

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah sani, Ridwan. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Tangerang: TSmart.
- Arikunt, Suharsimi. et.al. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Aziz, Safrudin. (2017). *Strategi pembelajaran aktif anak usia dini*. Yogyakarta: Kalimedia.
- Darmadi, Hamid. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Bandung: Alfabeta.
- Ebi CH, Shantika. (2017). *Golden Age Parenting, Memaksimalkan Potensi Anak di Usia Emas*. Yogyakarta: Psikologi Corner.
- Gunarti, Winda dkk. (2016). *Metode Pengembangan Perilaku dan kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Heenan, C. 2019a. 4 Steps for Planning A STEAM Program in Your School. TeachThought Staff. <https://www.teachthought.com/technology/steps-for-planning-a-steam-program-in-your-school-classroom/>
- Heenan, C. 2019b. 4 Tips for Implementing A STEAM Program in Your Classroom. Teach Thought Staff. <https://www.teachthought.com/technology/4-tips-for-implementing-asteamprogram-in-your-classroom/>
- Hainstock, Elizabeth G. (1999). *Metode Pengajaran Motessori untuk anak prasekolah*. Jakarta: Pustaka Depratasa.
- Huda, Miftahul. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hadinugrahaningsih, Triyatma dkk. (2017). *Ketrampilan abad 21 dan steam (science, technologi, engineering, art, mathematics) project dalam pembelajaran kimia*. Jakarta: LPPM Universitas Negeri Jakarta.
- Kristiana, D., & Jumadi, J. (2022). Menciptakan Joyfull Learning Melalui Loose Part Play Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(2), 191-196.
- Kuswana, wowo sunaryo. (2011). *Taksonomi Berpikir*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Mulyani, Novi. (2016). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Kalimedia.
- Mentari dkk. (2018). “*Pengembangan Soft Skills Peserta Didik melalui Integrasi Pendekatan Science, Technology, Engineering, Art and Mathematic (STEAM) dalam Pembelajaran Asam Basa*”. Artikel Universitas Negeri Jakarta.
- Munawar, M., Roshayanti, F., & Sugiyanti. (2019). Implementation Of STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics)-Based Early Childhood Education Learning In Semarang City. *Jurnal Ceria*, 2(5), 276–285.
- Maulana, Achmad Riza, and Muhammad Azam Muttaqin. "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Untuk Mengenal Bilangan 1–10 Melalui Implementasi Pembelajaran Model Make A Match di RA Muslimat NU 006 Bareng Babadan Ponorogo." *BUHUTS AL ATHFAL: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini* 2.1 (2022): 117-129.
- Nugraha, Ali. (2008). *Pengembangan Pembelajaran Sains pada Anak Usia Dini*. Bandung: JILSI Foundation.
- Nugraheni, Alfirda Dewi. (2019). *Penguatan Pendidikan Bagi Generasi Alfa Melalui Pembelajaran Steam Berbasis Loose Parts Pada PAUD*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran. Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
- Nurani Sujiono, Yuliani dkk. (2013). *Metode Pengembangan Kognitif*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Oktavianingsih, Eka. 2022. “*Penelitian Tindakan Kelas di satuan PAUD*”. Madiun: Bayfa Cendekia Indonesia.
- Prayadnya, I Putu Ade dkk. 2022. “*Panduan lengkap Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*”. Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Puspita, Widya Ayu. (2019). “*Penggunaan Loose Parts Dalam Pembelajaran Dengan Muatan STEM*”. JPNF: *Jurnal Pendidikan Non Vormal*. Edisi 2. Volume 21. Nomer 2. Desember 2019.
- Rachim, Fathur. (2019). *How to STEAM Your Classroom*. Jakarta: AGTIFINDO.
- Rukajat, ajat. 2018. “*Penelitian Tindakan Kelas (classroom action research)*”. Sleman: DEEPUBLISH.

- Riley, S. (2019). Why STEAM Education? <https://www.learnitbyart.com/why-steam>.
- Rahmawati, I. Y. (2016). CD Interaktif sebagai media pembelajaran berbahasa bagi anak usia dini di Ponorogo. *JURNAL INDRIA (Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah Dan Sekolah Awal)*, 1(1).
- Santrock, John W. (2007). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Santos, Soengeng. (2011). *Dasar-dasar Pendidikan TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suryana, Dadan dkk. (2014). *Dasar-dasar Pendidikan TK*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Syaodih, Ernawulan & Agustin, Mubiar. (2015). *Bimbingan Konseling untuk Anak Usia Dini*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Titania Widya Prameswari, Anik Lestarinigrum, “*STEAM Based Learning Strategies by Playing Loose Parts for the Achievement of 4C Skills in Children 4-5 Years*”, *Efektor*, Vol. 7, No. 1, 2020, 28
- Uno, Hamzah B. 2009. *Perencanaan pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahyuningsih, S., Pudyaningtyas, A. R., Hafidah, R., Syamsuddin, M. M., Nurjanah, N. E., & Rasmani, U. E. E. (2019). Efek Metode STEAM pada Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 305. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.305>
- Wulansari, B. Y. (2017). Pelestarian Seni Budaya Dan Permainan Tradisional Melalui Tema Kearifan Lokal Dalam Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal INDRIA (Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah Dan Sekolah Awal)*, 2(1).
- Yakman, Georgette., Hyongyong, Lee. Exploring The Exemplary STEAM Education in the U.S. as a Practical Educational Framework for Korea. *J Korea Assoc. Sci. Edu. Vol. 32, No. 6, 2012*