

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, T. (2016). Membangun Kreativitas melalui permainan Tradisional Jawa. *Magistra*, 7(1), 1–26.
- Anjarsari, N. (2019). *Kesiapan Guru Terhadap Penerapan Pembelajaran STEM (Science, Technology, Engineering, Mathematics)* (Vol. 8, Issue 5).
- Burke, L. (2013). The STEAM Team. In *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*.
- Center on Early Childhood Development, N. (2022). *Understanding STEAM and how children use it*. 1–33.
- Damayanti, A., Rachmatunnisa, S., Jakarta, U. M., & Parts, L. (2020). *Jurnal Buah Hati Volume 7 , Nomor 2 , September 2020 Peningkatan Kreativitas Berkarya Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Steam*. 7(2), 74–90.
- Dirlanudin. (2018). Pengembangan Bakat Kreativitas Anak. *Jurnal Teknodik*, 174–187. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v10i19.399>
- Fakhriyani, D. V. (2016). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. 4(2).
- Faujiah, N. W., Nugraha, F., & Dewi, R. S. (2021). *Penerapan Metode Belajar STEAM dengan Bahan Loose Parts untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini*. 40–45.
- Fauziaturromah, Y., dkk. (2021). *Pengembangan Rencana Pembelajaran Model Pembelajaran Stem Untuk Kelompok B Sub Tema Benda-Benda Alam*. 5(2), 176–183.
- Fitri, D. A. N., & Suryana, D. (2022). Pembelajaran STEAM dalam Mengembangkan Kemampuan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 12544–12552.
- Hadinugrahaningsih, T., dkk. (2017). Keterampilan Abad 21 dan STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) Project dalam Pembelajaran Kimia. *LPPM Universitas Negeri Jakarta*, 1–110.
- Hasanah, A., Hikmayani, A. S., & Nurjanah, N. (2021). Penerapan Pendekatan STEAM Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 5(02), 275–281. <https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/3561>
- Ismaniar, & Hazizah, N. (2018). *Buku Ajar Pelatihan Kreativitas Deu-Coupage*.
- Kamal, F. (2019). *Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Pada Era Revolusi Industri 4 . 0. 3*, 735–737.

- Marwiyah, M. (2022). *Analisis Pembelajaran STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, And Mathematics) Untuk Menanamkan Keterampilan 4C (Communication, Collaboration, Critical Thinking And Problem Solving, Creative And Innovation) Pada Anak Usia Dini*. <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/autism-spectrum-disorders>
- Mu'minah, I. H., & Suryaningsih, Y. (2020). 377702-Implementasi-Steam-Science-Technology-En-Fd9B7a7C (1). *Jurnal Bio Educatio*, Vol 5(April), 65–73.
- Muhson, A. (2018). Teknik Analisis Kuantitatif. *Teknik Analisis*, 1–7. <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132232818/pendidikan/Analisis+Kuantitatif.pdf>
- Nuraini, F. (2015). *Upaya Meningkatkan Kreativitas melalui Kegiatan Finger Painting Pada Anak Kelompok A1 di RA Sunan Averrous Bogor, Bantul*.
- Nurani, Y., Hartati, S., & Sihadi. (2020). *Buku_Memacu_Kreativitas_Melalui_Bermain-1-35.Pdf*.
- Pertiwi, C. (2016). *Peningkatan Kreativitas Siswa Melalui Model Project Based Learning Menggunakan Media Flip Chart Dalam Pembelajaran IPS*. 11–47.
- Prameswari, T. W., Lestarinigrum, A., Nusantara, U., & Kediri, P. (2020). *STEAM Based Learning Strategies by Playing Loose Parts for the Achievement of 4C Skills in Children 4-5 Years*. 7(1), 24–34.
- Pratiwi, L. (2021). Penggunaan Pendekatan STEAM Pada Kegiatan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Untuk Melatih Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Hang Tuah Kota Bengkulu. *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*, 1–112.
- Purnamasari, dkk. (2020). Stimulasi Keterampilan HOTs dalam PAUD Melalui Pembelajaran STEAM. *Seminar Nasional Pascasarjana*, 3(1), 507–516. <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/download/614/533>
- Putri, E. (2014). *Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Plastisin Warna di Kelompok B Taman Kanak-kanak Pertiwi Curup Kabupaten Rejang Lebong*.
- Rahmat, S. T., & Sum, T. A. (2017). Mengembangkan Kreativitas Anak. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 9(2), 111–123.
- Rohmah, U. (2018). *Pengembangan Karakter Pada Anak Usia Dini (AUD)*. 4, 85–102.
- Sa'adah, N. (2020). Penerapan Pembelajaran Steam Untuk Meningkatkan Konsentrasi Anak Hiperaktif Melalui Permainan Magic Puffer Ball Di Tk

Talenta Semarang. *Skripsi Universitas Islam Negeri Walisongo*.

- Sagita, E. (2020). *Pengaruh bermain kereta angka terhadap kemampuan berhitung pada anak di TK Babatan Seluma*. 1–85.
- Setiawan, N. (2018). *Statistika Nonparametrik Untuk Penelitian Sosial Ekonomi Peternakan*. 101. http://pustaka.unpad.ac.id/wpcontent/uploads/2009/03/statistika_nonparametrik.pdf
- Simaremare, A., Sinaga, R., & Situmorang, S. M. A. (2020). *Metodologi Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini* (cetakan ke, p. 296 hlm).
- Sit, M., Khadijah, Nasution, F., Wahyuni, S., Rohani, Nurhayani, Sitorus, A. S., & Armayanti, R. (2016). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Pengembangan Teori dan Praktik*. In *Perdana Publishing*.
- Souisa, D., Saleh, N. A., Nurfaizah, Nurhalida, Fatimah, & Ninsi, S. R. (2018). *Kreativitas, Bakat, Dan Layanan Pendidikan Anak Berbakat. Fakultas Sastra, Universitas Muslim Indonesia, 1*.
- Sukamdinata, N. S. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan* (cetakan ke). PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabet
- Syahrur, & Salim. (2014). *Metodologi Penelitian Kuantitatif.pdf*. citapustaka media. [http://repository.uinsu.ac.id/553/1/Metodologi Penelitian Kuantitatif.pdf](http://repository.uinsu.ac.id/553/1/Metodologi_Penelitian_Kuantitatif.pdf)
- Triyono. (2017). *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Cetakan II). Penerbit Ombak (Anggota IKAPI). www.penerbitombak.com
- Utomo, S. S. (2019). *Guru Di Era Revolusi Industri 4.0*. 1, 1–13.
- Wahyuningsih, S., Pudyaningtyas, A. R., Hafidah, R., Syamsuddin, M. M., Nurjanah, N. E., & Rasmani, U. E. E. (2019). Efek Metode STEAM pada Kreatifitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 305. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.305>
- Watson, A. D., & Watson, G. H. (2013). Transitioning STEM to STEAM Reformation. *The Journal for Quality & Participation*, 1–4.
- Yetti, E., dkk. (2019). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203>
- Zubaidah, S. (2018). STEAM (Science, Technology, Engineering, and Mathematics): Pembelajaran Untuk Memberdayakan Keterampilan Abad ke-21. *The SAGE Encyclopedia of Lifespan Human Development, September*, 1–18. <https://doi.org/10.4135/9781506307633.n706>