

**PENGEMBANGAN SKENARIO BERMAIN DAN MEMBUAT MENARA
BERBASIS STEAM UNTUK MEMFASILITASI KREATIVITAS ANAK
USIA DINI**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Oleh :

Dela Nuril Huda

NIM 2008713

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS TASIKMALAYA
2024**

**PENGEMBANGAN SKENARIO BERMAIN DAN MEMBUAT MENARA
BERBASIS STEAM UNTUK MEMFASILITASI KREATIVITAS ANAK
USIA DINI**

Oleh
Dela Nuril Huda

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini

©Dela Nuril Huda
Universitas Pendidikan Indonesia
2024

Hak cipta dilindungi Undang-Undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, fotocopy, atau cara lainnya tanpa seizin penulis.

ABSTRAK

Perencanaan pembelajaran sangatlah penting untuk menunjang kesiapan pembelajaran terutama pada pendidikan anak usia dini. Pada dasarnya, pendidik harus memastikan kegiatan pembelajaran telah terencana dan terstruktur dengan baik. Kurikulum merdeka menekankan pentingnya perencanaan pembelajaran dalam meningkatkan relevansi pendidikan dengan lingkungan sekitar. Skenario bermain merupakan salah satu perangkat perencanaan pembelajaran untuk menjadi acuan proses kegiatan pembelajaran dikelas berbasis proyek ataupun permainan. Sesuai dengan hasil analisis kebutuhan, skenario bermain belum diterapkan dengan baik, melainkan pendidik melaksanakan pembelajaran yang kondisional sesuai kondisi anak dan lingkungan sekitar. Hal tersebut menjadikan kegiatan belajar mengajar kurang efektif dan eksplorasi kreativitas anak kurang terfasilitasi. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan skenario bermain dan membuat menara berbasis STEAM, agar kreativitas anak usia dini dapat lebih terfasilitasi. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Educational Design Research* (EDR) yang dikemukakan oleh McKenny and Reaves. Teknik pengumpulan data penelitian ini yaitu dengan observasi, wawancara, studi dokumentasi, dan angket. Penelitian ini berlokasi di Kp. Cicalongpogor Kec. Sodonghilir Tasikmalaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skenario bermain yang dikembangkan dapat memfasilitasi kreativitas anak usia dini dibuktikan melalui uji coba lapangan, uji keterpakaian, dan respon pengguna.

Kata Kunci: Skenario bermain; Pendekatan STEAM, kreativitas anak usia dini.

ABSTRACT

Learning planning is extremely important in preparing for learning, especially in early childhood education. Essentially, educators must ensure that learning activities are well-planned and structured. The Merdeka curriculum emphasizes the importance of learning planning in enhancing the relevance of education to the surrounding environment. Game scenarios are one of the learning planning tools to serve as a reference for project-based or game-based classroom activities. According to the analysis of needs, game scenarios have not been implemented well, but educators have been conducting conditional learning based on the condition of the child and the surrounding environment. This has made teaching and learning less effective and the exploration of children's creativity less facilitated. The purpose of this study is to develop game scenarios and make a STEAM-based tower, so that the creativity of early childhood children can be more facilitated. This study uses the Educational Design Research (EDR) method proposed by McKenny and Reaves. The research data collection techniques include observation, interviews, documentary studies, and questionnaires. This study is located in Kp. Cikalongpogor, Sodonghilir District, Tasikmalaya. The results of the study show that the developed game scenarios are valid and can facilitate the creativity of early childhood children, which can be proven through expert validation tests and field trials.

Keywords: *Game scenarios; STEAM approach; Creativity of early childhood children*

DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	ii
UCAPAN TERIMAKASIH.....	iii
ABSTRAK.....	v
ABSTRACK.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	6
1.4.2 Manfaat Praktis.....	6
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	7
BAB II KAJIAN TEORI.....	9
2.1 Pendidikan Anak Usia Dini	9
2.2 Bermain Bagi Anak Usia Dini.....	9
2.2.1 Kategori Bermain.....	10

2.2.2	Bermain dan Kreativitas pada Anak Usia Dini.....	11
2.3	Skenario Bermain.....	12
2.3.1	Pengertian Skenario Bermain	12
2.3.2	Komponen Dasar Penyusunan Skenario Bermain.....	13
2.4	Pendekatan STEAM.....	20
2.4.1	Pengertian STEAM.....	20
2.4.2	Komponen dalam Pendekatan STEAM.....	21
2.4.3	Tujuan STEAM untuk Pendidikan Anak Usia Dini	23
2.4.4	Apek yang Perlu Diperhatikan Saat Memperkenalkan STEAM Kepada Anak Usia Dini	22
2.5	Kreativitas	25
2.5.1	Pengertian Kreativitas.....	25
2.5.2	Tingkat Pencapaian Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun.....	25
2.5.3	Aspek Kreativitas 4P (Pribadi, Pendorong, Proses, dan Produk)	26
2.5.4	Kerangka Proses	26
2.5.5	Indikator Kreativitas Structure of Intellect (Struktur Intelek)	28
2.5.5	Mengukur Potensi Kreatif Anak	29
2.6	Penelitian yang Relevan.....	31
2.7	Kerangka Berpikir	32
BAB III METODE PENELITIAN		34
3.1	Metode Penelitian.....	34

3.1.1 Analisis dan Eksplorasi.....	35
3.1.2 Desain dan Kontruksi.....	35
3.1.3 Evaluasi dan Refleksi.....	35
3.2 Lokasi dan Partisipan Penelitian.....	36
3.3 Variabel dan Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	36
3.3.1 Variabel Penelitian.....	36
3.3.2 Definisi Operasional Variabel	36
3.3.3 Kreativitas Anak Usia Dini.....	37
3.4 Data dan Instrumen Penelitian	39
3.4.1 Jenis Data.....	39
3.4.2 Teknik Pengumpulan Data.....	40
3.5 Prosedur Penelitian.....	48
3.5.1 Analisis dan Eksplorasi Dasar Kebutuhan Pengembangan Skenario Bermain dan Membuat Menara Berbasis STEAM.....	48
3.5.2 Desain dan Kontruksi Pengembangan Skenario Bermain dan Membuat Menara Berbasis STEAM.....	49
3.5.3 Evaluasi dan Refleksi terhadap Skenario Bermain dan Membuat Menara Berbasis STEAM.....	50
3.6 Teknik Analisis Data.....	51
3.6.1 Analisi Data Kualitatif.....	50
3.6.2 Analisis Data Kuantitatif	52

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	56
4.1 Analisis Dasar Kebutuhan Pengembangan Skenario Bermain dan Membuat Menara Berbasis STEAM.....	56
4.1.1 Kebutuhan Dasar di Lapangan.....	56
4.1.2 Kebutuhan Dasar Teoritis.....	58
4.2 Desain dan Kontruksi (Design and Construction) Pengembangan Skenario Bermain dan Membuat Menara Berbasis STEAM	61
4.2.1 Validasi Desain Skenario Bermain dan Membuat Menara berbasis STEAM.....	66
4.2.3 Hasil Revisi Skenario Bermain dan Membuat Menara berbasisSTEAM.....	68
4.3 Evaluasi dan Refleksi terhadap Skenario Bermain dan Membuat Menara berbasis STEAM.....	73
4.3.1 Hasil Observasi Skenario Bermain dan Membuat Menara berbasis STEAM.....	73
4.3.2 Hasil Angket Keterpakaian Pengguna	75
4.3.3 Refleksi terhadap Skenario Bermain dan Membuat Menara Berbasis STEAM untuk Memfasilitasi Kreativitas Anak Usia Dini	78
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	80
5.1 Simpulan	80
5.2 Implikasi.....	81
5.3 Rekomendasi.....	82
DAFTAR PUSTAKA.....	83

LAMPIRAN-LAMPIRA	88
RIWAYAT HIDUP	181

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Penjaringan Data Penelitian	38
Tabel 3.2 Panduan Observasi Penilaian Kreativitas Anak Usia Dini	40
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara	41
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Bibliografi	42
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Lembar Validasi Kesesuaian Aktivitas Siswa dalam Skenario Bermain dengan Unsur STEAM	44
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Skenario Bermain dengan Komponen STEAM	45
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Angket Keterpakaian Skenario Bermain dan Membuat Menara Berbasis STEAM	46
Tabel 3.8 Kisi-Kisi Angket Respon Pengguna Terhadap Skenario Bermain dan Membuat Menara Berbasis STEAM	47
Tabel 3.9 Kategori Skala Nominal Penelitian	53
Tabel 3.10 Kategori Validasi Ahli Skenario Bermain dan Materi STEAM	54
Tabel 3.11 Pedoman Kategori Skor Skala Likert Hasil Observasi	55
Tabel 3.12 Pedoman Kategori Skor Skala Likert Hasil Angket Respon dan Keterpakaian Skenario Bermain dan Membuat Menara STEAM	56
Tabel 4.1 Pemilihan dan Pemetaan Capaian Pembelajaran	62
Tabel 4.2 <i>Prototype</i> Skenario Bermain dan Membuat Menara Berbasis STEAM	64
Tabel 4.3 Hasil Validasi Kelayakan Materi	68
Tabel 4.4 Skenario Sebelum dan Sesudah Revisi	69
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Observasi Penilaian Kreativitas Siswa Berdasarkan Kegiatan pada Skenario Pembelajaran	72
Tabel 4.6 Hasil Angket Keterpakaian Skenario Bermain dan Membuat Menara berbasis STEAM	76

Tabel 4.7 Hasil Angket Respon Pengguna.....	77
Tabel 4.8 Revisi dari Pengguna Skenario Bermain dan Membuat Menara Berbasis STEAM.....	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Komponen Dasar Penyusunan Skenario Bermain	12
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir	32
Gambar 3.1 Prosedur <i>Educational Design Research</i> (EDR)	33
Gambar 3.2 Analisis Data Model Miles dan Huberman	50
Gambar 4.1 Pengembangan Komponen Dasar Penyusunan Skenario Bermain	62

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN I ADMINISTRASI PENELITIAN	88
Lampiran 1.1 SK Dosen Pembimbing Skripsi	89
Lampiran 1.2 Surat Permohonan Izin Penelitian dari Lembaga untuk Kecamatan	92
Lampiran 1.3 Surat Keterangan Perubahan Judul Skripsi	93
Lampiran 1.4 Surat Keterangan Perubahan Judul Skripsi	94
LAMPIRAN 2 INSTRUMEN PENELITIAN	95
Lampiran 2.1 Instrumen Pedoman Wawancara (Studi Pendahuluan)	96
Lampiran 2.2 Instrumen Lembar Observasi (Studi Pendahuluan)	97
Lampiran 2.3 Instrumen Studi Dokumentasi	99
Lampiran 2.4 Instrumen Validasi Kesesuaian Aktivitas Siswa dalam Skenario Bermain dengan Unsur STEAM	100
Lampiran 2.5 Instrumenn Validasi Kesesuaian Skenario Bermain dengan Komponen STEAM	104
Lampiran 2.6 Instrumen Lembar Observasi Penilaian Kreativitas Siswa Berdasarkan Kegiatan pada Skenario Bermain	108
Lampiran 2.7 Instrumen Angket Keterpakaian Skenario Bermain dan Membuat Menara berbasis STEAM	111
Lampiran 2.8 Instrumen Angket Respon Pengguna Terhadap Skenario Bermain dan Membuat Menara Berbasis STEAM	115
LAMPIRAN 3 PERNYATAAN HASIL PENELITIAN	118
Lampiran 3.1 Pernyataan Validasi Instrumen Penelitian	119
Lampiran 3.2 Pernyataan Validasi Kesesuaian Aktivitas Siswa Dalam Skenario Bermain dengan Unsur STEAM	120
Lampiran 3.3 Pernyataan Validasi Ahli Skenario Bermain dan Komponen STEAM	121

Lampiran 3.4 Pernyataan Keterpakaian Skenario Bermain dan Membuat Menara STEAM.....	122
- Lampiran 3.4.1 Pernyataan Keterpakaian Skenario Bermain dan Membuat Menara STEAM Pengguna 1	122
- Lampiran 3.4.2 Pernyataan Keterpakaian Skenario Bermain dan Membuat Menara STEAM Pengguna 2	123
Lampiran 3.5 Pernyataan Respon Pengguna Terhadap Skenario Bermain dan Membuat Menara STEAM.....	124
- Lampiran 3.5.1 Pernyataan Respon Pengguna Terhadap Skenario Bermain dan Membuat Menara Berbasis STEAM Pengguna 1	124
- Lampiran 3.5.2 Pernyataan Respon Pengguna Terhadap Skenario Bermain dan Membuat Menara Berbasis STEAM Pengguna 2	125
LAMPIRAN 4 HASIL PENELITIAN	126
Lampiran 4.1 Hasil Wawancara Studi Pendahuluan.....	127
Lampiran 4.2 Hasil Observasi Studi Pendahuluan.....	129
Lampiran 4.3 Anotasi Bibliografi	132
Lampiran 4.4 Hasil Validasi Kesesuaian Aktivitas Siswa dalam Skenario Bermain dengan Unsur STEAM.....	135
Lampiran 4.5 Hasil Validasi Kesesuaian Skenario Bermain dengan Komponen STEAM.....	138
Lampiran 4.6 Hasil Observasi Penilaian Kreativitas Siswa Berdasarkan Kegiatan pada Skenario Bermain	141
- Lampiran 4.6.1 Hasil Observasi Penilaian Kreativitas Siswa Berdasarkan Kegiatan pada Skenario Bermain (Anak 1)	141
- Lampiran 4.6.2 Hasil Observasi Penilaian Kreativitas Siswa Berdasarkan Kegiatan pada Skenario Bermain (Anak 2)	144

- Lampiran 4.6.3 Hasil Observasi Penilaian Kreativitas Siswa Berdasarkan Kegiatan pada Skenario Bermain (Anak 3)	147
- Lampiran 4.6.4 Hasil Observasi Penilaian Kreativitas Siswa Berdasarkan Kegiatan pada Skenario Bermain (Anak 4)	150
- Lampiran 4.6.5 Hasil Observasi Penilaian Kreativitas Siswa Berdasarkan Kegiatan pada Skenario Bermain (Anak 5)	153
- Lampiran 4.6.6 Hasil Observasi Penilaian Kreativitas Siswa Berdasarkan Kegiatan pada Skenario Bermain (Anak 6)	156
- Lampiran 4.7 Hasil Observasi Keseluruhan Penilaian Kreativitas Anak Usia Dini.....	159
 Lampiran 4.7 Hasil Angket Keterpakaian Skenario Bermain dan Membuat Menara Berbasis STEAM	160
- Lampiran 4.7.1 Hasil Angket Keterpakaian Skenario Bermain dan Membuat Menara Berbasis STEAM Pengguna 1	160
- Lampiran 4.7.2 Hasil Angket Keterpakaian Skenario Bermain dan Membuat Menara Berbasis STEAM Pengguna 2	163
 Lampiran 4.8 Hasil Angket Respon Pengguna Skenario Bermain dan Membuat Menara Berbasis STEAM	166
- Lampiran 4.8.1 Hasil Angket Respon Pengguna Skenario Bermain dan Membuat Menara Berbasis STEAM Pengguna 1	166
- Lampiran 4.8.2 Hasil Angket Respon Pengguna Skenario Bermain dan Membuat Menara Berbasis STEAM Pengguna 2	168
 LAMPIRAN 5 DOKUMENTASI.....	170
Lampiran 5.1 Dokumentasi.....	171
- Lampiran 5.1.1 Dokumentasi Studi Pendahuluan.....	171
- Lampiran 5.1.2 Dokumentasi Observasi.....	171
 LAMPIRAN 6 HASIL AKHIR PRODUK	173

Lampiran 6.1 Skenario Bermain dan Membuat Menara Berbasis STEAM untuk Memfasilitasi Kreativitas Anak Usia Dini	174
--	-----

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, A. (2020). Teknik Analisis Data Analisis Data. *Teknik Analisis Data Analisis Data*, 1–15.
- Aedi, N. (2010). Bahan Belajar Mandiri Metode Penelitian Pendidikan Pengolahan Dan Analisis Data Hasil Penelitian. *Fakultas Ilmu Pendidikan*, 1–30.
- Amtai alasan, S.IP., M. S. (2017). Buku Metode Penelitian Kualitatif. In *Jurnal Sains dan Seni ITS* (Vol. 6, Issue 1). <http://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf><http://fiskal.kemenkeu.go.id/ejournal><http://dx.doi.org/10.1016/j.cirp.2016.06.001><http://dx.doi.org/10.1016/j.powtec.2016.12.055><https://doi.org/10.1016/j.ijfatigue.2019.02.006><https://doi.org/10.1>
- Anggryani, I., Na'imah, N., & Meriyati, M. (2023). Strategi Meningkatkan Sikap Sosial Positif Anak melalui Bermain Aktif dan Pasif di PAUD Nusantara. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4491–4499. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.3970>
- Ardwiyanti, D., Prasetyo, Z. K., & Wilujeng, I. (2021). STEM research trends in indonesia: A systematic literature review. *Journal of Science Education Research Journal*, 2021(1), 38–45.
- Aulina, C. N., Universitas, P., & Sidoarjo, M. (2014). Pengaruh bermain peran terhadap peningkatan kemampuan sosial anak usia dini. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, 1(1), 2.
- Awalini tika, Yanuartuti Setuo, S. I. (2023). Problematika Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun dalam Kegiatan Menggambar Bebas. *Jurnal Ilmiah Indonesia*, 8(6), 1–14.
- Darmayani, E., & Amelia, M. A. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Terhadap Pola Belajar Di Tk Ceria Demangan. *Yaa Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 146. <https://doi.org/10.24853/yby.7.2.146-156>
- Dedi, R. S. (2015). Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kecemen, Manisrenggo, Klaten. *Journal of Business Research*, 11(1), 1–15.
- Edi, Hendri Mulyana, N. (2020). Analisis Unsur Art pada Pembelajaran STEAM untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Guru*, 1(3), 135–141.
- Elvira, M., Islam, U., Maulana, N., & Ibrahim, M. (2022). Model Pembelajaran STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) di Kota Malang. *Preschool: Jurnal Perkembangan Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 13–20.

- Hadju, V. A., Gorontalo, U. N., Aulia, U., & Gorontalo, U. N. (2022). *DESAIN PENELITIAN MIXED METHOD Editor: Nanda Saputra* (Issue November).
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2017). Bermain dan permainan anak asia dini. In *Pendidikan Islam Anak Usia Dini* (Vol. 7, Issue 1). <https://journal.uir.ac.id/index.php/generasiemas/article/view/6985>
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). *Bermain dan permainan anak usia dini*. 4.
- Holida, O., Munaris, & Mustofa, A. (2019). Pengembangan Skenario Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning dan Discovery Learning dalam Menganalisis Novel. *Jurnal Kata*, 1–6.
- Huda dalam Anwar, D. S., Maura, S., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). Model Role Playing dalam Merancang Kegiatan Pembelajaran Materi Konsep Jual Beli di SD Kelas II. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 9080.
- Ismiulya, F. (2020). Konsep bermain aktif dan bermain pasif serta pengembangannya bagi anak usia dini. *Hamka Ilmu Pendidikan Islam: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Dan Pendidikan Bahasa Arab*, 5(02), 56–69.
- Jayanti, U. N. A. D., Adlini, M. N., & Khairuna, K. (2020). Profil Keterampilan Menyusun Skenario Pembelajaran Mahasiswa Calon Guru Biologi Perguruan Tinggi Keagamaan. *Jurnal Biolokus*, 3(1), 265. <https://doi.org/10.30821/biolokus.v3i1.720>
- Kemendikbud. (2022). Capaian Pembelajaran Fase Fondasi. *Kemendibudristek*, 1–38.
- Khairina, W., & Yarni, L. (2022). Kreativitas Anak Putus Sekolah di Jorong Ampang Gadang 1 Kenagarian Maek Kabupaten Lima Puluh Kota Provinsi Sumatera Barat. *Indonesian Research Journal On Education*, 2(3), 1097–1103. <https://doi.org/10.31004/irje.v2i3.164>
- Lilly, F. R. (2014). Encyclopedia of Primary Prevention and Health Promotion. *Encyclopedia of Primary Prevention and Health Promotion, January 2014*. <https://doi.org/10.1007/978-1-4614-5999-6>
- Maghfirah, S., & Putro, K. Z. (2024). Pengukuran Kreativitas melalui Teknik Non Tes serta Contoh Teknik Non Tes dalam Pengukuran Kreativitas: Studi Pendidikan Anak Usia Dini. *Alzam: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(1), 45–57.
- Maryati, S., & Suryawati, A. E. (2023). *Pembelajaran Untuk Fase Fondasi*. <https://buku.kemdikbud.go.id>
- Maulida, S. (2024). Perencanaan pembelajaran: pengertian, fungsi dan tujuan. *OJS, Karimah Tauhid*, 3, 6014–6023. <https://ojs.unida.ac.id/karimahtauhid/article/view/13275/5252>

- Mu'minah, I. H., & Suryaningsih, Y. (2020). Implementasi STEAM (Science, Technology, Arts and Mathematics) dalam Pembelajaran abad 21. *Jurnal Bio Education*, 5(1), 65–73.
- Mulyana, Edi Hendri.; Mulyadi, S. (2020). *Pengembangan Lembar Kerja Anak (Lka) Model Stem Pada Konsep Terapung Melayang Tenggelam Untuk Memfasilitasi Keterampilan Sainifik Anak Usia Dini*. 4(1), 107–117.
- Munandar, U. (2018). Telaah Kreativitas. *Universitas Airlangga, October*, 0–21.
- Nilamsari, N. (2014). Memahami Studi Dokumen Dalam Penelitian Kualitatif. *Wacana*, 8(2), 177–1828. <http://fisip.untirta.ac.id/teguh/?p=16/>
- Novitasari., N. (2022). Pembelajaran Steam Pada Anak Usia Dini. *Al-Hikmah : Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 6(1), 69–82. <https://doi.org/10.35896/ijecie.v6i1.330>
- Nuttgens, N. (2009). Creative learning. In *Ecologist* (Vol. 39, Issue 1). <https://doi.org/10.4324/9781003009351-35>
- Pendidikan, K., & Kebudayaan, D. A. N. (2015). *Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2018). *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 3(1), 10–27.
- Pedoman Karya Tulis Ilmiah UPI. (2021). Universitas Pendidikan Indonesia
- Pujaastwa, I. B. G. (2016). *Teknik wawancara dan observasi untuk pengumpulan bahan informasi*. 1–11.
- Pupung, Puspa; Anis, L. (2018). *Bermain-dan-Permainan-Anak-USia-Dini-Sebuah-kajian-teori-dan-Praktek.pdf* (1st ed.). Adjie Media Nusantara.
- Purwanto, N. (2019). Variabel Dalam Penelitian Pendidikan. *Jurnal Teknodik*, 6115, 196–215. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.554>
- Rachmawati, I. N. (2019). Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif: Wawancara. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 11(1), 35–40. <https://doi.org/10.7454/jki.v11i1.184>
- Rahman. (2022). Metode Pengumpulan Data Sekunder. In *Asik Belajar* (Issue 10).
- Rassul, T. H., & Kh, R. (2023). Assessing the Validity of Experts' Value Judgment over Research Instruments. *ZANCO Journal of Humanity Sciences*, 27(5). <https://doi.org/10.21271/zjhs.27.5.21>
- Riyanto, Fauzi, R., Syah, I. M., & Muslim, U. B. (2021). Model STEM (Science, Technology, Engineering and Mathematics) dalam Pendidikan. In *Journal of*

Chemical Information and Modeling (Vol. 53, Issue 9).

- Rizki, M. A., Ruslana, R., & Artika, W. (2020). Potensi Kreatif dan Pengukurannya dari Perspektif Psikologi. *Al-Din: Jurnal Dakwah Dan Sosial Keagamaan*, 6(2). <https://doi.org/10.35673/ajdsk.v6i2.1131>
- Rohmah, N. (2016). Bermain Dan Pemanfaatannya Dalam Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Tarbawi*, 13(2), 27–35.
- Salam, S., Sukarman, B., Hasnawati, & Muh, M. (2020). Pengetahuan Dasar Seni Rupa. In *Makassar: Universitas Negeri Makassar*. Badan Penerbit UNM Universitas Negeri Makassar.
- Setiamy, A. A., & Deliani, E. (2019). *Pengembangan Skenario Pembelajaran Berbasis Problem Based Learning (Pbl) Dan Higher Order Thinking Skills (Hots) Teks Drama Kelas Viii Smp*. 2, 5–10.
- Sinaulan, S., Kaunang, M., & Sunarmi, S. (2023). Pengaruh Musik Terhadap Kesenangan “Tulung Kerja” Pada Acara Pesta Pernikahan Di Desa Sion Kecamatan Tompaso Baru Kabupaten Minahasa Selatan. *Kompetensi*, 3(6), 2366–2374. <https://doi.org/10.53682/kompetensi.v3i6.6273>
- Sisk, D. A. (2021). J.P. Guilford: A Pioneer of Modern Creativity Research. *Celebrating Giants and Trailblazers: A-Z of Who's Who in Creativity Research and Related Fields*, 171–185.
- 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*.
- Spector, J. M., Merrill, M. D., Elen, J., & Bishop, M. J. (2014). Handbook of research on educational communications and technology: Fourth edition. *Handbook of Research on Educational Communications and Technology: Fourth Edition, January*, 1–1005. <https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3185-5>
- Sumardi, S., Rahman, T., & Gustini, I. S. (2017). Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Playdough. *Jurnal Paud Agapedia*, 1(2), 190–202. <https://doi.org/10.17509/jpa.v1i2.9359>
- Supriadi, D. (2018). Konsep Kreativitas Disarikan dari “Kreativitas, kebudayaan & perkembangan Iptek” karya Dedi Supriadi Miyarso. *Universitas Pendidikan Indonesia*, 1.
- Sutrisno, A. (2021). Pentingnya pendidikan anak di usia dini. *Jurnal UMJ*, 1–4.
- Suyanto. (2018). Seni Kriya.Pdf. In *Ornamen jurnal seni rupa ISI Surakarta* (Vol. 1, pp. 1–14).
- Toha, M. (2018). Konsep Pendidikan Anak Usia Dini. *Al-Intizam Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(2), 38–68.

- Ulya, H., & Rahayu, R. (2019). Penyusunan Skenario Pembelajaran Inovatif sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran Matematika bagi Guru di SD 4 Karangbener Kudus. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 10(1), 16. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v10i1.2134>
- Utama, A. M. B., Pohon, D., Draf, C., Cahaya, P., Pohon, D., & Draf, C. (2020). *Teori Bermain*.
- Wahyuningsih, S., Nurjanah, N. E., Rasmani, U. E. E., Hafidah, R., Pudyaningtyas, A. R., & Syamsuddin, M. M. (2020). STEAM Learning in Early Childhood Education: A Literature Review. *International Journal of Pedagogy and Teacher Education*, 4(1), 33. <https://doi.org/10.20961/ijpte.v4i1.39855>