

## DAFTAR PUSTAKA

- Bratanoto, V. Z., Latiana, L., & Formen, A. (2020). *Penguatan Pembelajaran Jarak Jauh Anak Usia Dini Melalui Pendekatan STEAM Dan Pemberdayaan Keluarga*. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)* (Vol. 3, No. 1, pp. 661-670).
- Creswel, Jhon W. (2009). *“Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed”*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Damayanti, A., Rahmatunnisa, S., & Rahmawati, L. (2020). *PENINGKATAN KREATIVITAS BERKARYA ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI PEMBELAJARAN JARAK JAUH BERBASIS STEAM DENGAN MEDIA LOOSE PARTS*. *Jurnal Buah Hati*, 7(2), 74-90.
- Fadhli, M. (2016). Merangsang Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini dengan Media Video. *ENTREPRENEURSHIP DALAM PERSPEKTIF PAUD*, 133-140.
- Khoiriyah, A., & Kristiana, D. *PENERAPAN LANGKAH-LANGKAH SEE PLAN DO CHECK DALAM UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR DAN KREATIVITAS BELAJAR MATEMATIKA SISWA*.
- Mengmeng, Z., Xiantong, Y., & Xinghua, W. (2019). *Construction of STEAM curriculum model and Case Design in kindergarten*. *American Journal of Educational Research*, 7(7), 485-490.
- Musayyadah, Musayyadah, Dewi Pusparini, and Denok Dwi Anggara. *"Penerapan Metode Bermuatan STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematic) Untuk Meningkatkan Pembelajaran Pada Anak Usia Dini."* *National Conference on Mathematics, Science and Education (NACOMSE)*. Vol. 2. No. 1. 2019.
- Rahmawati, I. Y., & Yulianti, D. B. (2020). *Kreativitas guru dalam proses pembelajaran ditinjau dari penggunaan metode pembelajaran jarak jauh di tengah wabah COVID-19*. *Al-Asasiyya: Journal Of Basic Education*, 5(1), 27-39
- Sugiyono. (2017). *“Metode Penelitian Pendidikan”*. Bandung : Alfabeta.
- Wulansari, B. Y., & Sugito, S. (2016). *Pengembangan model pembelajaran berbasis alam untuk meningkatkan kualitas proses belajar anak usia dini*. *JPPM (Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 3(1), 16-27.