

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Zainul, 2016. Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran, Edcomtech, Apri 2016, Volume 1, Nomor 1, Halaman 9-17.
- Achmad, Zainal Abidin, Z, Ida R. *Etnografi Virtual Sebagai Teknik Pengumpulan Data dan Metode penelitian*, The Journal of Society & Media 2018, Vol. 2(2) 130-145.
- Baker, Michael J. 2015. *Collaboration in collaborative learning*, Scientifique & Telecom ParisTech, France Interaction, Studies 16:3 (2015), 451–473.
- Cahyaningrum, E. Sapti; Sudaryanti & Agus P. 2017. *Pengembangan Nilai-Nilai Karakter Anak Usia Dini Melalui Pembiasaan Dan Keteladanan*, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, Desember 2017, Volume 6, Edisi 2.
- Creswell, 2018. *Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, Department of Psychology Carnegie Mellon University.
- Damayanti; Anita; Sriyanti; Lia Rahmawati, 2020. *Peningkatan Kreativitas Berkarya Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Steam Dengan Media Loose Parts*, September 2020, Jurnal Buah Hati, Vol. 7 No. 2. Hal. 26-47.
- Dewi, Novi Cahya dan Aslan, 2015. *Psikologi Belajar Pada Pendidikan Anak Usia Dini*, Jurnal Studi Islam, Volume 2 Nomor 1 Juni 2015.
- Fitriyarsari, Novi Sofia; Muhamad Renaldi Apriansyah; Risma Nur Antika, 2020. *Pembelajaran Berbasis Online*, Juni 2020, Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi Volume 10, Nomor 1, Halaman 77 – 86.
- Hedefalk, M., Almqvist, J., & Östman, L. (2015). Education for sustainable development in early childhood education: a review of the research literature. *Environmental Education Research*, 21(7), 975–990. <https://doi.org/10.1080/13504622.2014.971716>
- Hussain, I., Iqbal, Z., Malvezzi, M., Prattichizzo, D., & Salvietti, G. (2020). STEAM and Educational Robotics: Interdisciplinary Approaches to Robotics in Early Childhood and Primary Education. In *Human-Friendly Robotics 2019* (12 ed., Vol. 12, hal. 139–153). https://doi.org/DOI:10.1007/978-3-030-42026-0_8

- Imaduddin, M. (2017). Menderai Ulang Pembelajaran Sains Anak Usia Dini yang Konstruktif Melalui STEAM Project-Best Learning yang Bernuansa Islami. Dalam Proceedings ANCOMS 2017. pp. 951-952, 2017
- Iriaji. 2008. Pengembangan Model dan Perangkat Pembelajaran Apresiasi Seni Berbasis Pengalaman Kognitif Pada Mata Pelajaran Seni Budaya di Sekolah Menengah Atas. *Tesis*. Semarang: Program Pascasarjana Unnes. Tidak dipublikasikan.
- Jesionkowska, J., & Wild, F. (2020). *education sciences Active Learning Augmented Reality for STEAM Education — A Case Study*. 1–15.
- Kemendikbud. (2014).Permedikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional PAUD. Jakarta: Kemendikbud.
- Kemendikbud. (2014).Permedikbud Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 13 PAUD. Jakarta: Kemendikbud.
- Khadijah, Armanila (2017) *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Mulya Sarana.
- Khaironi,Mualianah, 2018. *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jurnal Golden age Hamzarwadi University, Juni 2018, Vol.3 No.I, Hal. 1-12.
- Khoiriyah, Anisatul, 2016. *Pembelajaran Pada Matematika Untuk Membentuk Karakter Generasi*, Maret 2016, Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika, Vol. 1 No.1 Hal .1-67.
- Marhamah, Mustafa, Melvina, 2017. *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Lesson Study Learning Community (LSLC)*, Juli 2017, Jurnal Ilmiah Mahasiswa (JIM) Pendidikan Fisika. Vol. 2, No.3, Hal. 277-282.
- Murad, D. F., Hassan, R., Heryadi, Y., Wijanarko, B. D., & Titan. (2020). The Impact of the COVID-19 Pandemic in Indonesia (Face to face versus Online Learning). Proceeding - 2020 3rd International Conference on Vocational Education and Electrical Engineering: Strengthening the framework of Society 5.0 through Innovations in Education, Electrical, Engineering and Informatics Engineering, ICVEE 2020, 14–17. <https://doi.org/10.1109/ICVEE50212.2020.9243202>
- Muzayanah, Anam N, (2021). *Kontribusi Media Bahan Alam, Bekas dan Sintetis (Loose Parts) Pada Kreatifitas Aptitude Anak Usia Dini Di RA Manbaul Hikmah Jember*, Artiel The AICIEd, Juli 2021, Hal 40-52.
- Nugraheni, & Dewi, K. (2019). Penguatan Pendidikan Bagi Generasi Alfa Melalui Pembelajaran STEAM Berbasis Loose Parts Pada PAUD. Prosiding Seminar

Nasional Pendidikan dan Pembelajaran “Reorientasi Profesionalisme Pendidik dalam Menghadapi Tantangan Revolusi Industri 4.0.

Nurfadilah, Nurmalina, Rizki Amalia, 2020. *Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Kolase Dengan Bahan Loose Part Pada Anak Usia 4-6 Tahun di Bangkinang Kota*, Journal on Teacher Education. Volume 2 Nomor 1, Halaman 224-230.

Nurhikmayati, Iik, 2019. *Implementasi Steam Dalam Pembelajaran Matematika*, Jurnal Dikdaktik Mathematics, April 2019, Vol. 1 No. 2 Hal. 41-50.

Nurkomala, R., Sirodjudin, M. K., & Andrisyah, A. (2020). Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Steam Di PAUD Nurul Ihsan. *Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 3(4), 315–322.

Nurwulan, N. R. (2020). Pengenalan Metode Pembelajaran STEAM Kepada Para Siswa Tingkat Sekolah Dasar Kelas 1 Sampai 3. *Jurnal Madaniya*, 1(3), 140–146.

Qomarriyah, Nurul, & Zahrotul Qalbi, 2021. *Pemahaman Guru PAUD Tentang Pembelajaran Berbasis STEAM dengan Penggunaan Media Loose Parts di Desa Bukit Harapan*, Juni 2021, Vol. 3, No. 1, Hal. 47-52.

Riduwan. 2002. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung:Alfabeta

Samsudi. 2006. *Desain Penelitian Pendidikan*. Semarang: Unnes Press.

Sommer, D., Pramling Samuelsson, I., & Hundeide, K. (2013). Early childhood care and education: A child perspective paradigm. *European Early Childhood Education Research Journal*, 21(4), 459–475. <https://doi.org/10.1080/1350293X.2013.845436>

Song, Guocong, 2018, *Collaborative Learning for Deep Neural Networks*.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Suryana, Dadan. (2018) *.Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Prenamedia Group..

Suyadi, (2010). *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Bintang Pustaka Abadi.

Tim Penyusun Pusat Bahasa (Mendikbud), *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, Ed. 3, cet. 4, 2007), h. 408 & 121.

Ulfa, Mutia, Na'imah, 2020. *Peran Keluarga dalam Konsep Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, Jurnal on Early Childhood, Vol. 3 No.1 Hal 20-28.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Veraksa, N. (2014). Modern trends in early childhood education development in the natural vs cultural paradigm. *European Early Childhood Education Research Journal*, 22(5), 585–589. <https://doi.org/10.1080/1350293X.2014.969081>

Wahyu Dyah L. 2021, *Stimulasi Perilaku Sosial Anak Usia Dini melalui Media Loose Parts (Bahan Lepasan)*, Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Volume 5 Issue 2 Pages 1894-1904.

Wahyuningsih, Siti, at, all, 2020. *Efek Metode STEAM pada Kreatifitas Anak Usia 5-6 Tahun*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Volume 4 Issue 1, Pages 295-301. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*

Yinyang, 2020, *Pengembangan Kreativitas Dan Berpikir Kritis Pada Anak Usia Dini Melalui Motode Pembelajaran Berbasis Steam And Loose Part*, Jurnal Study Islam, Gender dan Anak, Juli 2020, Vol 15, No 2. Hal. 1-51.

Zaini, Ahmad, 2015, *Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini*, urusan Tarbiyah STAIN Kudus, Juni 2015, Vol. 3, No. 1, Hal. 118-133.

Zubaidah, Siti, 2019. *STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics): Pembelajaran untuk Memberdayakan Keterampilan Abad ke-211*, Seminar Nasional Matematika dan Sains dengan Tema “STEAM Terintegrasi Kearifan Lokal dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0” di FKIP Universitas Wiralodra Indramayu, 19 September 201