

## DAFTAR PUSTAKA

- Eka Yuliana, F., & Restian, A. (2023). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis melalui Penerapan Model Problem Based Learning pada Kurikulum Merdeka Sekolah Dasar. *Scholastica Journal Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Dan Pendidikan Dasar (Kajian Teori Dan Hasil Penelitian)*, 6(1), 22–33. <https://doi.org/10.31851/sj.v6i1.11225>
- Abdur Rahman M Ilyas, A. A., Supriatna, A., Suwandana, C., Suryani, I., Kustati, K., Caridin, C., Kartika AF, I., & Mulyanto, A. (2023). Pendampingan Pendidik dalam Mengimplementasikan Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Tema Suara Demokrasi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (ABDIRA)*, 3(1), 120–128. <https://doi.org/10.31004/abdira.v3i1.278>
- Jannah, M. M., & Rasyid, H. (2023). Kurikulum Merdeka: Persepsi Guru Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 197–210. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3800>
- Lukitasari, M. (2022). Implementasi Sains Teknologi Engineering dan Matematika (STEM) untuk Melatih Kemampuan 4C (Critical thinking, Creativity, Collaboration dan Communication) Mahasiswa pada Perkuliahan Botani Tumbuhan Rendah. In *STEM dalam Pembelajaran Biologi*.
- Utami, S., Widiyanto, J., & Kristianita. (2012). Jurnal Edukasi Matematika dan Sains, Vol. 1 No.2. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 1(2), 14–24.
- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 33. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762>
- Lestari, W. D., Khoiriyah, A. M., Astuti, T. P., & ... (2020). Pengembangan E-Learning Content Biopedia Untuk Mendukung Literasi Digital Dan Keterampilan Metakognitif. *Prosiding Seminar ...*, 245–252. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/simbiosis/article/view/1745>
- Harjono, H. S. (2019). Literasi Digital: Prospek dan Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa. *Pena : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 8(1), 1–7. <https://doi.org/10.22437/pena.v8i1.6706>
- Syabaruddin, A., & Imamudin, I. (2022). Implementasi Literasi Digital Di Kalangan Mahasiswa. *Jurnal Eduscience*, 9(3), 942–950. <https://doi.org/10.36987/jes.v9i3.3447>
- Veronika, R., Ginting, B., Arindani, D., Mega, C., Lubis, W., & Shella, A. P. (2022). Literasi digital sebagai wujud pemberdayaan masyarakat di era

globalisasi. *Jurnal Pasopati*, 3(2), 118–122.  
<https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/pasopati/article/view/10869>

Aurelia Tari Fortuna, & Yanda Bara Kusuma. (2023). Pengembangan Metode Steam Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Anak Usia 5-15 Tahun Di Tangerang Selatan. *Cakrawala: Jurnal Pengabdian Masyarakat Global*, 2(3), 93–99. <https://doi.org/10.30640/cakrawala.v2i3.1346>

Anizal, D. R., & Hartati, S. (2022). Penerapan Pembelajaran Berbasis STEAM ( Science , Technology , Engineering , Art & Math ) di Taman Kanak-Kanak Hang Tuah Padang. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*, 9(1), 33–45.  
<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/paud/index>

Priscillia, Z. E., & Mufidah, E. (2023). Penerapan kuis online wordwall terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas III madrasah ibtdaiyah. *IBTIDA: Media Komunikasi Hasil Penelitian Pendidikan Guru Madrasah Itidaiyah*, 4(1), 61–69.

Wahyudi, D., Kurnia Rahmawati, D., Mardiani Zain, I., & Jabir. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Times Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 3541–3556.

Wahyuningsih, S., Pudyaningtyas, A. R., Nurjanah, N. E., Dewi, N. K., Hafidah, R., Syamsuddin, M. M., & Sholeha, V. (2020). the Utilization of Loose Parts Media in Steam Learning for Early Childhood. *Early Childhood Education and Development Journal*, 2(2), 1. <https://doi.org/10.20961/ecedj.v2i2.46326>

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>

Susilo, A. T., Purwaningrum, R., Surur, N., Asrowi, A., Kholili, M. I., Suryawati, C. T., & Dewantoro, A. (2023). Peningkatan Kompetensi Guru BK Melalui Pengintegrasian STEAM Berbasis Neurosains. *DEDIKASI: Community Service Reports*, 5(2), 112–121. <https://doi.org/10.20961/dedikasi.v5i2.66788>

Fadhilah, A. N. (2022). Pembelajaran Biologi Berbasis STEAM di Era Society 5.0. *Prosiding Seminar Nasional MIPA UNIBA 2022*, 182–190.

Mu'minah, I. H., & Suryaningsih, Y.-. (2020). Implementasi Steam (Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics) Dalam Pembelajaran Abad 21. *BIO EDUCATIO : (The Journal of Science and Biology Education)*, 5(1), 65–73. <https://doi.org/10.31949/be.v5i1.2105>

- Makkasau, A., Faisal, M., & 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*. 1–10. [http://eprints.unm.ac.id/33930/%0Ahttp://eprints.unm.ac.id/33930/1/ARTIKEL\\_ALMA%20RENDEN.pdf](http://eprints.unm.ac.id/33930/%0Ahttp://eprints.unm.ac.id/33930/1/ARTIKEL_ALMA%20RENDEN.pdf)
- Nisyak, I. K. (2022). *Duplikasi Alat Musik Tradisional Jawa Tengah Dalam Pembelajaran STEAM Topik Getaran, Gelombang, Dan Bunyi Untuk Melatih Keterampilan Berpikirkreatif Siswa ....* 8–35. [http://repository.iainkudus.ac.id/id/eprint/9813/%0Ahttp://repository.iainkudus.ac.id/9813/7/7. BAB IV.pdf](http://repository.iainkudus.ac.id/id/eprint/9813/%0Ahttp://repository.iainkudus.ac.id/9813/7/7.%20BAB%20IV.pdf)
- Halim, A. P., & Roshayanti, F. (2021). Analisis Potensi Penerapan STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics) pada Kurikulum 2013 Bidang Studi Biologi SMA Kelas X. *Bioeduca : Journal of Biology Education*, 3(2), 146–159. <https://doi.org/10.21580/bioeduca.v3i2.6756>
- Sadikin, A., & Hakim, N. (2019). Pengembangan Media E-Learning Interaktif Dalam Menyongsong Revolusi Industri 4.0 Pada Materi Ekosistem Untuk Siswa SMA. *Biodik*, 5(2), 131–138. <https://doi.org/10.22437/bio.v5i2.7590>
- Harsanti, D. W., & Lathifah, R. M. (2023). Pengaruh Penerapan Media Wordwall Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran. *Seminar Nasional PBI FKIP UNS 2023*, 125–132.
- Dariyo, A. (2004). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berba. *Jurnal Psikologi*, 2(2), 94–100. <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=62924&val=4564>
- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan Wordwall Game Quis berpadukan Classroom untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Biologi. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 324–332. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5244716>
- Dinah, A. J. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Sdn Gekbrong 1 Kabupaten Cianjur (Penelitian Kuasi Eksperimen di Kelas V SD Negeri Gekbrong 1 Kabupaten Cianjur Pembelajaran Tematik Tahun Ajaran 2022/2023). *Doctoral Dissertation, FKIP UNPAS, 2018*, 1–23.
- Ardana, I. M., Gunamantha, I. M., Studi, P., Dasar, P., & Ganesha, U. P. (2022). *Pengembangan Lkpd Berbasis Pemecahan Masalah Dengan Pendekatan 4c Untuk Meningkatkan Kemampuan*. 6(1), 24–32.
- Warjono. (2010). Hubungan antara Penggunaan Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar Siswa dengan Prestasi Belajar. *Angewandte Chemie International*

*Edition*, 6(11), 951–952., 01(November), 1–23.  
<http://www.nber.org/papers/w16019>

Herdiyanto, R. (2019). Hubungan Minat Belajar dengan Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS SD Negeri 2 Badransari Tahun Ajaran 2019/2020. *Institut Agama Islam Negeri (IAIN)*, 1–70.  
<https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/923/1/RAHMAD>  
HERDIYANTO NPM. 1501050128 - Perpustakaan IAIN Metro.pdf

Anggreni, N. L. O. (2019). Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar Dapat Ditingkatkan Melalui Optimalisasi Penerapan Metode Diskusi Kelompok Kecil (Small Group Discussion). *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3, 201--208.

Nasionalita, K., & Nugroho, C. (2020). Indeks Literasi Digital Generasi Milenial di Kabupaten Bandung. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 18(1), 32.  
<https://doi.org/10.31315/jik.v18i1.3075>

Fase, K., Rahmahdini, R., & Pd, S. (2022). *Perubahan Lingkungan Disusun Oleh : Nama Mata Pelajaran Semester : Biologi : X / E. 2*, 1–8.

Burhan Eko, P. (2005). *Penyusunan Laporan Penelitian Tindakan Kelas (Ptk)*. 221105051615.

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.

Fakhira Ainun Nisa. (2022). *Analisis Literasi Digital Siswa Pada Pembelajaran Kimia Berbasis Steam Project*.

Nursyamsi, Rahman, S. R., & Suparman. (2023). Analisis Profil Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa Pendidikan Biologi pada Materi Germinasi. *Bioma*, 5(2), 126–135.

Effendi, R., Salsabila, H., & Malik, A. (2018). Pemahaman Tentang Lingkungan Berkelanjutan. *Modul*, 18(2), 75. <https://doi.org/10.14710/mdl.18.2.2018.75-82>

Haderiah, Hasan, K., & Alamsyah, H. (2022). Penerapan Pendekatan STEAM Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pinisi Journal PGSD*, 2(1), 165–172.