

DAFTAR PUSTAKA

- Agusniatih, A., & Muliana, S. (2022). Implementasi Pembelajaran STEAM melalui Kegiatan Fun Cooking Sebagai Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6502–6512.
- Akbar, I., Masykuri, M., & Saputro, S. (2023). Literature Review: Strategi Integrasi Konten Agama dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Berbasis Islam. *Prosiding SNPS (Seminar Nasional Pendidikan Sains)*, 135–143.
- Amelia, W., & Marini, A. (2022). Urgensi Model Pembelajaran Science, Technology, Engineering, Arts, and Math (STEAM) untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 291–298.
- Anjarwati, M., & Syafril, E. P. E. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Muatan Pelajaran IPS Peserta Didik melalui Model Pembelajaran STEAM. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 3, 428–434.
- Arsyaf, F., Usman, H., Aunurrahim, M., & Yulianingsih, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran e-Flashcard Berbasis Website untuk Pembelajaran IPA SD. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 2(3), 349–357.
- Astuti, L., Mayasari, D., & Setyowati, R. (2023). Pengaruh Pendekatan Steam dengan Model Problem Based Learning (PBL) terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pembelajaran IPA SDN 15 Singkawang. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 2063–2070.
- Atiaturrahmaniah, A., Arnyana, I. B. P., & Suastra, I. W. (2022). Peran model science, technology, engineering, arts, and math (STEAM) dalam meningkatkan berpikir kritis dan literasi sains siswa sekolah dasar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(4), 368–375.
- Awaliah, N. (2023). *Pengaruh Penerapan Metode Home Visit Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19 kelas IV SD Inpres Lembang Panai Kabupaten Gowa.*

- Darwis, U. (2023). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD Negeri 105358 Sekip Lubuk Pakam. *JISMA: Jurnal Ilmu Sosial, Manajemen, Dan Akuntansi*, 2(4), 1141–1148.
- Dewi, S. N., & Sutriyani, W. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) terhadap Hasil Belajar Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Syntax Admiration*, 5(7), 2752–2759.
- Fahrudin, F., Ansari, A., & Ichsan, A. S. (2021). Pembelajaran konvensional dan kritis kreatif dalam perspektif pendidikan islam. *Hikmah*, 18(1), 64–80.
- Fedi, S., Blikololong, M. H. O., & Jeramat, E. (2020). Pengaruh Pembelajaran Tutor Sebaya Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Vii Pada Pokok Bahasan Segi Empat Semester Ii Smpk Immaculata Ruteng Tahun Ajaran 2018/2019”. *JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)*, 4(2), 91–98.
- Fitriyan, Z., Prasasti, P. A. T., & Agustianti, T. L. (2023). Pengembangan Media Space Book Berbasis QR Code Materi Tata Surya Dengan Penguatan Karakter Gemar Membaca Pada Kelas VI Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 4876–4886.
- Gumilar, E. B. (2023). Problematika Pembelajaran Ipa Pada Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pedagogy*, 16(1), 129–145.
- Gunardi, S., Gatriyani, N. P., Rosalina, T., Farradinna, S., Kadir, A., Saswati, R., Zuhroh, L., Suarja, S., Retnoningtias, D. W., & Nurhayati, A. (2023). *Psikologi Pendidikan* (Vol. 1). TOHAR MEDIA.
- Hamid, N. A. B., Nawir, M., & Nurindah, N. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics (STEAM) terhadap Hasil Belajar IPA Konsep Suhu dan KALOR pada Siswa Kelas XI SMA. *JIIP- Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(7), 7890–7895.

- Harefa, D., Gee, E., Ndruru, M., Sarumaha, M., Ndraha, L. D. M., Ndruru, K., & Telaumbanua, T. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Script untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 6(1), 13–26.
- Hidayati, A. R., Fadly, W., & Ekapti, R. F. (2021). Analisis keterampilan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPA materi bioteknologi. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 1(1), 34–48.
- Iaskyana, B., Triatna, C., & Nurdin, N. (2022). Kajian pedagogik dalam implementasi steam pada pembelajaran jarak jauh di era pandemi. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 7(1), 50–58.
- Irsan, I. (2021). Implemensi Literasi Sains dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5631–5639.
- Juliana, S. N., & Fatayan, A. (2022). Pengaruh Metode Pembelajaran Outdoor Berbasis Learning Together Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Johar Baru 09 Pagi. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 1899–1907.
- Karmila, R., & Handayani, D. F. (2024). Konsep Asesmen Ranah Kognitif dalam Pendidikan. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 4(3), 177–188.
- Kemendikbud. (2022). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD-SMA. *Merdeka Mengajar*. <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas/>
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). ANALISIS Model-model pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1–27.
- 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 Sronдол Wetan 06. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(2), 906–915.

- Kusumawati, E. R. (2022). Efektivitas media game berbasis scratch pada pembelajaran IPA sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1500–1507.
- La'ia, H. T., & Harefa, D. (2021). Hubungan kemampuan pemecahan masalah matematis dengan kemampuan komunikasi matematik siswa. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(2), 463–474.
- Lumbantobing, S. S., & Azzahra, S. F. (2020). Meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menghadapi revolusi industri 4.0 melalui penerapan pendekatan STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics). *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 13(3), 393–400.
- Maribeth, A. L., Hamda, R., Sari, W., Handayani, M., Khudri, G., Ramadhani, V. N., & Salsabila, R. (2024). DIFFERENCES IN PARENTING PATTERNS BETWEEN GENERATIONS X, Y, Z AND ALFA. *Journal of Public Health Science*, 1(4), 220–234.
- Mariyana, N. S. A., & Usman, H. (2023). Pengembangan Bahan Ajar IPA melalui Pendekatan STEAM untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Siswa Adi Widya Pasraman. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(4), 888–895. <https://doi.org/10.37329/cetta.v6i4.2833>
- Meilina, D. M., & Afriyah, N. (2024). Penggunaan Media Digital Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dasar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 812–825.
- Meriyati, H. (2023). *Memahami karakteristik anak didik*. UIN RADEN INTAN LAMPUNG.
- Mu'minah, I. H. (2021). Studi Literatur: Pembelajaran Abad-21 Melalui Pendekatan Steam (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) Dalam Menyongsong Era Society 5.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 3, 584–594.
- Mutanaffisah, R., Ningrum, R., & Widodo, A. (2021). Ketepatan pemilihan pendekatan, metode, dan media terhadap karakteristik materi IPA. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 7(1), 12–21.

- Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(2), 151–172.
- Nasifah, I., & Abdillah, I. (2021). Konsep dan Implementasi Pendidikan Akidah bagi Siswa Sekolah Dasar Melalui Tadabbur Alam (Kajian QS Al-an'Am Ayat 74-79). *Joel: Journal Of Educational And Language Research*, 1(3), 209–220.
- Nasution, J. S. (2022). Hubungan antara motivasi belajar dan minat belajar terhadap hasil belajar bahasa arab pada siswa kelas viii smpit fajar ilahi batam. *Jurnal As-Said*, 2(1), 100–115.
- Novitasari, A. D., Istirohmah, A. N., & Faizah, A. N. (2023). Peranan Model Two Stay Two Stray Materi IPA Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 2(1), 35–44.
- Nurhikmayati, I. (2019). Implementasi STEAM dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Didactical Mathematics*, 1(2), 41–50.
- Nurwulan, N. R. (2020). Pengenalan Metode Pembelajaran STEAM Kepada Para Siswa Tingkat Sekolah Dasar Kelas 1 Sampai 3. *Madaniya*, 1(3), 140–146.
- Octavia, S. A. (2020). *Model-model pembelajaran*.
- Pangestuti, R. A., & Afriansyah, J. (2022). Implementasi Metode Konvensional Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di PP. Darunnajah Al-Barokah Bengkulu. *JPT: Jurnal Pendidikan Tematik*, 3(3), 170–176.
- Rahayu, A., Mulyati, D., & Wahyu, S. (2025). Desain Pembelajaran Berbasis STEAM untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif pada Materi Kinematika. *Mitra Pilar: Jurnal Pendidikan, Inovasi, Dan Terapan Teknologi*, 4(1), 1–8.
- Ramdani, N. G., Fauziyyah, N., Fuadah, R., Rudyono, S., Septiyaningrum, Y. A., Salamatussa'adah, N., & Hayani, A. (2023). Definisi dan teori pendekatan, strategi, dan metode pembelajaran. *Indonesian Journal of Elementary Education and Teaching Innovation*, 2(1), 20–31.

- RENDEN, A. (2023). *Penerapan Pendekatan STEAM Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V UPT SPF SDN Lariang Bangi I Kecamatan Makassar.*
- Rohman, A. D., Musa, M. M., Falkhah, A. N., & Annur, A. F. (2022). Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis STEAM terhadap Peningkatan Keterampilan Siswa MI/SD di Era Abad 21. *IBTIDA* ', 3(1), 48–58.
- Rohman, A. S., Wijaya, I. A. R., Asyura, I., & Mustakim, U. S. (2023). Analisis Model Pembelajaran konvensional terhadap Motivasi Belajar. *Jurnal Ilmiah ATSAR Kuningan*, 2(2), 52–56.
- Rosiani, M. (2023). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN STEAM (SCIENCE, TECHNOLOGY, ENGINEERING, ART, AND MATHEMATICS) TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS V SEKOLAH DASAR. *EduTeach: Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 4(2).
- Roulina, P. E. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 11(2), 170–178.
- Saban, M., Tolangara, A., & Hasan, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Model Project Based Learning (PjBL) Berpendekatan STEAM terhadap Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Kelas 7 SMP Dian Todahe Halmahera Barat. *Jurnal Bioedukasi*, 6(1), 275–284.
- Sari, L. E. (2023). Penerapan Pembelajaran STEAM Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(3), 530–543.
- Sari, R., Jaenudin, A., & Rosita, N. T. (2023). Penerapan model pembelajaran reciprocal teaching dalam upaya meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis. *PI-MATH-Jurnal Pendidikan Matematika Sebelas April*, 1(2), 56–66.

- Sari, W. A., Habibatuzzahro, L., Lisvana, Y. N. P., Gunansyah, G., Setiawan, R., & Fakhruddin, A. (2024). Pengaruh Pendekatan STEAM Berbasis Proyek Mini Rubber Car Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Gaya Pegas. *JUPENJI: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia*, 3(3), 1–9.
- Sarumaha, M. (2023). Bab I Pengertian Model Pembelajaran. *Model-Model Pembelajaran*, 5.
- Sarumaha, M., & Harefa, D. (2022). Model pembelajaran inquiry terbimbing terhadap hasil belajar ipa terpadu siswa. *Ndrumi: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Humaniora*, 5(1), 27–36.
- Shafira, A., & Yeni, E. M. (2023). Penerapan Pendekatan STEAM Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Materi Rantai dan Piramida Makanan. *JUPENDAS (Jurnal Pendidikan Dasar)*, 10(2), 51–56.
- Sinambela, L. P., & Sinambela, S. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif; Teoretik dan Praktik*.
- Siringoringo, M. (2023). Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Dan Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Terhadap Hasil Belajar Ipa Pada Kelas V Sdn-1 Menteng Kota Palangka Raya Tahun Ajaran 2021/2022. *ENGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 3(2), 413–429.
- Sofiaranti, D. A., Zunaidah, F. N., & Putri, K. E. (2024). Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Siswa SD Kelas 5 pada Materi Cahaya. *Prosiding Seminar Nasional Kesehatan, Sains Dan Pembelajaran*, 3(1), 521–526.
- Stavinibel, S. (2023). Pengaruh Model Project-Based Learning Terhadap Kemampuan Penalaran Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 5362–5367.
- Subarkah, S. (2022). Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik Intergarif Nuansa Gembira Berbasis STEM. *PRIMARY*, 1(2), 67–69.
- Sugiyono. (2020). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D* (2nd ed.). Alfabeta.

- Suswati, U. (2021). Penerapan problem based learning (PBL) meningkatkan hasil belajar kimia. *TEACHING: Jurnal Inovasi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 1(3), 127–136.
- Tarmini, W., Safi'i, I., Muljono, H., Rismita, R., & Purnama, A. (2024). Menyemai kreativitas dan inovasi guru dalam merancang pembelajaran berbasis steam. *BEMAS: Jurnal Bermasyarakat*, 4(2), 198–206.
- Telaumbanua, M., & Harefa, D. (2020). Teori Etika Bisnis dan Profesi Kajian bagi Mahasiswa & Guru. *Yayasan Pendidikan Dan Sosial Indonesia Maju (YPSIM) Banten*.
- Twiningasih, A. (2020). Pengembangan Media Tak Tik Butarna Berbasis STEAM pada Pembelajaran Tematik Kelas 1 SD. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 4(3), 741–758.
- Utami, P., & Wahyu Kurniawati, U. P. Y. (2022). Pengembangan LKS Berbasis Conceptual Change Model (CCM) pada Mata Pelajaran IPA untuk Mereduksi Miskonsepsi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Universitas PGRI Yogyakarta*.
- Wahyun. (2021). *INTEGRASI PENDIDIKAN KARAKTER PADA MATA PELAJARAN PPKn UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGEMUKAKAN PENDAPAT SISWADI SMP NEGERI 8 MAKASSAR*. Universitas Negeri Makassar.
- Wahyuni, L. R., Erika, F., & Hartati, Y. (2025). Analisis Kebutuhan Guru dan Peserta Didik untuk Pengembangan LKPD Terintegrasi Potensi Lokal Kelapa Sawit Berbasis STEAM pada Proyek IPAS. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 15(1), 357–364.
- Wulandari, A. I., Maisaroh, S., Aini, Q., Siswoyo, A. A., Guru, P., Dasar, S., & Madura, U. T. (2025). Penerapan Pembelajaran STEAM Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Pemahaman dan Kreativitas Siswa SD Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9, 17809–17816.

- Wulandari, D. (2022). Metode pembelajaran dalam meningkatkan keaktifan belajar. *Aksioma Ad Diniyah: The Indonesian Journal Of Islamic Studies*, 10(1).
- Yohanah, E. (2024). Mengkreasikan Galon Bekas Air Mineral Menjadi Pot Bermotif Animasi. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 36–44.
- Yuliantino, H. A., Hapsari, J., Raihan, M., Putri, S. A., & Sufyan, A. (2024). Penggunaan Papercraft Pada Aplikasi Metode Steam Untuk Menstimulasi Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain Dan Aplikasi Bisnis Teknologi)*, 7, 231–240.

