

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asrul. (2015). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Citapustaka Media. Departemen Agama RI. (1995). *Alquran dan Terjemahannya*. Semarang: Toha Putra.
- Farhana, Husna. (tt). *Penelitian Tindakan Kelas*. tanpa kota: HO Publisher.
- Gulo, W. (2002). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Hadinugrahaningsih, Tritiyatma (2017). *Keterampilan Abad 21 dan STEAM (Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics) Project dalam Pembelajaran Kimia*. Jakarta: LP2M UNJ.
- Hardani. (2020). *Buku Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Lestari, Ika. (2019). *Kreativitas dalam Konteks Pembelajaran*. Bogor: Erzatama Karya Abadi.
- Mahmud. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas (Teori dan Praktik)*. Bandung: Tsabita.
- Marzuki. (1983). *Metodologi Riset*. Yogyakarta: Bagian Penerbitan Fak. Ekonomi UII.
- Mu`alimin. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktik*. Pasuruan: Ganding Pustaka.
- Nurani, Yuliani (2020). *Memacu Kreativitas melalui Bermain: Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Salim. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Medan: Perdana Mulya Sarana.
- Sidiq, Umar. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*. Ponorogo: Nata Karya.
- Sit, Masganti. (2016). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Siyoto, Sandu. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.

- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tarumingkeng, Rudy C. (2017). *Kreativitas dan Inovasi Kunci Kesuksesan*. Bogor: Halaman Moeka Publishing.
- Tim Penyusun. (2008). *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Tim Pusat Pendidikan dan Pelatihan Pegawai. (2017). *Modul Pendidikan dan Pelatihan Penyusunan Karya Tulis Ilmiah*. Depok: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Novitasari, N. (2022). Pembelajaran STEAM pada anak usia dini. *Al-Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 6(1), 69-82.
- Naili, S. (2021). Implementasi model pembelajaran STEAM pada pembelajaran daring. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 7(2), 123-128.
- Syafi'i, I., & Dianah, N. D. (2021). Pemanfaatan Loose Parts Dalam Pembelajaran Steam Pada Anak Usia Dini. *AULADA: Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, 3(1), 105-114.
- Lestari, A. A., Mulyana, E. H., & Muiz, D. A. (2020). Analisis Unsur Engineering Pada Pengembangan Pembelajaran STEAM Untuk Anak Usia Dini. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 1(4), 211-225.
- Annisa, M. A. P. C. W., & Febriastuti, R. (2021). Implementasi Pendekatan Pembelajaran Steam Berbahan Loose Parts Dalam Mengembangkan Ketrampilan Abad 21 Pada Anak Usia Dini. *ABNA: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(2), 118-130.
- Fakhriyani, D. V. (2016). Pengembangan kreativitas anak usia dini. *Wacana Didaktika*, 4(2), 193-200.
- Astuti, R., & Aziz, T. (2019). Integrasi pengembangan kreativitas anak usia dini di TK Kanisius Sorowajan Yogyakarta. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 294-302.