DAFTAR PUSTAKA

Afriani, A., Nisa, H., Mawarpury, M., & Sahrani, R. (Eds.). (2021). Tinjauan pandemi COVID-19 dalam psikologi perkembangan. Syiah Kuala University Press.

Amiliya, R. (2020). Strategi pembelajaran anak usia dini berbasis lingkungan. Jurnal Pendidikan Usia Dini, 14(1), 75–90.

Amir, M. (2019). Pembelajaran berbasis STEAM untuk pendidikan abad ke-21. Prenadamedia Group.

Amir, M. (2021). Pendidikan STEAM dan tantangan abad 21. Prenadamedia Group.

Anggriani, D., & Eliza, D. (2023). Pengaruh pendekatan STEAM terhadap kemampuan berpikir kritis anak usia 5–6 tahun. PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini, 13(1), 12–27. https://doi.org/10.26877/paudia.v13i1.17241

Anjarsari, P. (2019). Pembelajaran STEM untuk mendukung keterampilan abad ke-21. UNY Press.

Arikunto, S. (2013). Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik. Rineka Cipta.

Aspia, I., & Anggarasari, N. (2024). Pengembangan kemampuan problem solving anak usia dini melalui pembelajaran aktif. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 9(1), 45–56.

Busch, J. T. A., & Legare, C. H. (2019). Learning to learn: Problem solving as a developmental process. Child Development Perspectives, 13(1), 39–44.

Bybee, R. W. (2013). The case for STEM education: Challenges and opportunities. National Science Teachers Association Press.

Dewi, K. (2023). Penerapan pembelajaran inkuiri berbasis STEAM dan loose parts untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak. Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan, 1(2), 74–90.

Fadhilah, M. (2021). Bermain dan permainan anak usia dini. Kencana.

Fauziaturromah, I., & Rahman, M. T. (2021). Implementasi pembelajaran STEAM pada anak usia dini di era new normal. Jurnal Pendidikan Anak, 10(1), 45–55.

Fitri, D. A. N., & Suryana, D. (2022). Pembelajaran STEAM dalam mengembangkan kemampuan kreativitas anak usia dini. Jurnal Pendidikan Tambusai, 6(2), 12544–12552.

Frost, J. L. (2019). A history of children's play and play environments: Toward a contemporary child-saving movement. Routledge.

Ghozali, I. (2018). Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

Handayani, M. N. (2017). Implementasi STEAM dalam pembelajaran di taman kanak-kanak. Jurnal Pendidikan Dasar, 9(1), 60–72.

Handayani, P. H., & Lumbantoruan, T. N. S. (2025). Perbedaan kemampuan mengenal warna pada anak usia 5–6 tahun melalui metode eksperimen sains di Bunturaja. JRPP: Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran, 8(3), 7463–7474.

Haughey, A., & Hill, L. (2017). Loose parts 2: Inspiring play with infants and toddlers Redleaf Press.

Helista, N. (2019). Pembelajaran berbasis STEAM pada pendidikan anak usia dini. Jurnal Ilmiah Potensia, 4(2), 130–140.

Huda, D. N., Mulyana, E. H., & Rahman, T. (2024). Pendekatan STEAM untuk pendidikan anak usia dini. Jurnal PAUD Agapedia, 8(2), 191–198.

Indrawati, Suttrisno, Endrawati, D., Maulani, G., Priyanti, N. Y., Fauziah, N. K., Yuliwati, R., Aliyah, A., Hadiksomo, R. A., Suryaningsih, I., Jamin, N. S., Holid, A., & Susilawati, E. (2025). Pendidikan anak usia dini(M. P. Andri Cahyo Purnomo, Ed.; Vol. 6). PT Sada Kurnia Pustaka.

Izzani, U. (2019). Kelebihan dan kekurangan pendekatan STEAM dalam pembelajaran anak usia dini. Jurnal Pendidikan Usia Dini, 13(2), 201–214.

Kamtini, K., & Apriani, K. (2023). Kegiatan pembelajaran sains terhadap perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun. Paedagogi: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan, 9(2), 242.

Kasih, I. S. (2021). Implementasi metode STEAM terhadap kemandirian anak usia 5–6 tahun. Jurnal Jendela Pendidikan, 1(4), 192–200.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2013). Konsep dasar pendidikan anak usia dini. Direktorat PAUD.

Kurniah, N., & Sapri, J. (2025). Pengembangan kurikulum PAUD. CV Eureka Media Aksara.

Lase, D., dkk. (2020). Problem solving sebagai strategi pembelajaran. Jurnal Ilmu Pendidikan, 6(1), 22–30.

Lestari, D., & Handayani, S. (2024). Efektivitas media loose parts terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia 5–6 tahun. Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif, 5(2), 88–100.

Lestari, I. (2020). Pengembangan media pembelajaran loose parts untuk anak usia dini. Jurnal Pendidikan Guru PAUD, 4(1), 12–22.

Lestari, K. I., & Handayani, P. H. (2024). Pembelajaran STEAM terhadap kreativitas anak usia dini usia 5–6 tahun. Jurnal Pendidikan Islam dan Keagamaan, 8(1), 92–103.

Lestariningrum, A., & Wijaya, I. (2020). Strategi pembelajaran STEAM berbasis loose parts. Jurnal Efektor, 7(1), 107–118.

Listia, W. N., Wulan, D. S. A., Hidayati, I., Sipahutar, R. J., Novitri, D. W. M., & Prasasti, T. I. (2025). Pengembangan multimedia dan alat peraga mendongeng berbatuan augmented reality berbasis budaya lokal pada satuan PAUD di Kabupaten Langkat. Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini, 8, 1618–1629.

Lubis, M. S., Virganta, A. L., & Kamtini, K. (2023). Pengaruh musik melodis dan ritmis terhadap kemampuan berpikir kreatif kritis dalam pembelajaran STEAM anak usia dini. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra, 9(1), 122–135.

Marbun, S. M., dkk. (2025). Media pembelajaran inovatif pada pendidikan anak usia dini. Yayasan Kita Menulis.

Marbun, S., Virganta, A. L., Srinahyanti, S., Listia, W. N., & Sihombing, N. E. P. (2025). Pengaruh penggunaan media pop up book terhadap kemampuan membaca anak usia 5–6 tahun di TK Karunia Kecamatan Medan Johor. Jurnal Pendidikan dan Keguruan, 3(3), 524–539.

Munawar, M., Roshayanti, F., & Sugiyanti. (2019). Implementation of STEAM-based early childhood education learning in Semarang City. Proceeding ICES, 5(1), 110–120.

Munawwirah, M. (2021). Pengaruh pendekatan STEAM terhadap kreativitas anak usia dini. Jurnal Ilmiah Mahasiswa PAUD, 2(2), 33–45.

Nadila, R. (2021). Penerapan media loose parts dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. Jurnal Pendidikan Tambusai, 5(3), 7654–7662.

Najamuddin, N., Fitriani, R., & Puspandini, M. (2022). Pengembangan bahan ajar STEAM berbasis loose parts untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia dini. Jurnal Basicedu, 6(1), 954–964.

Ningsih, S. (2024). Peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini melalui pendekatan STEAM berbasis loose parts. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha, 12(1), 45–58.

Noveri Eza, G., Handayani, P. H., & Sari, W. (2024). Practicality of 21st century skill-based interactive e-modules in science learning courses for early childhood. [https://doi.org/10.4108/eai.24-10-2023.2342153] (https://doi.org/10.4108/eai.24-10-2023.2342153)

Nufus, A., Arianto, F., & Dewi, U. (2024). Pengaruh pendekatan STEAM-loose parts terhadap kemampuan literasi numerasi anak usia dini. Edukasia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 5(1), 123–126.

Nur, A., Nugraha, A., Nurunnisa, F., & Nasywa, N. T. (2023). Strategi pengembangan keterampilan abad 21 anak usia 4–5 tahun: Analisis bibliometrik. Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education, 4(1), 15–23.

Nurholis, M., Adawiyah, R., Tabrani, M. D., & Fathallah, A. Y. A. (2023). Recycling limbah menggunakan STEAM loose parts. CV. Bintang Semesta Media.

Nurwulan, E. (2020). Penerapan metode pembelajaran STEAM di taman kanak-kanak. Jurnal Usia Dini, 6(1), 1–10.

Perignat, E., & Katz-Buonincontro, J. (2019). STEAM in practice and research.

Thinking Skills and Creativity, 31, 31–43.

Prameswari, N. S., & Lestariningrum, A. (2020). Bermain dan permainan anak usia dini menggunakan media loose part. Universitas Nusantara PGRI Kediri Press.

Pratiwi, I. A. (2021). Kreativitas anak usia dini berbasis pendekatan STEAM. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 8(4), 410–420.

Purnomo, Y. W., & Mawarsar, A. (2014). Strategi pemecahan masalah matematika anak usia dini. Jurnal Prima Edukasia, 2(1), 1–12.

Rahayu, S., Herlinda, S., & Artamevia, F. (2025). Pengaruh pembelajaran STEAM berbasis media loose parts terhadap perkembangan kreativitas anak usia 5–6 tahun. Jambura Early Childhood Education Journal, 7(2), 53–65.

Ramadani, M. A. (2021). Analisis kelebihan dan kekurangan model pembelajaran STEAM di PAUD. Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini, 4(1), 45–57.

Ratna, W., & Imama, H. (2021). Efektivitas loose parts dalam menstimulasi perkembangan anak usia dini. Jurnal Pendidikan Anak, 10(2), 90–102.

Riduwan. (2018). Metode dan teknik menyusun proposal penelitian. Alfabeta.

Saat, S., & Mania, S. (2020). Metodologi penelitian: Panduan praktis bagi peneliti pemula. Alauddin University Press.

Sadiah, N. H., & Lestari, R. H. (2020). Upaya meningkatkan pengetahuan sains pada anak usia dini melalui pembelajaran STEAM. *Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 3(3).

Safitri, D., & Rakhmawati, N. I. S. (2024). Pengaruh pembelajaran STEAM menggunakan loose parts terhadap kemampuan berbahasa.Kumara Cendekia, 12(4), 392–400.

Sanusi, dkk. (2018). Metodologi penelitian bisnis. Salemba Empat.

Sari, R. P., & Zaida, N. A. (2022). Penggunaan loose parts sebagai media stimulasi perkembangan anak usia dini. Jurnal PAUD Agapedia, 6(1), 35–48.

Setiasih, O. (2017). Pendekatan projek sebagai kerangka kerja kurikulum pendidikan anak usia dini. Jurnal Pendidikan Anak, 6(1), 75–88.

Siantajani, Y. (2020). *Konsep dan praktik STEAM di PAUD*. Semarang: Sarang Seratus Aksara.

Siswanti, A. B., & Indrajit, R. E. (2023). *Problem based learning*. Yogyakarta: ANDI.

Sugiyono. (2018). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.

Sugiyono. (2019). Statistika untuk penelitian. Alfabeta.

Syukri, M., dkk. (2013). Pendidikan STEM dalam entrepreneurial science thinking (ESciT).Aceh Development International Conference 2013. Universiti Kebangsaan Malaysia.

Syaodih, E., dkk. (2018). Pengembangan model pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan kemampuan problem solving anak usia dini. Jurnal PAUD Agapedia, 2(1), 27–38.

Tanjung, S. H., Kamtini, K., & Simaremare, A. H. Z. (2025). Problem-solving and educational management strategies among preschool principals in early childhood settings. JPPM (Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat), 12(1), 52–63.

Virganta, A. L., Anggraini, E. S., & Simanjuntak, J. (2022). Metode eksperimen sains pada anak usia dini. Jurnal Usia Dini, 8(1), 1–8.

Wahyuni, S., & Reswita. (2020). Upaya meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia dini melalui media loose parts. Jurnal Pendidikan Tambusai, 4(3), 2561–2570.

Widiastuti, T., dkk. (2018). Pengukuran dan evaluasi pendidikan. Pustaka Pelajar.
Yani, A. (2021). Aktivitas permainan dalam outdoor education. Ahlimedia Book