

DAFTAR PUSTAKA

- Anita Damayanti, S. R. (2020). Peningkatan Kreativitas Berkarya Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Steam Dengan Media Loose Parts. *Jurnal Buah Hati*, 7(2), 74-90.
<https://doi.org/10.46244/buahhati.v7i2.1124>
- Azwar, S. (2012). *Reabilitas dan Validitas*. Pustaka Belajar.
- Bahar, A. S. (2013). *Transformational Leadership Ilustrasi di Bidang Organisasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Bodedarsyah, A., & Yulianti, R. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini Kelompok A (Usia 4-5 Tahun) Dengan Media Pembelajaran Lesung Angka. *Jurnal Ceria*.
<https://doi.org/10.22460/ceria.v2i6.p354-358>
- Collins, M. A. & Laski, E. V. (2019). Pendidikan anak usia dini: menyiapkan anak usia tiga, empat, dan lima tahun masuk sekolah. *Early Childhood Research Quartely*, (46). 201-212.
- Depdiknas, U.-U. R. (2003). *Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia.
- Djaali. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dyah, W. W. (2021). Stimulasi Perilaku Sosial Anak Usia Dini melalui Media Loose Parts (Bahan Lepas). 5(2), 1894-1904.
- Ganesha. (2020). Pembelajaran Berbasis Knten STEAM dan Looe Part. *In Journal of Education Social Studies*.

- Hajerah, H. S. (2019). Pembuatan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Bahan Bekas Pada Guru TK Di Kabupaten Maros. *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, 680-683.
- Hikmawati, N. H. (2022). Pengaruh Media Papan Flanel Menggunakan Gambar Terhadap Kecerdasan Visual Spasial Anak Kelompok B. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pembelajaran*, 1(2), 63.
<https://doi.org/10.26858/edustudent.v1i2.25797>
- Istiqomah, N. &. (2021). Konsep Dasar Teori Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget. . *Khazanah Pendidikan*, 15(2), 151.
<https://doi.org/10.30595/jkp.v15i2.10974>
- Jamaris. (2013). *Orientasi Baru dalam Psikologi Pendidikan*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kulsum, U. (2022). Upaya Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Loose Parts. . *Jurnal ilmiah Cahaya Paud*, 60-66.
<https://doi.org/10.33387/cp.v4i1.4046>
- Lismayani, A. P. (2023). CJPE: Cokroaminoto Juornal of Primary Education Pengaruh Media Loose Part terhadap Kreativitas Anak Usia Dini. 6 Nomor 2.
- Luaili, N. R. (2022). *Buku Panduan Loose Parts Untuk Guru Paud*.
- Mardiyah, T. R., Herman, & Amal, A. (2024). Pengaruh Media Loose Parts Terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*.

- Musi, M. A. (2017). Implementasi Permainan Edukatif Berbasis Budaya Lokal Untuk Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak. *Jurnal pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 117-128.
<https://doi.org/10.24853/yby.1.2.117-128>
- Mutifa, A. Y., & Hibana. (2024). Early Childhood Symbolic Thinking Skills through Loose Part-Based Busy Jar Learning Media. *J CD: Journal of Childhood Development*.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137. (2014). Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional RI.
- Pratisti, W. D. (2018). *Psikologi eksperimen*. Muhammadiyah University Press.
- Priyanti, N., & Warmansyah, J. (2021). The Effect of Loose Parts Media on Early Childhood Naturalist Intelligence. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*.
- Priyono, F. H., Rahmawati, A., & Pudyaningtyas, A. R. (2021). Kemampuan Berpikir Simbolik pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Kumara Cendekia*.
- Ramlah, F., & Mukminin, A. (2023). Pengaruh penggunaan Media Flash Card terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik dan Kecerdasan Linguistik Anak Usia 5-6 Tahun. *Murhum: Jurnal Pendidikan anak Usia Dini*, 259-271.
<http://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.202>
- Riyanto, S. &. (2020). *Metode Riset Penelitian Kuantitatif*.
- Seefeldt, C. &. (2008). *Pendidikan anak usia dini: menyiapkan anak usia tiga, empat, dan lima tahun masuk sekolah*. Jakarta: Indeks.
- Siantajani, Y. (2020). *Buku loose part material lepasan otentik stimulasi PAUD (Cet. 3)*. Yogyakarta: PT. Sarang Seratus Aksara.

- Siantajani, Y. (2021). *Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*. Yogyakarta: PT. Sarang Seratus Aksara.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suparno, P. (2001). *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta.
- Supriyadi. (2018). *Pengaruh metode pembelajaran dan kecerdasan emosional*.
- Susanto. (2017). *Pendidikan anak usia dini: Konsep dan teori*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan anak usia dini dalam berbagai aspeknya*. Jakarta: Kencana Perdana Media Group.
- Sujiono, N (2012). *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Suwarno, W. (2009). *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Umaroh, G. K. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Dengan Menggunakan Media Papan Hubung Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Tahsinia*, 4(1), 71-78.
<https://doi.org/10.57171/jt.v4i1.341>
- Vanbinst, B. E. (2020). Cross-domain associations of key cognitive correlates of early reading and early arithmetic in 5 years olds. *Early childhood Research Quarterly*, (51), 144-152.
- Vanderlaan, A. F. (2011). *Symbolic thought*. in: goldstein s., naglieri j.a. In *Encyclopedia of Child Behavior and Development*.

- Wahida, S. A., Rusmayadi, & Musi, M. A. (2024). Pengembangan Pendekatan Steam Berbasis Loose Parts Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir simbolik Anak Usia 5-6 tahun. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*.
- Wardani, E. K., & Suryana, D. (2022). Permainan Edukatif Setatak Angka dalam Menstimulasi Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini. *Jurhnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1790-1798.
- Wayka, B. (2019). Pembelajaran Berbasis Knten STEAM dan Looe Part,. *Gurusiana*.
- Wilyanita, N., Rahayu, S., & Hariati, M. (2024). Pengaruh Media Loose Parts terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Tambusai*.
- Wulandari, A. P. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 05(02), 3928-3936.