

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, Elizabeth L. "The Effect of a Middle Grades STEM Initiative on Students' Cognitive and Non-Cognitive Outcomes." *Studies in Educational Evaluation* 68 (Maret 2021): 100983.
- Adawia, Aida. "Proses Berpikir Kreatif Siswa Dengan Gaya Belajar Visual Berdasarkan Teori Tiga Dunia Berpikir Matematis Dalam Menyelesaikan Masalah Geometri." Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2022.
- Amir, Rifqah Humairah, Dan Rr Yuliana Purwanti. "Efektivitas Model Pembelajaran Steam (Science, Technology, Engineering, Art, And Mathematics) Pada Siswa Kelas Iv Sd" 6 (2021).
- Andar Jaya Parotua. "Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa Kelas Viii Pada Pembelajaran Creative Problem Solving Pendekatan Kontekstual." Universitas Negeri Semarang, 2018.
- Ardianti, Resti, Eko Sujarwanto, Dan Endang Surahman. "Problem-Based Learning: Apa Dan Bagaimana." *DIFFRACTION* 3, No. 1 (11 Januari 2022): 27–35.
- Ashriah, Sitti, Abd. Muis, Dan A. Faridah Arsal. "Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Yang Diajar Melalui Model Pembelajaran Pjbl Dan Model Konvensional Materi Pencemaran Lingkungan." *Biology Teaching And Learning* 3, No. 1 (22 September 2020). <https://doi.org/10.35580/Btl.V3i1.14339>.
- Ayuningsih, Fitri, Siti Malikhah, Muh Rifki Nugroho, Winarti Winarti, Budi Murtiyasa, dan Sumardi Sumardi. "Pembelajaran Matematika Polinomial Berbasis STEAM PjBL Menumbuhkan Kreativitas Peserta Didik." *Jurnal Basicedu* 6, no. 5 (25 Juni 2022): 8175–87.
- Aziz, Zainal, dan Indra Prasetya. "Model Pembelajaran Creative Problem Solving Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa" 7, No. 1 (2021).
- Basuki. *Pengembangan Model Pembelajaran Membaca dengan Pelabelan Objek Sekitar (pos) Untuk Murid kanak-kanak*. Yogyakarta: Deenpublish, 2019.

- Darma, Budi. *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS*. Jakarta: Guepedia, 2021.
- Darmawan, Deni. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014.
- Duli, Nikolaus. *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Beberapa Konsep Dasar untuk Penulisan Skripsi & Analisis Data dengan SPSS*. Yogyakarta: Deepublish, 2019.
- Evita, Evita, Ahmad Syahid, dan Nurdin Nurdin. "Understanding Students' Learning Outcomes Differences Through the Application of the Market Place Activity Type of Cooperative Learning Model and the Application of Conventional Learning Models." *INTERNATIONAL JOURNAL OF CONTEMPORARY ISLAMIC EDUCATION* 1, no. 1 (5 November 2019): 67–85.
- Faelasofi, Rahma. "Identifikasi Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Pokok Bahasan Peluang" 3, no. 2 (2019).
- Fahrudin, Fahrudin, Ansari Ansari, dan Ahmad Shofiyuddin Ichsan. "Pembelajaran Konvensional dan Kritis Kreatif dalam Perspektif Pendidikan Islam." *Hikmah* 18, no. 1 (1 September 2021): 64–80. <https://doi.org/10.53802/hikmah.v18i1.101>.
- Febrianingsih, Farah. "Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Memecahkan Masalah Matematis." *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika* 11, no. 1 (31 Januari 2022): 119–30. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v11i1.1174>.
- Hadi, Cholicul, dan Fattah Hanurawan. *Psikologi Industri dan Organisasi*. Sidoarjo: Zifatama Jawara, 2020.
- Halim, Amalia Prabandani, dan Fenny Roshayanti. "Analisis Potensi Penerapan STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics) pada Kurikulum 2013 Bidang Studi Biologi SMA Kelas X." *Bioeduca : Journal of Biology Education* 3, no. 2 (30 September 2021): 146–59.
- Hardani, dkk. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group, 2020.

- Hardiana, Hardiana. “Pembelajaran Gerak Lurus Berbasis Stem Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas Viii Di Upt Smp Negeri 3 Pangsid.” Institut Agama Islam Negeri Parepare, 2022. <http://repository.iainpare.ac.id/3473/>.
- Harisuddin, Muhammad Iqbal. *Secuil Esensi Berpikir Kreatif & Motivasi Belajar Siswa*. Bandung: PT Panca Terra Firma, 2019. https://www.google.co.id/books/edition/Secuil_Esensi_Berpikir_Kreatif_Motivasi/jaSoDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1.
- Hartati, Tatat, Istikhoroh Nurzaman, Budi Febriyanto, Indra Suhendra, Yuliawati, Sri Wulan Anggraeni, Nurhuda Asep, dan Nurul Fatonah. *Panduan Berpikir Kritis dan Kreatif Dalam Pembelajaran Bahasa Indonbesia Bagi Guru*. Cahaya Smart Nusantara, 2023.
- Lestari, Dea, Nurzengky Ibrahim, dan Corry Iriani. “STEAM: Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics on History Learning in the 21st Century.” *Journal of Education Research and Evaluation* 7, no. 2 (19 Mei 2023): 306–12. <https://doi.org/10.23887/jere.v7i2.44172>.
- Lestari, Lesta, dan Deddy Sofyan. “Perbandingan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Dalam Matematika Antara Yang Mendapat Pembelajaran Matematika Realistik (Pmr) Dengan Pembelajaran Konvensional.” *Jurnal Pendidikan Matematika* 3 (2014).
- Lin, Hong. “The Influence Mechanism of High School English Grammar Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics Teaching Model on High School Students’ Learning Psychological Motivation.” *Frontiers in Psychology* 13 (25 Juli 2022): 917167. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.917167>.
- Lumbantobing, Septina Severina, dan St Fatimah Azzahra. “Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0 Melalui Penerapan Pendekatan Steam (Science, Technology, Engineering, Arts And Mathematics),” 2020.
- Lutfi, Ahmad. “Model Problem based learning (PBL) dan Kemampuan Berfikir Kreatif Matematis Siswa.” *Jurnal Equation: Teori dan Penelitian Pendidikan Matematika* 6, no. 1 (29 Maret 2023): 37. <https://doi.org/10.29300/equation.v6i1.9759>.

- Mansur, Novia Rahayu, Jujun Ratnasari, dan Billyardi Ramdhan. "Model STEAM Terhadap Kemampuan Kolaborasi dan Kreativitas Peserta Didik" 08, no. 04 (2022).
- Mu'minah, Im Halimatul. "Implementasi Steam (Science, Technology, Engineering, Arts And Mathematics) Dalam Pembelajaran Abad 2" 5 (2020).
- . "Implementasi Steam (Science, Technology, Engineering, Arts And Mathematics) Dalam Pembelajaran Abad 2" 5 (2020).
- Munawar, Muniroh, Fenny Roshayanti, dan Sugiyanti Sugiyanti. "IMPLEMENTATION OF STEAM (Science Technology Engineering Art Mathematics) - BASED EARLY CHILDHOOD EDUCATION LEARNING IN SEMARANG CITY." *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)* 2, no. 5 (6 September 2019): 276. <https://doi.org/10.22460/ceria.v2i5.p276-285>.
- Mursalim, Mursalim, dan Tabita Adonia Rumbarak. "Pengaruh Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD YPK Getsemani Warwanai." *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (21 Juli 2021): 175–84. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i2.1155>.
- Nuragnia, Berliany, dan Herlina Usman. "Pembelajaran Steam Di Sekolah Dasar: Implementasi Dan Tantangan Steam Learning In Primary School: Implementation And Challenges." *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 6, no. 2 (2021).
- Nurbaya, Sitti. *Manajemen Sumber Daya Manusia di Era Revolusi Industri 4.0*. Mkassar: CV Nas Media Pustaka, 2020.
- Nurhaedah, Nurhaedah, Hartoto Hartoto, dan Nur Ilmi Amalia. "The Effect Of Problem Based Learning Model On Students Outcomes In Learning Natural Science Of 5th Grade At UPT SDN 104 Tontonan Anggeraja District Enrekang Regency." *International Journal of Elementary School Teacher* 2, no. 1 (7 Juni 2022): 39. <https://doi.org/10.26858/ijest.v2i1.34005>.
- Nurhikmayati, Iik. "Implementasi STEAM Dalam Pembelajaran Matematika." *Didactical Mathematics* 1, no. 2 (30 April 2019). <https://doi.org/10.31949/dmj.v1i2.1508>.

- Rachmah, Laela Lutfiana, Dessy Farantika, dan Raras Ayu Prawinda. "Pembelajaran Steam dengan Media Loose Parts Guna Menstimulasi Perkembangan Anak." *Jurnal Pendidikan : Riset dan Konseptual* 6, no. 3 (31 Juli 2022): 466. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v6i3.535.
- Rahmaniah, Neli, Anna Maria Oktaviani, Fatkhul Arifin, Fitriyani, Gilang Maulana, Hana Triana, Jayadi, Marni Serepinah, Misyanto, dan Perawati Bte Abustang. *Berpikir Kritis dan Kreatif: Teori dan Implementasi Praktis dalam Pembelajaran*. Jakarta: Publica Indonesia Utama, 2023.
- Rizkianto, Fauzan. "Penerapan Problem Based Learning Untuk Meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan berpikir kreatif Siswa," 2018.
- Rohimatul, Misni. "Meningkatkan Kreativitas Melalui Metode Steam (Science, Technology, Engineering, Art, And Mathematics) Berbasis Loose Parts Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Muslimat Nu Kebumen Kec. Sumberejo Kab. Tanggamus Lampung." Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2022.
- Rosidah, Masayu. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Deenpublish, 2021.
- Sandu Siyoto dan M. Ali Sodik. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015.
- Sani. *Pembelajaran Sainifik Untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara, 2014.
- Sari, Salsabilla Naura, dan Dita Nurdianti. "Telaah Pengintegrasian STEAM pada Model Problem Based Learning Terhadap Adversity Quotient Siswa dalam Pembelajaran Matematika," 2022.
- Sastrawati, Eka, dan Muhammad Rusdi. "PROBLEM-BASED LEARNING, STRATEGI METAKOGNISI, DAN KETERAMPILAN BERPIKIR TINGKAT TINGGI SISWA" 1, no. 2 (2011).
- Segundo-Marcos, Rafael, Ana Merchán Carrillo, Verónica López Fernández, dan María Teresa Daza González. "Age-Related Changes in Creative Thinking during Late Childhood: The Contribution of Cooperative Learning." *Thinking Skills and Creativity* 49 (September 2023): 101331. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2023.101331>.

- Septiani, Ika, Universitas Pancasakti, Delina Kasih, dan Universitas Pancasakti. "Implementasi Metode STEAM Terhadap Kemandirian Anak Usia 5-6 Tahun di Paud Alpha Omega School." *Jurnal Jendela Pendidikan* 1, no. 4 (2021).
- Setiawan, M. Andi. *Belajar dan Pembelajaran*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2017.
- Sitorus, Jonni, Nirwana Anas, dan Ermaliana Waruhu. "Creative Thinking Ability and Cognitive Knowledge: Big Five Personality." *Research and Evaluation in Education* 5, no. 2 (26 Desember 2019): 85–94. <https://doi.org/10.21831/reid.v5i2.22848>.
- Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Sofia, Wida Nafila. "Interpretasi Imam Al-Maraghi dan Ibnu Katsir Terhadap Qs. Ali Imran Ayat 190-191: Imam Al-Maraghi and Ibn Kathir's Interpretation of Qs. Ali Imran Verses 190-191." *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education* 2, no. 1 (10 Januari 2021): 41–57. <https://doi.org/10.31538/tijie.v2i1.16>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Sujarweni, V Wiratna. *SPSS untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2014.
- Susanto. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Fajar Intanpratama Mandiri, 2013.
- Tabiin, Ahmad. "Implementation of STEAM Method (Science, Technology, Engineering, Arts And Mathematics) for Early Childhood Developing in Kindergarten Mutiara Paradise Pekalongan." *Early Childhood Research Journal (ECRJ)* 2, no. 2 (24 Februari 2020): 36–49. <https://doi.org/10.23917/ecrj.v2i2.9903>.
- Tanjung, Y I, dan I R Nasution. "The Development of Creative Thinking Test Instruments with Torrance Indicators on Direct Current Electricity

Materials.” *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia* 18, no. 2 (1 Januari 2023): 134–43. <https://doi.org/10.15294/jpfi.v18i2.32117>.

Trtiyama. *Keterampilan Abad 21 dan STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) Project dalam Pembelajaran Kimia*. Jakarta, 2017.

Uno, dan Nurdin. *Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: Bumi Aksara, 2014.

Usman, Herlina, dan Resi Ratna Suminar. “MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA DENGAN PENDEKATAN STEAM DI SEKOLAH DASAR” 2, no. 3 (2022).

Vistara, Maydilla Fadiarahma, Mohammad Asikin, Adi Satrio Ardiansyah, dan Emi Pudjiastuti. “Problem Based Learning Berorientasi STEM Context Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Siswa” 5 (2022).

Wulandari, Dewi. “Metode Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar.” *Aksioma Ad-Diniyah* 10, no. 1 (30 Juni 2022). <https://doi.org/10.55171/jad.v10i1.690>.

Wungguli, Djihad, dan Lailany Yahya. “Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Information and Communication Technology (ICT) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Dimensi Tiga.” *Jambura Journal of Mathematics Education* 1, no. 1 (30 Maret 2020): 41–47. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v1i1.5376>.

Wuryanto, Hadi, dan Moch. Abduh. “Mengkaji Kembali Hasil PISA sebagai Pendekatan Inovasi Pembelajaran untuk Peningkatan Kompetensi Literasi dan Numerasi.” Diakses 7 Oktober 2023.

Yulianti, Eka, dan Indra Gunawan. “Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL): Efeknya Terhadap Pemahaman Konsep dan Berpikir Kritis.” *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education* 2, no. 3 (23 Juni 2019): 399–408. <https://doi.org/10.24042/ijjsme.v2i3.4366>.

Website

_____. “Arti kata pengaruh - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online.” Diakses 18 Desember 2022. <https://kbbi.web.id/pengaruh>.

_____ “Pengertian Pengaruh Menurut Para Ahli.” Diakses 10 April 2023.
<https://dilihatya.com/2236/pengertian-pengaruh-menurut-para-ahli>.

Legiman. “Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Masalah/ Problem Based Learning (PBL) pada Pendidikan dan Pelatihan.” BPMP D.I. YOGYAKARTA. Diakses 25 Agustus 2023.
<https://bpmptjogja.kemdikbud.go.id/penggunaan-model-pembelajaran-berbasis-masalah-problem-based-learning-pbl-pada-pendidikan-dan-pelatihan/>.

Wuryanto, Hadi, dan Moch. Abduh. “Mengkaji Kembali Hasil PISA sebagai Pendekatan Inovasi Pembelajaran untuk Peningkatan Kompetensi Literasi dan Numerasi.” Diakses 7 Oktober 2023.
<https://gurudikdas.kemdikbud.go.id/news/mengkaji-kembali-hasil-pisa-sebagai-pendekatan-inovasi-pembelajaran--untuk-peningkatan-kompetensi-li>.