

DAFTAR PUSTAKA

- Abiyyuansyah, F., Kusumawati, A., & Irawan, A. (2019). *Analisis Implementasi Strategi Content Marketing dalam Meningkatkan Customer Engagement (Studi Pada Strategi Content Marketing Amstirdam Coffee Malang)*. Jurnal Administrasi Bisnis (JAB), 73(1), 78–87.
- ALFA and Friends Indonesia (2025) <https://id.alfaandfriends.com/>
- American Marketing Association (2017). *Definition of Marketing Research*. <https://www.ama.org/the-definition-of-marketing-what-is-marketing/>
- Badan Pusat Statistik (2023). *Statistik Pendidikan 2023*. https://web-api.bps.go.id/download.php?f=/iTg48uZJoKcztGGl98vcE9ZV1dFWFQ3dkxSeTVGSENFMUUpCSzJCMG9aaVorZGUzUkpraCsxS3Z1YytzMVIvaFRIN3QxZDIQcHN5R01ERU1sdTFZejM4NlpsdlIDYkJMeGZLdHlxQ2g3Y2ZHL0svQ1VtUllkMmRsTVZnd3ovOUR1NTE0ZG52L2V4dWxPUE1UenM0cXY2YWhnR0w0Q3didFg3STdjMi9ZbDhRM1gyekh2WFhKUkVabHdXRm1nUTN2M1lOVGRoRFpzVzBmOVhLTDVYOGdpU2ZjcTFVSldEaEhQRHMwZmMxNIB2cHVuM2ZQbC9lcFE1UzE1eWVYYlI4OFdDUitvMnpiSFZzNi9xQkI=&_gl=1*16ac5go*_ga*MTE5NjA4MTE4Mi4xNzQwNDY0OTg2*_ga_XXTTVXWHDB*MTc0MDgxNzY1Mi4yLjEuMTc0MDgxNzY1NC4wLjAuMA
- Hadinugrahaningsih, T. (2017). Keterampilan Abad 21 Dan STEAM Proyek Dalam Pembelajaran Kimia.
- Isman, M. (2017). Pembelajaran Moda Dalam Jaringan (Moda Daring). *The Progressive And Fun Education Seminar*, 586-588.
- Kaplan, A. M., & Haenlein, M. (2010). *Users of the world, unite! The challenges and 21 opportunities of Social Media*. Business Horizons, 53(1), 59–68. <https://doi.org/10.1016/J.BUSHOR.2009.09.003>

Kemendikdasmen (2025). ***JUMLAH DATA SATUAN PENDIDIKAN (PAUD) PER PROVINSI.***

Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi. 2022. Rencana Strategis Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah Tahun 2020-2024. Jakarta: Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi

Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). *Marketing management (15th ed.)*. Pearson Education

Kusnandar, V. B. (2022). Indonesia Punya 46,93 Ribu Guru Satuan PAUD, Ini Sebarannya di Provinsi pada 2022. *Katadata*.
<https://databoks.katadata.co.id/pendidikan/statistik/6b170343cab98a4/indonesia-punya-4693-ribu-guru-satuan-paud-ini-sebarannya-di-provinsi-pada-2022>

Kusuma, B. A., & Putri, B. P. S. (2019). *Pengaruh Social Media Marketing Terhadap Brand Equity*. JIM UPB, 7(1), 33–37

Lestari, Eko S., Priyatno Harsasto, dan Sulistyowati. 2015. "Analisis Program Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Di Kota Semarang." *Journal of Politic and Government Studies*, 4(3): 351-360. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jpgs/article/view/8897>

Lintang, Indira (2024, September, 2). 10 Media Sosial dengan Pengguna Terbanyak di Indonesia 2024. Inilah.com. <https://www.inilah.com/data-pengguna-media-sosial-indonesia>

Nurrachmah, Dwi, Rika Vira Zwagery, dan Rooswita Santia Dewi. 2019. "Psidoedukasi Keliling (Psikoling) Sadar PAUD untuk meningkatkan kesadaran PAUD bagi masyarakat di Pinggiran Sungai Martapura". PRO SEJAHTERA (Prosiding Seminar Nasional Pengabdian kepada

Masyarakat), 1(1): 134-138. <http://snllb.ulm.ac.id/prosiding/index.php/snllbabdimas/article/download/301/302>

Pangaribuan, C., Putri, O. S., & Ramadhani, S. A. (2024). Pengaruh Digital Marketing Terhadap Brand Awareness dan Customer Engagement pada pengguna Smartphone Di Kalangan Mahasiswa Universitas Amikom Purwokerto. *Jambura*, 6(3), 1446–1450.

Riyanto, A. D. (2025, February 28). *Hootsuite (We are Social): Data Digital Indonesia 2024*. We are Social. <https://andi.link/hootsuite-we-are-social-data-digital-indonesia-2024/>

Sa'ida, N. (2021). Implementasi Model Pembelajaran STEAM pada Pembelajaran Daring. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 7(2), 123–128. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v7n2.p123-128>

Sandhusen, Richard (2008). *Marketing*. Hauppauge, N.Y: Barron's Educational Series. p. 520. ISBN 0-7641-3932-0

Saputra, G. W., & Ardani, I. G. A. K. S. (2020). "The Influence of Digital Marketing, Word of Mouth, and Service Quality on Purchasing Decisions". *Udayana University Management E-Journal*.

Soraya, P.P. (2022, May 31). *Pengertian Brand Guidelines dan Apa Saja Manfaatnya Untuk Perusahaan*. LinovHR. <https://www.linovhr.com/brand-guidelines-adalah/>

Suriyana, S., & Novianti, M. (2021). Efektifitas Pembelajaran Berbasis STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematic) terhadap Hasil Belajar pada Meteri Dimensi Tiga SMK. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4049–4056. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1199>

- Tritama, H. B., & Tarigan, R. E. (2016). *The Effect of Social Media to the Brand Awareness of A Product of A Company*. CommIT (Communication and Information Technology) Journal, 10(1), 9–14
- Wahyuningsi, Siti. Efek Metode STEAM pada Kreatifitas Anak Usia 5-6 Tahun, Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 4, Nomor 1, 2020.
- Zamhari Zamhari, Dwi Noviani, & Zainuddin Zainuddin. (2023). Perkembangan Pendidikan di Indonesia. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 1(5), 01–10.
<https://doi.org/10.61132/morfologi.v1i5.42>