## DAFTAR PUSTAKA


Afifah, N., Mislinawati, & Fitriani, S. (2025). Implementasi Pendekatan Pembelajaran Berbasis STEAM terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *9*, 24059–24070.

Aisyah, N., Salim, & Sitorus, A. S. (2025). Pengaruh Pembelajaran Berbasis STEAM Terhadap Kemampuan Matematika. *Journal of Contemporary Research*, *2*(2), 707–723. https://doi.org/10.61253/tajsmt42

Alfatonah, I. N., Kisda, Y. V, & Septarina, A. (2023). Kesulitan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, *7*(5), 3(2), 524–532. https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971

Anggela, M., Rasmawan, R., Lestari, I., Enawaty, E., & Sartika, R. P. (2022). Profil Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Pemisahan Campuran. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *4*(5), 6832–6845. https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i5.3138

Anizal, D, R., & Hartati, S. (2022). Penerapan Pembelajaran Berbasis STEAM(Science, Technology, Engineering, Art &Math) di Taman Kanak-Kanak HangTuah Padang. *Jurnal Ilmiah PESONA PAUD*, *Vol 9*(1), 1–4.

Aries, N. S., Dassa, A., & Ihsan, H. (2021). Proses Berpikir Kreatif Siswa Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Berdasarkan Gaya Kognitif. *Pendidikan Matematika*, 1–12. http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/11001%0A

Aulia, Z., & Attalina. (2025). Peran Pembelajaran IPAS dalam Membangun Kesadaran Sosial dan Kebangsaan Pada Siswa Sd. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, *5*(3), 167–186.

Choirunnisa, L. (2023). Keefektifan E-Module Keanekaragaman Hayati berbasis Remap-TPS terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan (JKPPK)*, *32*(3), 167–186.

Emilidha, W. P., Wardono, & Waluya, B. (2024). Integrasi STEAM dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Journal Nasional Matematika*, *7*, 301–308. https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/

Farhan, M., Taofik, & Soleh, D, A. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Puzzle. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(2), 278–288.

Fitri, D., & Suryana, D. (2022). Pembelajaran STEAM dalam Mengembangkan Kemampuan Kreativitas. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *6*(2), 12545.

Handayani, D. (2023). Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka terhadap Kreativitas Siswa Kelas IV Mata Pelajaran Ipas di Sd. Jurnal Riview Pendidikan Dan Pengajaran. https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jrpp.v6i4.23635

Hasibuan, V. K., & Pranoto, H. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Design Thinking Berbasis STEAM Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Sistem Pencernaan Manusia di SMAN 13 Medan. *Continuous Education : Journal of Science and Research*, *6*(2), 542–562.

Hayati. (2023). Model Pembelajaran STEAM (Science, Techonology, Engineering, Art, and Math) dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, *5*(6), 2591–2603.

Henita, N., Erita, Y., Nadia, D., & Yulia, R. (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

Huda, N., Fransiska, F., & Mokodenseho, S. (2024). The Influence of STEAM Education on Students' Interest in Technology at Middle Schools in Indonesia. *The Eastasouth Journal of Learning and Educations*, *2*(01), 50–62. https://doi.org/10.58812/esle.v2i01.226

Humairoh, F., Kumala, F. N., & Yasa, A. (2025). Pengaruh Pendekatan STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics) terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik SD/MI. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(September).

Iftanti, D. A., Sari, M., & Probosari, R. (2025). The Effect of STEM-PJBL Model on Students' Creative Thinking and Scientific Communication Skills in Biotechnology. *Innovations in Science Education and Practice*, *7*(1), 1–6. https://doi.org/10.24114/iser.v7i1.68034

Iyanda, R. F., Dewita, R. K., Apriyanti, R., Setiawati, M., & Utama, H. B. (2025). Inovasi Pendidikan Mulalui Kurikulum Merdeka: Upaya Meningkatkan Keterampilan Siswa di Abad ke-21. *Jurnal Ilmu Manajemen Dan Pendidikan*, *02*(01), 390–394.

Kismawardani, A., Tukiran, & Hariyono, E. (2022). Science Technology Engineering Arts Mathematics (STEAM) Approach for Learning Science in Junior High School. *Studies in Learning and Teaching*, *3*(1), 55–61. https://doi.org/10.46627/silet.v3i1.101

Kurniawati, E., & Muhsinin, U. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Science, Technology, Engineering, Art, Mathematic (STEAM) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Filsafat*, *2*(2), 316–339. https://doi.org/10.61132/akhlak.v2i2.689

Marwa, N., Usman, H., & Qodriani, B. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan*, *18*(2), 54–64. https://doi.org/10.17509/md.v18i2.53304

Melihayatri, N., Fahira, W., Al Fajar, B., & Pratiwi, N. (2025). Peningkatan

Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar Melalui Implementasi Model Problem Based Learning Enhancing Elementary School Students Creative Thinking Skills Through the Implementation of Problem Based Learning Model. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, *4*, 32–41. https://kpd.ejournal.unri.ac.idhttps//doi.org/10.33578/kpd.v4i1.p31-41

Mufida. (2023). Analisis Pemahaman Guru Dan Siswa Pada Kelas Rendah Terhadap Pembelajaran Steam. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *8*(2), 2585–2594. https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.580

Nurhidayah, S. (2025). *Model Project Based Learning dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif* (Vol. 6).

Nurlian. (2024). Implementasi Pendidikan Sains Berbasis Steam Untuk Membentuk Generasi Inovatif. *Jurnal Sultra Elementary School*, *5*(1).

Nurwidianti, S., Yuliati, Y., & Cahyaningsih, U. (2025). Pengaruh Model Project Based Learning Berbantuan Video Interaktif Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Pada Mata Pelajaran IPAS. *Syntax Literate : Jurnal Ilmiah Indonesia*, *10*(10), 8361–8370. https://doi.org/10.36418/syntax-literate.v10i10.61593

Paryumi, P. (2022). Profil Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa SMA Negeri 1 Karangrayung pada Konsep Fluida Statis. *Jurnal Kualita Pendidikan*, *3*(1), 21–24. https://doi.org/10.51651/jkp.v3i1.182

Pegia, F. N., Suharta, I. G. P., & Supir, I. K. (2024). Metode Pembelajaran STEAM Untuk Mengembangkan Konsep Matematika Dan Kreativitas Anak. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan Indonesia*, *14*(2), 120–125.

Pendidikan, J. I., & Vol, P. (2025). *3652-Article Text-30903-1-10-20250305*. *5*(1).

Pitaloka, N., & Sinaga, S. I. (2023). Pengaruh Pembelajaran Berbasis STEAM Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Anak. *Kumara Cendekia*, *11*(1), 85–91. https://jurnal.uns.ac.id/kumara/article/view/70172%0Ahttps://jurnal.uns.ac.id/kumara/article/download/70172/40869

Rahayu, K. P. (2025). Implementasi Pembelajaran Steam (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics) Di Sekolah Dasar: Tantangan Dan Solusi. *Center of Education Journal (CEJou)*, *6*(1), 1–9. https://doi.org/10.55757/cejou.v6i1.876

Ramadhanty, N. E., Triwahyuningtyas, D., & Suswati, H. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Melalui Model Window Shopping. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *1*(2), 215–224. https://conference.unikama.ac.id/artikel/

Rufaida, S., & Mubarokah, I. (2019). Melalui Model Experiential Learning Peserta Didik Smp. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Terapannya*, *2*, 46–55.

Ruslaini, Mukhlis, A., & Anita, Y. (2023). Berpikir Kritis dan Kreatif ditinjau dari Filsafat Konstruktivisme pada Pendidikan Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *1*(2), 56–62.

Safriana. (2022). Pengaruh Model Project Based Learning Berbasis Steam Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, *6*(1), 127–136. https://doi.org/10.30601/dedikasi.v6i1.2315

Salsabilla, A., Anwar, & Zaki, M. (2025). Pengaruh Pembelajaran Berbasis STEAM (Science , Techology , Engineering , Art And Mathematics) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Matematika*, *9*(2), 97–111.

Sartini, & R, M. (2022). Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar untuk Mempersiapkan Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Ilmiah*, *08*(Desember), 572–584.

Shufa, N. K., & Adji, T. P. (2024). Pembelajaran Terintegrasi STEAM berbasis Kearifan Lokal: Strategi Signifikan dalam Meningkatkan 4 Cs di Abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Pendidikan*, *1*(2), 55–67. https://doi.org/10.62951/prosemnasipi.v1i2.30

Siregar, N. F., Wardono, & Susilo, B. . (2025). Kemampuan Berpikir Kreatif dengan Menggunakan Model Problem Based Learning. PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika. *Jurnal Prisma*, *8*, 266–273. https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/

Sriati, S., Parahita, I. K., & Lestari, S. (2022). Pembelajaran Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics (STEAM) Bagi Anak melalui Bermain Bersama Orang Tua. *Warta LPM*, *25*(2), 199–209. https://doi.org/10.23917/warta.v25i2.645

Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.

Suryaningsih, N. M. A., Sudatha, I. G. W., Suartama, I. K., & Santosa, M. H. (2025). Implementasi pembelajaran STEAM terhadap kemampuan literasi anak usia dini: Systematic literature review. *Aulad: Journal on Early Childhood*, *8*(3), 1226–1235. https://doi.org/10.31004/aulad.v8i3.1280

Susilawati, A. E., Jaenudin, A., & Yusuf, Y. (2025). Analisis Kemampuan Berpikir Aljabar Siswa SMP Dalam Menyelesaikan Masalah Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV). *Jurnal Pendidikan Matematika*, *08*(2), 371. https://doi.org/10.35194/jp.v11i2.2388

Tendrita, M., Mahanal, S., & Zubaidah, S. (2020). Pemberdayaan Keterampilan Berpikir Kreatif melalui Model Remap Think Pair Share. *Proceeding Biology Education*, *13*(1), 285–291.

Uloli, R., Probowo, & Prastowo, T. (2021). Kajian Konseptual Proses Berpikir Kreatif. *Isu-Isu Kontemporer Sains, Lingkungan, Dan Inovasi Pembelajarannya*, *1*(1), 644–647.