

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisiyah, Siti, *STEAM, Science, Technology, Engineering, Art Dan Mathematic*, 2019.
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek.*, Jakarta: Rineka Cipta, 2002.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006.
- Dewanti, Lien Anggita, *Upaya Meningkatkan Kreativitas*, Palembang: FFKIP UMP, 2014.
- Farhati, Inti Dan Supriadi, Adeng, *300+ Ide Perencanaan Pembelajaran Dan STEAM*, Jakarta: Bestari, 2020.
- Hasyim, Ade Farid, Dkk, *Penggunaan Media Video Untuk Meningkatkan Pemahaman Karakteristik Arus Searah Dan Bolak-Balik Pada Peserta Didik MAN 1 Pandeglang*. Vol 9 No. 1, *Jurnal Pendidikan*. 2021.
- Lesrtariningrum, Anik Dan Wijaya, Intan Prastihastari, “Penerapan Bermain *Loose Parts* Untuk Kemampuan Memecahkan Masalah Sederhana Untuk Anak Usia 4-5 Tahun”, *Jurnal Pedagogika*, Volume 11 No.2 (2020): 104-115, Diakses Pada 10 Januari, 2022-  
<https://ejournal-fip-ung.ac.id/ojs/index.php/pedagogika/article/download/174/97>
- Masrukhin, *Buku Latihan SPSS (Aplikasi Statistik Deskriptif Dan Inferensial)*, Kudus : Media Ilmu Press, 2010.
- Maulidia, Pengaruh Membaca Nyaring Terhadap Pemahaman Materi Ajar PAI Peserta Didik Kelas IV SDN 4 Padoang-Doangan Kec. Pangkep Kepulauan, Skripsi,, Makasar : UIN Alaudin Makasar, 2019.
- Mursid, *Belajar Dan Pembelajaran Paud*, Bandung, Rosda, 2018.
- Mursid, *Pengembangan Pembelajaran Paud*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015.
- Musfiroh, Tadkiroatun, *Kreativitas Anak Usia Dini Dan Implikasinya Dalam Pendidikan*, (Yogyakarta: FBS UNY) <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132104302/Pengabdian/KREATIVITAS+ANAK+USIA+DINI.Pdf>
- Nipriansyah, Dkk. *Meningkatkan Kreativitas Dan Imajinasi Anak Melalui Pembelajaran Science, Technologic, Engineering, Art And Mathematic (STEAM) Dengan Media Loose Parts*.

- SKB Distric Kaur Bengkulu, Indonesia. *Al Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol.4 No.1 (2021) 77-90. [Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini \(Radenintan.Ac.Id\)](http://Radenintan.Ac.Id).
- Nurdin, Ismail, Dkk, *Metodologi Penelitian Sosial*, Surabaya: Media Sahabat Cendekia, 2019.
- Nurjanah, Novita Eka, “Pembelajaran Stem Dan *Loose Parts* Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini”, *Jurnal AUDI*, Volume 5 No 1(2020)- Diakses 10 Januari, 2022 - [Http://Ejurnal.Unisri.Ac.Id/Index.Php/Jpaud/Article/View/3672](http://Ejurnal.Unisri.Ac.Id/Index.Php/Jpaud/Article/View/3672)
- Rizaldi, Mohammad. *Persepsi Edukasi Visua Menilai Karya Visual Dalam Desain*. Vol V. 2012. Diakses 22 Januari 2022. Hlm 53. [https://Www.Google.Co.Id/Books/Edition/Ultimart\\_Vol\\_V\\_No\\_1/8bqvbaaaqbj?hl=id&gbpv=1&dq=kreativitas+menurut+taksonomi+bloom&pg=PA64&printsec=frontcover](https://Www.Google.Co.Id/Books/Edition/Ultimart_Vol_V_No_1/8bqvbaaaqbj?hl=id&gbpv=1&dq=kreativitas+menurut+taksonomi+bloom&pg=PA64&printsec=frontcover)
- Siantajani, Yuliati, *Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*, Semarang: PT Sarang Seratus Aksara, 2020.
- Siantajani, Yuliati. *Loose Parts Media Lepas Otentik Stimulasi Paud Cetakan Ke-2*, Semarang, Sarang Seratus Aksara, 2020.
- Siyoto, Sandu, Dkk, *Dasar Metodologi Penelitian*, Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015.
- Sugiyanti, Aniek, *Media Bermain Loose Parts*, Webinar PP Paud DanDikmas Jateng, 2020.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2009.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*, Bandung: Alfabeta, 2015.
- Suharyadi Dan Purwanto, *Metode Penelitian Bisnis*, Bandung: Alfabeta, 2004.
- Sujarweni, V. Wiratna, *SPSS Untuk Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2014.
- Sukowati, Kalih Dian, *Peningkatan Motorik Halus Melalui Finger Painting Pada Anak Kelompok A TK Bangsri 01 Karangpandan*, (Surakarta:Universitasnegeri Sebelas Maret Surakrta, 2012),

<https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/26025/ntuy-mjm%3D/peningkatan-perkembangan-motorik-halus-melalui-finger-painting-pada-anak-kelompok-a-tk-bangsri-01-karangpandan-tahun-pelajaran-2011-2012-abstrak.pdf>.

- Suryosubroto, *Edisi Revisi Proses Belajar Mengajar Di Sekolah Wawasan Baru, Beberapa Metode Dan Beberapa Komponen Layana Khusus*, Jakarta, Reneka Cipta, 2009.
- Syaifuddin, Azwar, *Metode Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2001.
- TN, “*Hadits shahih al-bukhari no.1270-kitab janazah*”, Mei. 30, 2022. [https://www.hadits.id/i/HyaWK\\_ftf](https://www.hadits.id/i/HyaWK_ftf).
- Undang-Undang Republic Indonesia Nomer 20 Tahun 2003. *Tentang System Pendidikan Nasional*.
- Undang-Undang Republic Indonesia Nomer 20 Tahun 2003. *Tentang System Pendidikan Nasional*.
- Wayka, Buhrin, *Pembelajaran Dan Knten STEAM Dan Looe Part*, Gurusiana: 1 Oktober Diakses Pada Tanggal 6 Januari 2022, <https://Buhrin.Gurusiana.Id/Article/Pembelajaran-Dan-Konten-STEAM-Dan-Loose>.
- Wayuningsih, Siti, Dkk., “Pemanfaatan Loose Parts Pembelajaran STEAM Untuk Anak Usia Dini” *Jurnal Studi Islam, Gender Dan Anak*, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta Volume 15 No.2 (2020): 1-5, Diakses Pada 15 Januari, 2022 - <http://ejournal.iainpurwokerto.ac.id/index.php/yinyang/article/view/3917>