



UNUGIRI
BOJONEGORO

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Anwar, Muhammad. (2018). *Menjadi Guru Profesional*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka
- Arikunto, Suharsimi, (1998). "*Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktek*". Jakarta: Rineka Cipta.
- Catron, Carol E & Allen, Jan (1999). *Early Childhood Curriculum A Creative-play Modell*. New Jersey : Prentice-Hall.
- Einon, D. (2005). *Creative Play for 2-5s*. London: Octopus Publishing Group Ltd.
- Fatmawijayati., J. (2018). *Telaah Kreativitas*. See discussions, stats and author profiles for this publication.
- Hartati, S. (2005). *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departement Pendidikan Nasional.
- Heldanita, (2018). Pengembangan Kreativitas melalui eksplorasi. Golden Age Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang anak usia dini.
- Hurlock, Elizabeth B. (1980). *Psikologi perkembangan*. Terjemahan ismiwidayanti dan soejarwo. Jakarta: Erlangga
- Lestarinigrum, A, & Wijaya. I.P, (2020). *Pengaruh Bermain Loose Part Untuk Kemampuan Memecahkan Masalah Sederhana Anak Usia 4-5 Tahun*. Jurnal Pedagogika. Vol.11, No.2 Pp; 104-115
- Mastuinda, et.al. (2020). "Persepsi Guru Tentang Penggunaan Loose Part Dalam Pembelajaran Di Paud Se-Kecamatan Tampan Kota Pecan Baur" jurnal jrpp. Vol 3.
- Miles, M.B. dan huberman, M. (2008). *Analisis data kualitatif* terjemahan oleh Tjetjep Rohidi . Jakarta: UI Press.
- Montolalu, W (2008) *Bermain Dalam Kelompok, Bermain Bola, Bermain Dengan Angka*. Jakarta : Grasindo
- Munandar, Utami. (2004). "*Pengembangan Emosi dan Kreativitas*". Jakarta ; Rineka Cipta
- Muqowim, & Imamah, Z. (2020). "Pengembangan Kreativitas Dan Berfikir Kritis Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Berbasis STEAM And

Loose Part”. Yingyang: Jurnal Studi Islam, Gender, dan Anak Vol.15, No.2 Juli 2020 No.1

Nawawi, Hadari, H. (2003). *Manajemen Sumber Daya Manusia Untuk Bisnis yang Kompetitif*. Cetakan ke-7. Gadjah Mada University Press, Yogyakarta.

Nurjanah, N. E. (2019). “Pembelajaran STEM Berbasis Loose Part Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini”. *AUDI : Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak dan Media Informasi PUD*.

Puspita, A. W. (2019). Penggunaan *Loose Part* dalam Pembelajaran dengan Muatan STEM. *Journal of Pendidikan Non Formal* 21(2), hlm. 17-30.

Sadiman, Arief S dkk. (2011). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekom Dibud dan PT Raja Grafindo Persada

Safitri Dewi, dkk. (2021). *KIDDO. Pengaruh Media Loose Part untuk Kreativitas*

Sanjaya, Wina. (2013). *Perencanaan dan Design Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group

Siskawati & Heerawati. (2021). “Efektivitas Media *Loose Part* di PAUD Kelompok A Pada Masa Belajar Dari Rumah”. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 15(1), hlm. 41-4

Sudjana & Ahmad. (2005). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukamti, Endang R. dkk. (2010). “Bermain dan Kreativitas sebagai Fondasi bagi Tumbuh Kembang Anak Usia Dini”. *FIK UNY: Yogyakarta*

Supriyadi, D. (2001). *Kreativitas Kebudayaan & Perkembangan Iptek*, Bandung: Alfabeta

Vebimawarti, Putik. (2017). “Pengembangan Media Permainan Matematika Kartu Cerdas Tangkas Bilangan Romawi”. *Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar*. 10 (1) September 2017:8-12

