

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, Majid. (2012). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Rosda Karya
- Ahmad, Susanto. (2013). *Teori Belajar dan Pendidikan AUD*, Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- A Potter, & Perry, A. G. (2015). *Buku Ajar Fundamental Keperawatan: Konsep, Proses, Dan Praktik*, edisi 4, Volume.2. Jakarta: EGC
- Ariyana, Yoki. (2018). *Buku Pengembangan Pembelajaran Berorientasi Pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi*. Jakarta: Dirjen Guru Dan Tenaga Kependidikan Kemendikbud.
- Artobatama, I. (2018). Pembelajaran Stem Berbasis Outbound Permainan Tradisional. *Indonesian Journal of Primary Education*, 2(2), 40-47
- Amin, A. K & Mayasari, N. (2015). Pengembangan media pembelajaran berbentuk aplikasi android berbasis weblog untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa pendidikan matematika IKIP Bojonegoro. *Jurnal Magistra*, 27 (94).12
- Annisa, Ayu Rizki, Aminuddin Prahatama, Dharmono. (2020). Kepraktisan Media Pembelajaran Daya Antibakteri Ekstrak Buah Sawo Berbasis Macromedia Flash. *QUANTUM: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*. 11(1) 72-80.
- Ansari, Bansu I dan Martinis Yamin. (2012). *Taktik Mengembangkan Kemampuan Individual Siswa*. Jakarta: GP Press Group.
- Anita Yus, (2017). *The Ability Of Teachers To Organize Science Learning For Early Childhood*. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, volume 118, 9th International Conference for Science Educators and Teachers (ICSET).
- Anita Yus & Winda (2020). *Video Analysis of project learning models in early childhood education programs by prospective teacher early childhood*. Medan: Indonesia.
- Cangara ,Hafied (2007). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Dale, V. H., & Kline, K. L. (2017). Interactive posters: A valuable means of enhancing communication and learning about productive paths toward sustainable bioenergy. *Biofuels, Bioproducts and Biorefining*, 11(2), 243–246.

Departemen Pendidikan Nasional. (2007). Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka. Edisi ke-III, Cet -IV, hlm. 272 .

Dita, (2020). *Media Poster AUD*, Surabaya : Rajawali Pers.

Daryanto , (2010). *Media Pembelajaran*, Yogyakarta : Gava Media.

Dwipayanti , Ni Md Ari. (2013). *Pengaruh Model Pembelajaran Addie Berbantuan Media Poster Terhadap berbasis STEAM PAUD*. Singaraja : Universitas Pendidikan Ganesha.

Djuanda. (2006). *Media pembelajaran PAUD*. Bandung. UPI Press.

Fiera. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Poster AUD Berbasis Lingkungan Dalam Bentuk Poster Photocrop*. (Online).

Gagne, dkk. (2011). Konsep dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Menyelesaikan Problematika Belajar dan Mengajar. Bandung: Alfabeta.

Gunawan, Pria.(2019).*Pembelajaran STEAM (Science, Techology, Engineering, Art, Mathematics)* dengan Pendekatan Santifik, Makassar.

Hake, R, R. (1999). Analyzing Change/Gain Scores. AREA-D American Education Research Association's Division. D, Measurement and Research Methodology

Hamzah B. Uno. (2011). Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan. Jakarta: Bumi aksara

Hamalik, Oemar. (2010). Proses Belajar Mengajar. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Hidayat. Dkk. (2008). *Tingkat Berpikir Tinggi*. Jakarta : Salemba Medika.

Kim, H., & Chae, D.H. (2016). The Development and Application of A STEAM Program Based on Traditional Korean Culture.

Hasanah, Uswatun, Edy Nurfalah. (2020). Uji Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Penyajian Data. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*. 5(2). 384-387.

Nugroho Andy.. <https://qwords.com/blog/mengenal-alat-komunikasi-tradisional-dan-modern/>. Dikases pada 29 Juli 2022.

Kemendikbud. (2014). Terintegrasi Penguatan Pendidikan Karakter Dan Pembelajaran Karakter berorientasi . Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Guru, Pendidikan Anak Usia Dini dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

- Lanti, Elly. (2017). *Media Pengembangan Media Poster Bagi Siswa Sekolah PAUD Gorontalo*: Althra Samudra Publishing.
- Limbong,I dkk. (2019). *Perencanaan Pembelajaran PAUD Berbasis STEAM (Science, Techology, Engineering, Art, Mathematics)*, 203-212.
- Maghfiroh, Z. (2021). *Penerapan Pembelajaran Berbasis STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics) Pada Anak Usia 3-4 Tahun Di KB Al-Amar Ngoro Jombang Dalam Masa Pandemi Covid-19*.
- Maiyena,Sri. (2013). *Pengembangan Media Poster Berbasis Pendidikan Karakteruntuk Materi Global Warming*’.Jurnal Materi dan Pembelajaran Fisika (JMPF) .3(1) 2089-6158
- Megawati. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Poster Terhadap Hasil Belajar Kosakata Bahasa Inggris*. (Online). Vol : IV (2),
- Munawar., dkk .(2016). *Implementation Of STEAM (Science Technology Engineering Art Mathematics)- Based Early Childhood Education Learning In Semarang City*. Jurnal Ceri. 2(5).
- Mariliana Berlian Bulu. (2020). *Pengembangan Strategi Pembelajaran Menyenangkan” Permainan Bisik Berantai” Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas II SD*. *Seminar Prosiding. Universitas Negeri Jakarta*.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya
- Nadia. Elpia. (2020). *Stimulasi Kemampuan Berbicara Anak Melalui Media Poster, Jurnal Guru Pendidikan AUD*. (Online), Vol IV (2).
- Nana Sudjana. 2005. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru Algesindo. Bandung
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014). *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*
- Purnamasari,I,Deawnati.S,Ali F. (2020). *Stimulasi Keterampilan HOTS dalam PAUD Melalui Pembelajran STEAM*. Seminar Nasional Pascasarjana.
- Pribadi, B. A. (2017). *Media & Teknologi dalam Pembelajaran*. Kencana.
- Rizawayani.dkk. (2019) *Pengembangan Media Poster Pendidikan Anak Usia Dini*, Banda Aceh. Dalam Jurnal Pendidikan Usia Dini , Vol.05.No.01.

- Reddi, Usha V. & Sanjaya Mishra. (2013). *Educational Multimedia- A Handbook for Teacher-Developers*. New Delhi: The Commonwealth of Learning Common wealth Educational – Media Centre for Asia.
- Sardiman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sri maiyena,. (2013) Pengembangan Media Poster Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Materi Global Warming. *Jurnal Materi Dan Pembelajaran Fisika (JMPF)*, 3(1) 2089- 615.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan – Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, kuantitatif R&D)*. Bandung: Affabeta
- Sumartono,H.A (2018). Penggunaan poster Sebagai Media Komunikasi Kesehatan. *Jurnal Komunikasi*. Jakarta. 15(1).
- Siantajani,Yuliati.(2020).*Konsep dan Praktek STEAM Di PAUD*. Semarang: Sarang Seratus Aksara.
- Siana, Edune. (2012). Revisi Taxonomy Bloom. Tersedia pada <http://edunesiana.blogspot.com/2012/03/revisi-taxonomi-bloom.html>.
- Sinta, L. (2016). Penggunaan Media Interaktif pada Pembelajaran Konsep Usaha dan Energi di MTsS Ulumul Quran Banda Aceh. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu, Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam KTSP*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Utari. (2011). kategori ranah kognitif pengetahuan, pemahaman. Jakarta : PT. Raja Grafindo.
- Wildaniyah. (2019). *Media Poster Untuk Pembelajaran Bahasa Jerman Pada AUD RA Mawahirul Athfal Bangkalam*. (Online).
- Widjayanti, W. R., Masfingatin, T., & Setyansah, R. K. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Pada Materi Statistika Untuk Siswa Kelas 7 Smp. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 101–112.
- Yakman .(2021). *Perencanaan Pembelajaran STEAM Based Early Childhood Education Learning In*. Semarang City.