

DAFTAR PUSTAKA

- Alifa, E. K., & Bernando, A. (2021). Eksplorasi stilasi ornamen pada Monumen Jayandaru sebagai motif khas Sidoarjo. *Narada: Jurnal Desain dan Seni*, 8(3), 309–324. https://drive.google.com/file/d/1edmvdUxshNUfvTPWHx5iL0hNksSVPhBH/view?usp=drive_link
- Annisa, N., Nada, F. L., & Wati, U. A. (2024). Pembelajaran berbasis STEAM education. PT Penamuda Media.
- Aprilian, A. D., & Zulfahmi, M. N. (2025). *Analisis kreativitas anak usia 5–6 tahun ditinjau dari media ecobrick*. Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini, 6(1), 1–11. https://drive.google.com/file/d/1aTni-zryi_QW_7UWx-C8qGE6CmK9x74p/view?usp=drive_link
- Azizah, E. M., Yuhasriati, Y., Khoiriyah, K., Rosmiati, R., & Mandira, G. (2023). Implementasi pembelajaran berbasis STEAM dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 6620–6630. https://drive.google.com/file/d/1_O675nbSa92L2my526mLJwOU8Wpw2-pN/view?usp=drivesdk
- Azizah, E. M., Yuhasriati, Y., Khoiriyah, K., Rosmiati, R., & Mandira, G. (2023). Implementasi pembelajaran berbasis STEAM dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 6620–6630. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5346>
- Eka, E. S., & Pamungkas, J. (2022). *Peningkatan keterampilan seni terhadap potensi anak usia dini*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6215–6224. https://drive.google.com/file/d/1t_tjdg8BuAJj7KdP9y4oSwHy59ZgxShJ/view?usp=drive_link
- Fatimah, S., & Astuti, B. (2021). *Pengembangan Model Pembelajaran STEAM di Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Febriandani, R., Yetti, E., & Utami, A. D. (2025). *Exploring science literacy for early childhood*. *PAUDIA*, 14(1). https://drive.google.com/file/d/110C7aR1GuwumwXulTUwUGjqzfrQH3BL8/view?usp=drive_link
- Fitri, D. A. N., & Suryana, D. (2022). Pembelajaran STEAM dalam mengembangkan kemampuan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 12544–12552.

https://drive.google.com/file/d/1kpzeOIN_JM14qoG_JVsGJMk7DKfkWAK/view?usp=drive_link

- Fitriah, L., & Mulyana, D. (2023). *Penerapan Pendekatan STEAM untuk Meningkatkan Kreativitas dan Keterampilan Abad 21 pada Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Deepublish.
- Hasanah, L., Marlyanda, A., Fithriyyah, M., Asywaaq, A., Budiman, M. A., & Mukthia, S. (2025). *STEAM di PAUD: Belajar sambil bermain mengembangkan kreativitas anak*. Jurnal Pendidikan Anak, 11(2), 61–70.
https://drive.google.com/file/d/1mtXMPCuou01TH7_ZHO3IG3Pzd-CSILS/view?usp=drive_link
- Ismatuzzakiah, H. (2025). SEJARAH TRADISI PASAR BANDENG KABUPATEN GRESIK PADA TAHUN 1980-2021. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Diakses dari https://drive.google.com/file/d/1hkz3a8545yZ9MUTWeAXNbpx5g5oeC0Jh/view?usp=drive_link
- Jauhariyah, A., & Fathurrahman, A. (2022). *Panduan Praktis Pengaruh STEAM dalam Kurikulum PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Kusumaningtyas, N. (n.d.). (2025). Buku STEAM seri 2: Praktik pembelajaran STEAM dengan model sentra dan area. Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Lestari, I. (Ed.). (2019). *Perkembangan motorik & kreativitas anak usia dini*. Badan Penerbit Universitas Muria Kudus.
- Maarang, M., Khotimah, N., & Maria Lily, N. (2023). Analisis Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Pembelajaran STEAM Berbasis Loose Parts. Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 4(1), 309–320.
- Marselina, K. A., Basori, M., & Zaman, W. I. (2024). Pengembangan media pembelajaran booklet berbasis QR-Code materi bentuk dan fungsi bagian tubuh pada manusia (panca indra) untuk siswa kelas IV SDN Dawuhan Lor. ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar, 4(3), 103–119.
- Maulana, A. (2022). Analisis Validitas, reliabilitas, dan kelayakan instrumen penilaian rasa percaya diri siswa. Jurnal Kualita Pendidikan, 3(3), 133-139.
- Mulyasa, H. E. (2021). *Menjadi guru penggerak merdeka belajar*. Bumi Aksara.

- Munandar, U. (2014). Pengembangan kreativitas anak berbakat (Cet. ke-3). Rineka Cipta.
- National Association for the Education of Young Children. (2024). *Developmentally appropriate practice in early childhood programs* (4th ed.). NAEYC.
- Nguyen, T. C. B., & La, T. B. L. (2024). *Children's participation: Teachers' perspectives on implementing the child-centered approach in early childhood education programs. Journal of Science Educational Science.*
- Ningsih, E. R., & Zulfitri. (2024). Pengaruh teknologi pendidikan dalam pembelajaran. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(5), 518–524.
https://drive.google.com/file/d/1h8UZDyGNh9LeIznkVq1ikjoABEkRXRzt/view?usp=drive_link
- Prahartiwi, M., Mudiono, A., Samawi, A., Arifin, I., & Pramono, P. (2025). Implementasi pembelajaran STEAM dalam pengembangan kreativitas anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 14(1), 12–25.
https://drive.google.com/file/d/1hAmcUkMYETLb2iMjTknHb_gdRSe4bXto/view?usp=drivesdk
- Prakoso, B., & Hidayat, T. (2021). *Peran Guru dalam Mengembangkan Minat Belajar Anak Usia Dini Melalui Metode STEAM*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Rachmadian, R. H., Setyaningrum, S. N., Azifah, Z., Nurhijjah, S., Pratama, S. A. R., & Soekamto, H. (2023). Pengaruh usia dan latar belakang pendidikan guru terhadap keterampilan mengadakan variasi dalam pembelajaran. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 3(9), 932–939.
https://drive.google.com/file/d/1jmXXU0cdFDQ87MyDliObiimf2MYfkGOh/view?usp=drive_link
- Reisman, F. K. (Ed.). (2019). *Marking the 105th birthday of the contemporary father of creativity: E. Paul Torrance*. KIE Conference Publications.
- Runco, M. A., & Jaeger, G. J. (2016). The standard definition of creativity. *Creativity Research Journal*, 24(1), 92–96.
<https://doi.org/10.1080/10400419.2012.650092>
- Sari, P. K., Saputra, D. W., Farihen, & Winata, W. (2021). STEAM: Sains, teknologi, engineering, art and mathematics. UMJ Press.
- Sudarti, S., Yuniarti, Y., & Elanti, W. (2024). Penerapan pembelajaran STEAM dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. *Jurnal*

- Kajian Anak (J-Sanak), 5(2), 108–119.
https://drive.google.com/file/d/1qI0SGK04L29aJCGFH-mvdybA_Y_oH4/view?usp=drivesdk
- Suryawati, E. & Akkas, M. (2021). *Capaian Pembelajaran Elemen Dasar-Dasar Literasi dan STEAM: Buku Panduan Guru*. Jakarta pusat: pusat kurikulum dan pembukuan.
- Suryawati, E. A., & Akkas, M. (2021). Buku panduan guru capaian pembelajaran elemen dasar-dasar literasi dan STEAM untuk satuan PAUD. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Temiz, Z., & Çevik, M. (2024). STEAM education with young learners: five different design processes. *Early Years*, 44(3–4), 918–933.
- Temiz, Z., & Çevik, M. (2024). STEAM education with young learners: Five different design processes. *Early Years*, 44(3–4), 918–933. <https://doi.org/10.1080/09575146.2023.2274293>
- Wahyuni, A. (2024). *Media pembelajaran berbasis kebudayaan lokal pada pembelajaran anak usia dini*. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*.
https://drive.google.com/file/d/1T32DOFVFk3YSzgfudYEGyGoM9FsMqS7v/view?usp=drive_link
- Wahyuningsih, S., Pudyaningtyas, A. R., & Nurjanah, N. (2024). Efek Metode STEAM pada Kreatifitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 456–468.
https://drive.google.com/file/d/1a_FqC_ffk2XsSzFwYIvs_tJos36l85UW/view?usp=drive_link
- Wara, S. S. M., Adziima, A. F., Nasrudin, M., & Pratama, A. R. (2025). Evaluasi kinerja uji normalitas pada ragam distribusi dan ukuran sampel. *Jurnal Diferensial*, 7(2), 172–183.
<https://doi.org/10.35508/jd.v7i2.24042>
- Windi, W. (2022). Implementasi wilcoxon signed rank test untuk mengukur efektifitas pemberian video tutorial dan ppt untuk mengukur nilai teori. *Produktif: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknologi Informasi*, 5(1), 405–410.
- Wulandari, Irawati, et al. (2025). Pengaruh kurikulum pembelajaran mendalam berbasis STEAM di TK Kanigaran Probolinggo. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 332–340.
https://drive.google.com/file/d/100n3lGNeEnLRrd7Eic9HV1Yk3YiUirXo/view?usp=drive_link

Yakman, G. (2008). STEAM education: An overview of creating a model of integrative education. Pupils Attitudes Towards Technology (PATT-19) Conference, 335–347.