

DAFTAR PUSTAKA

- Amaruddin, H. (2023). Ilmu Pengetahuan Sosial: Problematika dan Solusinya. *PRIMER: Journal of Primary Education Research*, 1(1), 24–33.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktis* (15th ed.). Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsy, I., & Syamsulrizal, S. (2021). Pengaruh Pembelajaran STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics) Terhadap Kreativitas Peserta Didik. *Biolearning Journal*, 8(1), 24–26. <https://doi.org/10.36232/jurnalbiolearning.v8i1.1019>
- Barkah, E. S., Awaludin, D., & Bahtiar, M. I. E. A. (2024). Implementasi Model Pembelajaran STEAM (Science , Technology , Engineering , Art and Mathematics): Strategi Peningkatan Kecakapan Abad 21. *Jurnal Syntax Admiration*, 5(9), 3501–3511.
- Damayanti, A. (2022). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah. *SNPE FKIP Universitas Muhammadiyah Metro*, 1(1), 99–108.
- Dewi, N. P. L. K., Astawan, I. G., & Suarjana, I. M. (2021). Perangkat Pembelajaran Pendekatan STEAM-PJBL pada Tema 2 Selalu Berhemat Energi. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 222. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.36725>
- Elifianita Susanti, N., Iva Swastika, A., Musthofa, A., Irawan, F., & Wahyu Puji Utami, I. (2024). Analisis Kolaborasi Antar Mata Pelajaran Dalam Model Sistem Blok Sebagai Implementasi Kurikulum Merdeka Di Smkn 10 Malang. *Jurnal MIPA Dan Pembelajarannya*, 4(8), 5. <https://doi.org/10.17977/um067v4i8p5>
- Emzir. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif* (September). PT Rajagrafindo Persada, Rajawali Press.
- Erita, S. (n.d.). *Aspek-aspek Psikologis dalam Pembelajaran Oleh : Selvia Erita*. 1–11.
- Fitriyah, A., & Ramadani, S. D. (2021). Pengaruh Pembelajaran Steam Berbasis Pjbl (Project-Based Learning) Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Dan Berpikir Kritis. *Inspiratif Pendidikan*, 10(1), 209–226.
- Fritz, C. O., Morris, P. E., & Richler, J. J. (2012). Effect size estimates: Current use, calculations, and interpretation. *Journal of Experimental Psychology: General*, 141(1), 2–18. <https://doi.org/10.1037/a0024338>
- Israwaty, I., & Syam, N. (2021). Pengaruh Penggunaan Pendekatan STEM Berbasis PjBL terhadap Hasil Belajar Pembelajaran IPA Siswa Kelas IV UPTD SD Negeri 65 Parepare. *Seminar Nasional Hasil Penelitian*, 702–713.

- Kadek Adi Wibawa. (2024). *Buku Ajar Pembelajaran berbasis STEAM* (Arya Lawa Manuaba (ed.)). PT Nilacakra Publishing House.
- Kemendikbudristek. (2023). Literasi Membaca, Peringkat Indonesia di PISA 2022. In *Laporan Pisa Kemendikbudristek*. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2023/12/peringkat-indonesia-pada-pisa-2022-naik-56-posisi-dibanding-2018>
- Khasanah, U. N., & Rejeki, S. (2024). *Efektivitas Pembelajaran Project-Based Learning Berbasis STEAM terhadap Kemampuan Berpikir Kritis pada Siswa SMP*. 08(157), 2225–2242.
- Khoirunnisa, T., & Isdaryanti, B. (2024). Efektivitas Pembelajaran Berbasis STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS di Kelas V Siswa SD Negeri Sronol Wetan 06. *NUSRA : Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(2), 906–915. <https://doi.org/10.55681/nusra.v5i2.2809>
- Laboy Rush, D. (2010). *Integrated STEM education through project-based learning*. *STEM Solutions Manager*, 12. www.learning.com/stem/whitepaper/integrated-STEM-throughProjectbasedLearning
- Lestari, D. (2021). Steam's Approach to Historical Learning in The 21st-Century. *ICHELSS: International Conference on Humanities, Education, Law, and Social Sciences*, 57–67. <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/hispisi/article/view/30963>
- Lestari, D., Ibrahim, N., & Iriani, C. (2023). STEAM: Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics on History Learning in the 21st Century. *Journal of Education Research and Evaluation*, 7(2), 306–312. <https://doi.org/10.23887/jere.v7i2.44172>
- Mu'minah, I. H., & Suryaningsih, Y. (2020). Implementasi STEAM (Science, Technology, Arts and Matematics) dalam Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Bio Education*, 5(1), 65–73.
- Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika*, 21(2), 151–172. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>
- Nofia Henita, Yeni Erita, Deni Okta Nadia, & Rahmi Yulia. (2023). The Effect of the Steam Approach on Student Social Science Learning Outcomes in Elementary School. *Journal of Digital Learning and Distance Education*, 1(9), 362–368. <https://doi.org/10.56778/jdlde.v1i9.52>
- Penner, A. (2019). Steam and Social Studies: Creating an Integrated Classroom. *School of Education Student Capstone Projects*, 288, 1–56. <https://docs.google.com/document/d/1AHQGwxNIA1d99OkN0mP4Fs7bUZ5tivjuhggSjQl26RM/edit>

- Permana, I. S., Matsum, J. H., Syamsuri Syahrudin, H., & Muhammad, B. (2024). ANALISIS PEMBELAJARAN STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematic*) Terhadap Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Ekonomi Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Sompak. 5(2), 386–393.
- PURWANINGSIH, P. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Penemuan Pada Peserta Didik Kelas Viii Smp Negeri 8 Cikarang Utara Kabupaten Bekasi. *EDUCATOR : Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik Dan Kependidikan*, 2(4), 422–427. <https://doi.org/10.51878/educator.v2i4.1929>
- Rahmania, I. (2021). Project Based Learning (PjBL) Learning Model with STEM Approach in Natural Science Learning for the 21st Century. *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences*, 4(1), 1161–1167. <https://doi.org/10.33258/birci.v4i1.1727>
- Rasyid, Hamidi, D. (2024). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. In *Eureka Media Aksara*. [http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB 2.pdf](http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB%202.pdf)
- Ratnawati, S., & Sriyanto, S. (2022). Metode STEAM sebagai Inovasi Pembelajaran IPS Di Era Abad 21. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 3, 344–348. <https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.400>
- Rosidiana, L., Jumini, S., & Khoiri, A. (2020). Penerapan Model Pembelajaran STEAM (Science Technology Engineering Art and Mathematics) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Al-Qalam*, 3(2), 33–37.
- Sardiman, A. . (2010). Revitalisasi peran pembelajaran ips dalam pembentukan karakter bangsa. *Cakrawala Pendidikan, Edisi Khus*, 147–160.
- Sofianto, A., & Zuhri, M. (2021). Hambatan Dan Solusi Pembelajaran Jarak Jauh Pada Era Pandemi Covid-19 Di Jawa Tengah. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(2), 173–186. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v6i2.1841>
- Sugiantara, I. P., Listarni, N. M., & Pratama, K. (2024). Urgensi Pengembangan Media Pembelajaran Lingkaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Literasi Digital*, 4(1), 73–80. <https://doi.org/10.54065/jld.4.1.2024.448>
- Sugiyono, S. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Cv. Alfabeta.
- 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>
- Suryaningsih, S., & Ainun Nisa, F. (2021). Kontribusi STEAM Project Based Learning dalam Mengukur Keterampilan Proses Sains dan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(06), 1097–1111. <https://doi.org/10.59141/japendi.v2i06.198>

- Triprani, E. K., Sulistyani, N., & Aini, D. F. N. (2023). Implementasi Pembelajaran STEAM Berbasis PjBL Terhadap Kemampuan Problem Solving pada Materi Energi Alternatif di SD. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2, 176–187. <https://doi.org/10.24246/j.js.2023.v13.i2.p176-187>
- Wandrani, A., Wau, A., Putri, E. I., & Fitri, R. (2022). Implementasi STEAM (Science , Technology , Engineering , Arts , and Mathematics) pada Pembelajaran Biologi. *BioEdu Prosiding SEMNAS BIO 2022 UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, 938–946.
- Wicaksono, D., & Iswan. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Di Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang, Banten. *HOLISTIKA: Jurnal Ilmiah PGSD*, 3(2), 111–126.
- Wilson, L. O. (2016). Blooms Taxonomy Revised - Understanding the New Version of Bloom's Taxonomy. *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*, 1(1), 1–8.
- Yakman, G., & Lee, H. (2012). *Exploring the Exemplary STEAM Education in the U.S. as a Practical Educational Framework for Korea*. 32, 6. <https://doi.org/https://doi.org/10.14697/JKASE.2012.32.6.1072>
- Yulinda, F. R. (2022). Peran Metode Mengajar Dalam Pembelajaran Ips Roles of Teaching Methods in Social Studies Learning. *Social Studies*, 1–15. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/social-studies/article/download/4140/3800>
- Zubaidah, S. (2019). STEAM (science, technology, engineering, arts, and mathematics): Pembelajaran untuk memberdayakan keterampilan abad ke-21 [STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics): Learning to Empower 21st Century Skills]. *Seminar Nasional Matematika Dan Sains, September*, 1–18.

Intelligentia - Dignitas