosiding National Conference on Mathematics, Science, and Education (NACOMSE), “Mewujudkan Generasi Unggul Dan Berdaya Saing Di Era Revolusi Industri 4.0,”*2(1), 99–104.
- Nurjanah, N. E. (2019). Pembelajaran STEM Berbasis Loose Parts untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *AUDI: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PUD*.
- Oktari. V. M. (2017). Penggunaan Media bahan Alam dalam Pembelajaran Di Taman Kanak-kanak Kartika I-63 Padang. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.1, No.1, Oktober 2017.

- Prameswari, T. W & Lestaringrum, A. (2020). STEAM Based Learning Strategies by Playing Loose Parts for the Achievement of 4C Skills in Children 4-5 Years. *Jurnal Efektor*, 7 (1), pp: 24-34.
- Purnamasari, I., Handayani, D., & ... (2020). Stimulasi Keterampilan HOTS dalam PAUD Melalui Pembelajaran STEAM. *Prosiding Seminar ...*, 2008. <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/download/614/533>
- Qomaria, N. (2020). *Guru menggunakan metode sosiodrama dalam mengembangkan keterampilan berbahasa anak yang masih rendah di TK Darussalam Wedoro Belahan Waru* <http://digilib.uinsby.ac.id/id/eprint/44183>
- Raharjo, S. B. (2013). Evaluasi Trend Kualitas Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 16(2), 511–532. <https://doi.org/10.21831/pep.v16i2.1129>
- Safitri, D., Lestaringrum, A., & Nusantara, U. (2021). Penerapan Media Loose Part untuk Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1.3612), 40–52.
- Shabrina, E., & Lestaringrum, A. (2020). The role of loose parts play in logical thinking skill in KB Lab school. *Journal of Early Childhood Care and Education*. <https://doi.org/10.26555/jecce.v3i1.1679>
- Sit. Masganti, dkk. (2016). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini (Teori dan Praktik)*. Cetakan pertama. Medan: PERDANA PUBLISHING. ISBN: 978-602-6462-11-4
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>
- Susanto, A. (2014). *Perkembangan Anak Usia Dini. Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Utami, T. (2017). Penanaman Kompetensi Inti Melalui Pendekatan Saintifik di PAUD Terpadu An-Nuur. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 91–100.
- Wahyuningsih, S., Pudyaningtyas, A. R., Hafidah, R., Syamsuddin, M. M., Nurjanah, N. E., & Rasmani, U. E. E. (2019). Efek Metode STEAM pada Kreatifitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.305>
- Yuliani Nurani, dkk., *Implementasi Kurikulum 2013 PAUD*, Jakarta: Yayasan Yebefo, 2015.
- Tippett, C. D., & Milford, T. M. (2017). Findings from a Pre-kindergarten Classroom: Making the Case for STEM in Early Childhood Education. *International Journal of Science and Mathematics Education*, 15, 67–86. <https://doi.org/10.1007/s10763-017-9812-8>

- Herro, D. and Quigley, C. (2016), Innovating with STEAM in middle school classrooms: remixing education, *On the Horizon*, Vol. 24 No. 3, pp. 190-204. <https://doi.org/10.1108/OTH-03-2016-0008>.
- Han, S., Rosli, R., Capraro, M. M., & Capraro, R. M. (2016). The effect of Science, technology, engineering and mathematics (STEM) project based learning (PBL) on students' Achievement in four mathematics topics. *Journal of Turkish Science Education*, 13(Specialissue), 3–30. <https://doi.org/10.12973/tused.10168a>
- González, H.B., & Kuenzi, J.J. (2012). Science, Technology, Engineering, and Mathematics (STEM) Education: A Primer [August 1, 2012].
- Yakman, G., & Lee, H. (2012). Exploring the Exemplary STEAM Education in the US as a Practical Educational Framework for Korea. *Journal of Korea Association Science Education*, 32(6), 1072- 1086.
- Haughey, S., & Hill, N. (2017). A Start Up Guide Loose Parts : A Start-Up Guide. 1–27. www.fairydustteaching.com.
- Kiewra, C., & Veselack, E. (2016). Playing with Nature: Supporting Preschoolers' Creativity in Natural Outdoor Classrooms. *International Journal of Early Childhood Environmental Education*, 4(1), 70-95.
- Suprijono, Agus. 2015. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Slavin, Robert E. 2015. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Sumadi Surya Subrata, 2015. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Suharsimi Arikunto, 2015. *Manajemen Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010
- Sudjana, Nana . 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Syah, Muhibbin, 2015, *Psikologi Belajar*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Tim Penyusun Pusat Bahasa (Mendikbud), *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, Ed. 3, cet. 4, 2007), h. 408 & 121.
- Wardoyo, Sigit Mangun. (2013). *Pembelajaran Konstruktivisme*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Widyaningsih, S.W. , & Yusuf, I.(2015).Penerapan Quantum Learning Berbasis Alat Peraga Sederhana untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Panrita*, 10(3), 680-693
- Artobratama, Irman. (2018). Pembelajaran STEM Berbasis Outbond Permainan Tradisional. *Indonesian Journal of Primary Education* Vol. 2 No. 2 2018.

- Dewi, Ayu Citra dkk., (2019). Pengaruh Model Pembelajaran dan Kemampuan Berpikir Kritis terhadap Pemahaman Sains Fisik. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Vol. 3 Isue 1 2019.
- Hidayat, S., & Nur, L. (2018). Nilai Karakter, Berpikir Kritis dan Psikomotorik Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Visi PGTK PAUD dan Dikmas*-Vol. 13, No. 1, Juni 2018.
- Imamah, Zakiyatul & Muqowim. (2020). Pengembangan Kreativitas dan Berpikir Kritis pada Anak Usia Dini melalui Metode Pembelajaran Berbasis STEAM and Loose Parts. *Jurnal Studi Islam, Gender dan Anak* Vol. 15 No.2 Juli 2020.
- Menkes, R. (2015). Pedoman Stimulasi Kognitif pada Anak Berbasis Kecerdasan Majemuk. Pub. L. No.62 Tahun 2015.
- Munawar, Muniroh. (2019). Implementation of STEAM (Science Technology Engineering Arts Mathematic)- Based Early Childhood Education Learning in Semarang City. *Jurnal Ceria*Vol. 2 No. 5, September 2019.
- Nurjanah, Novita Eka. (2020). Pembelajaran STEAM Berbasis Loose Parts untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak dan Media Informasi PAUD* Volume 1 Tahun 2020.
- Santrock, John W. (2007). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Siantajani, Yuliati. (2020). *Konsep dan Praktek STEAM di PAUD*. Semarang: PT Sarang Seratus Aksara.
- Sudono, Anggani. (2000). *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: CV. Alfabeta
- Sujiono, Yuliani N. (2007). *Metode Perkembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Yulianti, Dwi. 2010. *Bermain Sambil Belajar Sains di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Indeks.
- Yunita, dkk., (2019). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis melalui Pendekatan Saintifik. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Vol. 3 Isue 2 2019.
- Yus, Anita. 2014. *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Grup.