

DAFTAR PUSTAKA

- Andi Prastowo. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jogjakarta: Diva Press.
- Arifin, Z. (2012). *Model penelitian dan pengembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, DKK, 2009. *Evaluasi Program Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Rini Amalia. (2020). *Pengembangan Buku Panduan Guru Tentang Game Merangkai Kata Untuk Siswa Kelas 5*. Undergraduate (S1) thesis, Universitas Muhammadiyah Malang.
- Faisal, V. I. A., & Mukromin, M. (2020). *Konsep Dan Aplikasi Model Pembelajaran Berbasis Edutainment Dalam Menumbuhkan Kreativitas Anak Usia Dini*. *Paramurobi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 46-54.
- Flannigan, C., & Dietze, B. (2017). Children, outdoor play, and loose parts. *Journal of Childhood Studies*, 53-60.
- Khairunisa, U., Azis, Z., & Sembiring, M. B. (2020). *Pengembangan lembar kerja peserta didik dengan model problem based learning berbasis higher order thinking skills*. *MES: Journal of Mathematics Education and Science*, 6(1), 56-61.
- Masganti. (2017). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Depok: Kencana.
- Mulyani. (2019). *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munandar. (2016). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munawar, M., & Chandra, A. (2021). *Upaya Meningkatkan Daya Kreativitas Menggunakan Media Loose Part Pada Kelompok B Di RA As-Syuhada Tlogosari Kulon Semarang*. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(2), 348-356.
- Muzayyanah, M., & Anam, N. (2021, August). *Kontribusi Media dari Bahan Alam, Bekas dan Sintetis (Loose Parts) pada Kreativitas Aptitude Anak Usia Dini di RA Mamba'ul Hikmah Jember*. In *PROCEEDING: The Annual International Conference on Islamic Education* (Vol. 5, No. 1, pp. 40-52).
- Rachmawati, Y., & Kurniati, E. (2010). *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana.

- Rahardjo, M. M. (2019). How to use Loose-Parts in STEAM? Early Childhood Educators Focus Group discussion in Indonesia. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 13(2), 310-326.
- Retnowati, R. (2021). Peningkatan Kemampuan Kreatifitas Anak Mengaplikasikan Alat Peraga Edukatif Menggunakan Metode Loose Parts. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(2), 465-470.
- Safitri, D., & Lestarinigrum, A. (2021). Penerapan Media Loose Part untuk Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 40-52.
- Saleh & Sujana. (2009). *Pedoman Bagi Pengguna Perpustakaan di Lingkungan Perguruan Tinggi*. Jakarta: Sagung Seto.
- Sari, D. Y., & Rahaju, I. Analisis Peningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Media Loose Parts. *1ST*, 48.
- Sari, H. V., & Suswanto, H. (2017). Pengembangan media pembelajaran Berbasis Web Untuk mengukur hasil Belajar siswa pada mata pelajaran Komputer Jaringan Dasar program Keahlian teknik komputer dan jaringan. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(7), 1008-1016.
- Siantajani. (2020). *Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD* (h. 12). Semarang : Sarang Seratus Aksara.
- Sitepu. 2012. *Penulisan Buku Teks Pelajaran*, Bandung:PT. Remaja Rosdakarya.
- Sudijono. (2011). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : PT Rajagrafindo Persada.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabet.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Surahman, F., & Yeni, H. O. (2019). Pengembangan Buku Ajar Mata Kuliah Renang Bagi Mahasiswa Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi. *Journal Sport Area*, 4(1), 218-229.
- Yus, Anita. (2011). *Model Pendidikan Anak Usia Dini* . Jakarta : Kencana.