

DAFTAR PUSTAKA

- Adjei-Boadi, D., Agyei-Mensah, S., Adamkiewicz, G., Rodriguez, J. I., Gemmell, E., Ezzati, M., ... & Owusu, G. (2022). Neighbourhood, built environment and children's outdoor play spaces in urban Ghana: review of policies and challenges. *Landscape and urban planning*, 218, 104288. <https://doi.org/10.1016/j.landurbplan.2021.104288>
- Anita, Y. (2021). Pengembangan buku panduan berbasis steam pada pembelajaran tematik tema 3 kelas V sekolah dasar. In Universitas Sanata Dharma. <https://repository.usd.ac.id/40193/>
- Anjarsari, N. (2019). KESIAPAN GURU TERHADAP PENERAPAN PEMBELAJARAN STEM (SCIENCE, TECHNOLOGY, ENGINEERING, MATHEMATICS) (SURVEI PADA GURU TK SE KECAMATAN GUNUNGPATI KOTA SEMARANG). In *Progress in Retinal and Eye Research* (Vol. 561, Issue 3). UNNES.
- Ardini, P. P., & Lestarinigrum, A. (2018). Definisi Bermain, Bermain & Permainan Anak Usia Dini. In *Adjie Media Nusantara* (p. 3).
- Asmawati, L. (2008). Pengelolaan kegiatan pengembangan anak usia dini. Universitas Terbuka.
- Amabile, T. M. (1996). *Creativity in context: Update to the social psychology of creativity*. Westview Press.
- American Academy of Pediatrics. (2018). "Kekuatan Bermain: Peran Pediatrik dalam Meningkatkan Perkembangan pada Anak Muda." *Pediatri*, 142(3).
- Azlina, W., & Zulkiflee, A. S. (2012). A pilot study: The impact of outdoor play spaces on kindergarten children. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 38, 275-283.
- Bento, G., & Dias, G. (2017). Pentingnya bermain di luar ruangan untuk perkembangan sehat anak-anak. *Jurnal biomedis Porto*, 2 (5), 157-160.
- Budiwaluyo, H., & Muhid, A. (2021). Manfaat Bermain Papercraft Dalam Meningkatkan Kreativitas Berpikir Pada Anak Usia Dini: Literatur
- Beard, C., & Wilson, J. P. (2006). *Experiential Learning: A Best Practice Handbook for Educators and Trainers*. Kogan Page Publishers.

- Beatty, J. J. (2013). *Observing Development of Young Children*. Cengage Learning.
- Bronfenbrenner, U. (1979). *The ecology of human development: Experiments by nature and design*. Harvard University Press.
- Burhaein, E. (2019). Pembelajaran dalam Pandemi COVID-19: Mengapa Pendidikan Jasmani Adaptif Penting untuk Siswa Disabilitas di Sekolah Luar Biasa. *Disrupsi Strategi Pembelajaran Olahraga: Serta Tantangan dalam Menghadapi New Normal selama masapandemi Covid*, 19, 187-196.
- Brewer, J.A, 2007, *Introduction to Early Childhood Education, Preschool Thought Primary Grade*, Boston, Allyn and Bacon.
- Catron, Carol E & Alen, Jan, 1999, *Early Childhood Curriculum A. Creativeplay Model*, second edition, Merrill, Prentice-Hall, Upper Saddle River, New Jersey Columbus, Ohio.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. Harper & Row.
- Díaz-Lefebvre, R. (2006). The Role of Imagination in the Development of Creativity. *Creativity Research Journal*, 18(2), 145-154.
- Dewi, L., & Fauziati, E. (2021). Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar dalam Pandangan Teori Konstruktivisme Vygotsky. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 163-174.
- Dini, JPAU (2022). Strategi Guru Dalam Pembelajaran Holistik Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* , 6 (3), 1429-1438.
- Eshach, H., & Fried, M. N. (2023). Science and technology in early childhood: The role of hands-on activities in fostering curiosity and understanding. *International Journal of STEM Education*, 10(1), 1-15.
- Edwards, C., Gandini, L., & Forman, G. (Eds.). (2012). *Seratus bahasa anak-anak: Pendekatan Reggio Emilia untuk pendidikan anak usia dini*. ABC-CLIO.\
- Fadlillah, M. (2016). *Desain pembelajaran PAUD: Tinjauan teoritik & praktik*.
- Fauziaturromah, Yuniar, Taopik Rahman, and Edi Hendri Mulyana. —Pengembangan Rencana Pembelajaran Model Pembelajaran STEM Untuk Kelompok B Sub Tema Benda-Benda Alam. *Jurnal Paud Agapedia* 5, no. 2

(2021): 176–83.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/agapedia/article/view/39691>.

Fitriyah, Anis, and Shefa Dwijayanti Ramadani. —Pengaruh Pembelajaran STEAM Berbasis PjBL (Project-Based Learning) Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Dan Berpikir Kritis. *Jurnal Inspiratif Pendidikan* 10, no. 1 (2021): 209–26

Fitri, D. A. ., & Suryana, D. (2022). Pembelajaran STEAM dalam Mengembangkan Fler, M. (2021). Nature-based learning in early childhood education: A conceptual framework for integrating science and play. *Early Childhood Research Quarterly*, 55, 1-12.

Fred Rogers' STEAM Approach. (2020). Exploring STEAM Teaching in Preschool. *International Journal of Evaluation and Research in Education*.

Kemampuan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 12544–12552.

Fler, M. (2013). *Bermain dan belajar di luar ruangan: Kebijakan dan praktik*. Routledge.

Ghoni, A. A., Fikroh, F. H., & Irsyad, M. (2022). Efektivitas Penerapan Pembelajaran STEAM untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. **PROSIDING SANTIKA: SEMINAR NASIONAL TADRIS MATEMATIKA UIN K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN**, 126–138.

Gunarti, W., Pujianti, Y., & Syarah, E. S. (2020). STEAM to R-SLAMET Modification: An Integrative Thematic Play Based Learning with R-SLAMETS Content in Early Child-hood Education. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 14(2), 262-274.

Gardner, H. (1983). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. New York: Basic Books.

Ginsburg, H. P., Lee, J. S., & Boyd, J. S. (2022). Role-playing as a tool for developing early mathematical understanding in young children. *Journal of Early Childhood Research*, 20(3), 245-260.

Haight, JC, & Kigoshi, S. (2003). "Seratus Bahasa Anak Jepang: Pendekatan Reggio Emilia untuk Pendidikan Anak Usia Dini." *Jurnal Studi Jepang*, 29(2).

- Handayani, D., Hayati, T., & Nurdiansyah, N. (2023). HUBUNGAN ANTARA AKTIVITAS PEMBELAJARAN BERBASIS STEAM DENGAN KUALITAS KEMANDIRIAN ANAK USIA DINI DI KELOMPOK BERAGAMA AL-KAUTSAR KECAMATAN PANYILEUKAN KOTA BANDUNG. *AL-IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4, 1–11.
- 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://ejournal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/3561>
- Hasnawati, H., Asmar, S., Masdafi, M., & Rusdiana, R. (2019). Model pembelajaran uap (sains, teknologi, teknik, seni, matematika) dengan pendekatan saintifik 2019.
- Hasbi, M., Fitria, N., Rinakit, K., Kurnianingsih, S., & Rolina, N. (2021). Panduan area bermain luar ruang.
- Henriksen, D., Mehta, R., & Mehta, S. (2019). Design thinking gives STEAM to teaching: A framework that breaks disciplinary boundaries. *Steam education: Theory and practice*, 57-78.
- Herlinda, S. (2018). Pembelajaran PAUD dengan Strategi Outdoor. *Journal of Islamic Early Childhood Education*, 1(1), 67-74.
- Hurlock, Elizabeth B, 1978, *Perkembangan Anak jilid 2*, Alih Bahasa Oleh Meitasari Tjandrasa, Jakarta: Erlangga.
- Izzani, Lia Maghfira. —Pengaruh Model Pembelajaran STEM Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Asam Basa Di SMA Negeri 1 Baitussalam Aceh Besar. *Repository Universitas Islam Negeri Ar-Raniry*, 2019. <https://doi.org/10.31764/civicus.v6i2.679>.
- Joenaidy, Abdul Muis. *Konsep dan Strategi Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0*. (Yogyakarta: Laksana, 2019)
- Johson, J. E; Christie, J.F. jawkey., T.D. *Play and early Childhood Development*, New York; Longman, An imprint of Addison Wesley longman, 1999
- John-Steiner, V., Weber, M., & Minnis, M. (2003). Pentingnya bermain di luar ruangan untuk perkembangan sehat anak-anak. Publikasi Fakultas,

Departemen Studi Anak, Remaja, dan Keluarga, Universitas Nebraska-Lincoln.

Kemple, K. M., Oh, J., Kenney, E., & Smith-Bonahue, T. (2016). The power of outdoor play and play in natural environments. *Childhood education*, 92(6), 446-454.

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2014b). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Retrieved from : <http://anggunpaud.kemdikbud.go.id/upload/resources/documents/4578bf5cf57c0c02f561eb9877640043.pdf>.

Khadijah, K., & Armanila, A. (2017). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini.

Khalilollahi, A., Kasraian, D., Kemperman, A. D., & van Wesemael, P. (2023). Design principles of interactive play systems for children's outdoor play: A designers' perspective. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 100577. <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2023.100577>

Limbong, I., Munawar, M., & Kusumaningtyas, N. (2019, December). Perencanaan pembelajaran paud berbasis steam (science, technology, engineering, art, mathematic). In *Seminar Nasional PAUD 2019* (pp. 203-212).

Mahanal, S. (2014, September). Peran guru dalam melahirkan generasi emas dengan keterampilan abad 21. In *Seminar Nasional Pendidikan HMPS Pendidikan Biologi FKIP Universitas Halu Oleo* (Vol. 1, pp. 1-16).

Moleong. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya.

Munawar, Muniroh, Fenny Roshayanti, and Sugiyanti Sugiyanti. —IMPLEMENTATION OF STEAM (Science Technology Engineering Art Mathematics) - BASED EARLY CHILDHOOD EDUCATION LEARNING IN SEMARANG CITY. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)* 2, no. 5 (2019): 276–85. <https://doi.org/10.22460/ceria.v2i5.p276-285>.

Musayyadah, Dewi Pusparini, and Denok Dwi Anggra. —Penerapan Metode Bermuatan STEAM (Science , Technology , Engineering , Art , Mathematic) Untuk Meningkatkan Pembelajaran Pada Anak Usia Dini. *Prosiding National Conference on Mathematics, Science, and Education (NACOMSE)*,

- “Mewujudkan Generasi Unggul Dan Berdaya Saing Di Era Revolusi Industri 4.0” 2, no. 1 (2019): 99–104.
- Mutiari, D., & Fardani, K. J. (2020). Model Sekolah Alam Di Surakarta. *Sinektika: Jurnal Arsitektur*, 15(2), 49-56.
- Nana Sudjhana dan Ibrahim, Penelitian dan Penilaian Pendidikan,(Bandung: Sinar Baru,2001),h.62.
- Nasrah, Humairah Amir, R., & Yuliana Purwanti, R. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Steam (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) Pada Siswa Kelas IV SD. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 6(1), 1–13. <https://36.89.54.123/index.php/jkpd/article/view/4166>
- Nurwulan, Nurul Retno. —Pengenalan Metode Pembelajaran STEAM Kepada Para Siswa Tingkat Sekolah Dasar Kelas 1 Sampai 3. *Madaniya* 1, no. 3 (2020): 140–46.
- Parapat, A. (2020). Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini: Panduan Bagi Orang Tua, Guru, Mahasiswa, dan Praktisi PAUD. Edu Publisher.
- Pertiwi, O. C., & Syamsiyati, R. N. (2023). Penerapan Pembelajaran Berbasis STEAM Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Al-Azhar Syifa Budi Surakarta Tahun Ajaran 2021/2022 (Doctoral dissertation, UIN Raden Mas Said Surakarta).
- Pratiwi, W. (2017). Konsep bermain pada anak usia dini. *TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), 106-117.
- Pratiwi, Lire. —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, *2021*, 1–71
- Purnamasari, I., Handayani, D., & Formen, A. (2020). Stimulasi keterampilan hots dalam paud melalui pembelajaran steam. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)* (Vol. 3, No. 1, pp. 506-516).
- Putri, Suci Utami. 2019. Pembelajaran Sains Untuk Anak Usia Dini. (Sumedang: UPI Sumedang Press
- Putu, P. S. L., Antara, P. A., Ujianti, P. R., & Psi, S. (2017). PENGARUH STRATEGI PERMAINAN IMAJINATIF TERHADAP KREATIVITAS ANAK KELOMPOK B GUGUS III KECAMATAN BULELENG TAHUN

- AJARAN 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 5(2), 231-240.
- Prameswari, T., & Anik Lestaringrum. (2020). Strategi Pembelajaran Berbasis STEAM Dengan Bermain Loose Parts Untuk Pencapaian Keterampilan 4c Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Efektor*, 7(1), 24–34. <https://doi.org/10.29407/e.v7i2.14387>
- Pratiwi, W. (2017). Konsep bermain pada anak usia dini. *TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), 106-117.
- Qulsum, DU (2022). Peran Memotivasi Guru dalam Penguatan Profil Siswa Pancasila sebagai Ketahanan Pendidikan Karakter Abad 21. *Jurnal Ketahanan Nasional*, 28 (3).
- Raihana, R., Alucyana, A., Hidayat, B., Syafira, I., & Jannah, W. (2020). Peningkatan Pemahaman Program Bermain Anak Indoor Dan Outdoor Di Desa Koto Tuo Kecamatan Batang Peranap. *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, 4(1), 78-83.
- Rahmadiani, N. (2020). Pemahaman Orang Tua Mengenai Urgensi Bermain Dalam Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 57-64.
- Ramdhani, A. P., Sari, F. P., & Wulandari, R. (2022). PENGELOLAAN DESAIN LINGKUNGAN KELOMPOK BERMAIN. *Jurnal Multidisipliner Bharasumba*, 1(02 July), 337-350.
- Ridgway, A., Quiñones, G., & Li, L. (2021). Toddlers' Outdoor Play, Imagination and Cultural Formation. In *Outdoor Learning and Play: Pedagogical Practices and Children's Cultural Formation* (pp. 23-42). Cham: Springer International Publishing.
- Ririn, R. (2020). Implementasi kegiatan bermain outdoor dalam mengembangkan motorik kasar di tk pkk banjarjo pudak ponorogo (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo).
- Rusli, E. (2016). Imajinasi Ke Imajinasi Visual Fotografi. *Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*, 12(2), 91-10
- Review. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 76-93.

- Saragih, A. K., Manik, N. S., & Samosir, R. R. Y. B. (2021). Hubungan Imajinasi dengan Karya Sastra Novel. *Asas: Jurnal Sastra*, 10(2).
- Sajidan, S., Atmojo, I. R. W., Saputri, D. Y., & Ardiansyah, R. Keefektifan Model Pembelajaran Outdoor Learning melalui Wisata Edutainment untuk Menumbuhkan Sikap Peduli Lingkungan Siswa Sekolah Dasar. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 6(2), 175-185.
- Septiani, Ika, and Delina Kasih. —Implementasi Metode STEAM Terhadap Kemandirian Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Alpha Omega School. *Jurnal Jendela Pendidikan* 01, no. 04 (2021): 192–99. <https://www.ejournal.jendelaedukasi.id/index.php/JJP/article/view/6>.
- Siantajani, Yuliaty. 2020. Konsep dan Praktek STEAM di PAUD. Semarang: PT Sarang Seratus Aksara
- Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D), (Bandung : Alfabeta, 2010),h.5
- Sumini, N. K., & Andari, I. A. M. Y. (2023). Gerakan Literasi Pada Anak Usia Dini Melalui Outdoor Learning Activity. *Kumarottama: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 32-41.
- Suryana, D. (2022). Mengembangkan Kreativitas Anak melalui Kegiatan Bermain Balok. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(02), 143-153.
- Suyanto Slamet. 2005. Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Yogyakarta: Hikayat Publishing
- 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.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Syafi'i, I., & Diana, ND (2021). Pemanfaatan Bagian Lepas Dalam Pembelajaran Uap Pada Anak Usia Dini. *AULADA: Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak* , 3 (1), 105-114.
- Utami, A. D., Fleeer, M., & Li, L. (2020). Shift in teachers' pedagogical practices in play-based programme in Indonesia. *International Journal of Early Years Education*, 28(4), 397-412.

- Vygotsky, LS (1978). *Pikiran dalam masyarakat: Perkembangan proses psikologis yang lebih tinggi*. Pers Universitas Harvard.
- Wahyuni, Sri, Reswita, and Mar'atul Afidah. —Pengembangan Model Pembelajaran Sains, Technology, Art, Engineering And Mathematic Pada Kurikulum PAUD. *Jurnal Golden Age* 04, no. 2 (2020): 297–309.
- Wahyuningsih, Siti Andriani Rahma Pudyangtyas, dkk, “Efek Metode STEAM pada Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun”, *Jurnal Obsesi*, (November 2019) Vol. 4 Issue 1 (2020)
- Widaningsih. (2023). Penerapan Pembelajaran STEAM Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional PGPAUDUPIKampus Purwakarta*, 2(1), 272–278.
- Windayani, N. L. I., Dewi, N. W. R., Yuliantini, S., Widyasanti, N. P., Ariyana, I. K. S., Keban, Y. B., ... & Ayu, P. E. S. (2021). *Teori dan aplikasi pendidikan anak usia dini*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Yin. (2013). *Studi Kasus Desain dan Metode* (Elex Media Komputindo (ed.)).
- Yuliaratiningsih, M. S. (2015). Aktivitas Bermain di Luar Ruang dalam Pembelajaran di Taman Kanak-kanak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1).
- Wardhani, W. C., Hartanti, N. B., & Utomo, H. (2023). Elemen Creative Placemaking Pada Perancangan Ruang Publik Untuk Memperkuat Karakter Tempat Pusat Seni Budaya. *Jurnal Penelitian dan Karya Ilmiah Lembaga Penelitian Universitas Trisakti*
- Herdianing, M. (2014). Desain Sarana Berkebun dan Bermain untuk Anak Usia 4-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Tingkat Sarjana Senirupa dan Desain*.
- Jami'ah, I., & Abdullah, N. (2024). Literature Review on Integrating STEAM in Preschool: International Practices and Malaysian Implementation. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.

- Piaget, J. (1970). *The Science of Education and the Psychology of the Child*. New York: Viking Press.
- Rahmawati, R., Agustin, R., Ridwan, M., Erdawati, E., Darwis, M., & Rafiuddin, R. (2019). The Role of STEAM Education in Developing 21st Century Skills. *International Journal of Innovation in Science and Mathematics Education*, 27(2), 1-10.
- Spieler, M., & Krnjic, L. (2021). Code'n'Stitch: Enhancing STEAM Education through Play-Based Learning. *International Journal of Evaluation and Research in Education*.
- Sullivan, P., et al. (2015). Engaging Young Children in Mathematics: The Role of Play. *Mathematics Education Research Group of Australasia*
- Sutrisno, E., & Harjono, H. (2005). Pengaruh Penerapan Kegiatan Berkebun Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Whitebread, D., Basilio, M., Kupalja, M., & Verma, M. (2023). The importance of play in early childhood development: A review of the evidence. *Early Childhood Education Journal*, 51(2), 123-135.