

## DAFTAR PUSTAKA

- Amanda., dan M. Tika. (2014). *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Hasil Pembelajaran IPA Ditinjau Dari Self Efficacy Siswa*. *Jurna Pendidikan dan Pembelajaran IPA Indonesia*. Vol. 4.No 1.
- Anshori, Muslich., dan Sri Ismawati. . (2019). *Buku Ajar Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Antika, Rindi Novitri., dan Sulton Nawawi. (2017). “*Pengaruh model Project Based Learning Padamatakuliah Seminar Terhadap Keterampilanberpikir Kreatif Mahasiswa*”. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia* 3. No 1.
- Arsy, Indah., dan Syamsulrial. (2021). *Pengaruh Pembelajaran STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, And Mathematics) Terhadap Kreativitas Peserta Didik*. *Biolearning Journal*. Vol. 8. No. 1.
- Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni. (2015). *Teori belajar dan pembelajaran*. Yogyakarta. AR-Ruzz media.
- Blegus, Jusuf., dan Zufyati A. Tlonaen. (2017). *Keterampilan Berpikir Kreatif Dan Hubungannya Dengan Hasil Belajar Peserta Didik*. *Jurnal Kejaora*. Vol. 2. No. 1.
- Dewi, Sinta Kurnia dan Agus Sudaryanto. (2020). “*Validitas Dan Reliabilitas Kuesioner Pengetahuan, Sikap Dan Perilaku Pencegahan Demam Berdarah*”. *Jurnal Seminar Nasional Keperawatan Universitas Muhamadiyah Surakarta (SEMNASKEP)*.
- Djohan. (2005). *Psikologi Musik*. Yogyakarta. Tukangan DN II/467.
- Efwinda, Shelly. (2021). *Pelatihan pembelajaran STEAM bagi guru IPA SMP dikalimantan timur*. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*. Vol. 3. No. 4.
- F, Adinugraha. (2018). “*Model Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran*”. *Jurnal SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*3. No 1.
- Fitriyah, Anis., dan Shefa Dwijayanti Ramadani. (2021). *Pengaruh Pembelajaran STEAM Berbasis PJBL (Project Based Learning) Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Dan Keterampilan Berpikir Kritis*. *Jurnal Universitas Islam Madura*. Vol X. No. 1.

- Hadinugrahaningsih, Tritiyatma. Et. Al. *Keterampilan Abad 21 Dan Science, Technology, Engineering, Art, And Mathematic, (STEAM) Proyek Dalam Pembelajaran Kimia*.
- Handoko, Hendri. (2017). *Pembentukan Keteerampilan Berpikir Kreatif Pada Pembelajaran Matematika Mode SAVI Berbasis Discovery Strategy Materi Dimensi Tiga Kelas X*. Jurnal Eduma. Vol. 6. No. 1.
- Hanipah, Neng., Anik Yuliani., dan Rippi Maya. 2018. *Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Mts Pada Materi Lingkaran*. Jurnal Pendidikan Matematika FKIP. Vol. 7. No. 1.
- Harikunto, Suharmi. (2006). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. (Jakarta: Runeka Cipta.).
- Hasanah, Aas., Ajeng Sri Hikmayati, dan Nani Nurjannah. (2021). *Penerapan pendekatan STEAM dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini*. Jurna golden age. Vol. 5. No. 2.
- Intan Puspitasari Dkk. (2021). *Optimalisasi Pembelajaran Daring Dimasa Pandemi*. Yogyakarta. UAD Press (Anggota IKAPI Dan APPTI).
- Komang Ayu Megantari, I Gede Margunayasa, Dan I Gusti Ayu Tri Agustiana. "Belajar Sumber Daya Alam Melalui Media Komik Digital". Jurnal Mimbar PGSD Undiksha 9. No 1. (2021): 139-149.
- Kristiani, Kornelia Devi., Tantric Mayasari, Dan Erawan Kurniadi. (2017). "Pengaruh Pembelajaran STEM-PJBL Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif". Seminar Nasional Pendidikan Fisika.
- Kusnanto. (2009). *Keanekaragaman Suku Dan Budaya Indonesia*. Semarang. ALPRIN.
- Limbong, Irmayani., Muniroh Munawar., dan Kusumaningtyas. (2018). *Perencanaan Pembelajaran Paud Berbasis Steam (Science, Technology, Engineering, Art, And, Mathematic)*. Upgris.
- Lumbantobing., Septina Severina., dan St. Fatimah Azzahra. (2020). *Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0 Melalui Penerapan Pendekatan STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Andmathematics)*. Jurnal Dinamika Pendidikan. Vol. 13. No. 3.

- Margono, S. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Palangkaraya. Rineka Cipta.
- Maya Nufrianti. "Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika". *Jurnal Formatif* 6. No 2. (2015): 149-160.
- Megasari Gusandra Siragih, Dkk. "Metode Penelitian Kuantitatif: Dasar-Dasar Memulai Penelitian". Medan. Yayasan Kita Menulis. (2021): 46-50.
- Nani Hanifah. "Perbandingan Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda Butir Soal Dan Reliabilitas Tes Bentuk Pilihan Ganda Biasa Dan Pilihan Ganda Asosiasi Mata Pelajaran Ekonomi". *Jurnal Sosio E-Kons* 6. No 1. (2014): 41-55.
- Ningsih, Tuti Supatmi., Muhammad Hasan., dan Sudirman. (2020). *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung. Media Sains Indonesia.
- Nuryanti, Lilis., Siti Zubaidah., dan Markus Diantoro. (2018). *Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP*. *Jurnal Pendidikan, Teori, Penelitian, dan Pengembangan*. Vol. 3 No. 2.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 47 tahun 2008 Tentang Wajib Belajar
- Pramana, Kadek Agus Bayu Dan Dewa Bagus Ketut Ngunah Samara Putra. Merancang penilaian autentik. (bali: CV media educations. 2019): 76-79.
- Purnamasari, Ikaningtyas., Dewanti Handayani., Dan Ali Farmen. (2020). *Simulasi Keterampilan HOTS Dalam PAUD Melalui Pembelajaran STEAM*. Seminar Nasional PASCASARJANA.
- Rachim, Father. (2019). *How To Steam Your Classroom*. DPP Asosiasi Guru Teknologi Informasi Indonesia (AGTIFINDO).
- Raharjo. (2019). *Bagaimana Cara Menggunakan Loose Part Di Steam? Diskusi Kelompok Focus Pendidik Anak Usia Dini Di Indonesia*. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*. Vol. 13. No. 2. 1-16.
- Roberta Uron Hurit Dkk. (2021). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung. Media Sains Indonesia.
- Roberta Uron Hurit Dkk. "Belajar dan Pembelajaran". Bandung. Media Sains Indonesia. (2021): 6.

- Rohman, M. Hidayatus., dkk. *Persepsi dan pembiasaan penggunaan model pembelajaran berbasis proyek terintegrasi STEAM pada mata kuliah IPA: studi pendahuluan tentang PJBL terintegrasi STEAM untuk meningkatkan ketrampilan abad 21*. Prosiding seminar nasiona pascasarjana. 196.
- Saebani, dan Beni Ahmad. (2017). *Pedoman aplikatif metode penelitian dalam penyusunan karya ilmiah, skripsi, tesis, dan disertasi*. Bandung. CV Pustaka Setia.
- Samsu. (2017). *Metode penelitian teori dan aplikasi penelitian kualitatif, kuantitatif, mixed methods, serta research & development*. Jambi. Pusat studi agama dan kemasyarakatan (PUSAKA). 85
- Sani, Ridwan Abdullah. (2015). *Pembelajaran Sainifik Untuk Implementasi Kurikulum 2013 Ed. By Yayasan Sri Hayati*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Sarsana, Untung. (2017). *Ilmu Pengetahuan Alam SMP/Mts*. Surakarta: CV Teguh Karya. Anggota IKAPI.
- Septasari, Mami., Jodion Siburiau, dan Ibrohim. (2019). *Hubungan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Kreatif Dengan Hasil Belajar Kognitif*. Jurnal Penelitian Pendidikan Eurasia. Vol. 8. No. 1.
- Setyawan, Risyana Arief., dan Afdhol Dzikri. (2016). *Analisis Penggunaan Metode Marker Tracking Pada Augmented Reality Alat Musik Tradisional Jawa Tengah*". Jurnal SIMETRIS. Vol. 7. No 1. Hlm 1.
- Sinaga, Ani Keristiana., Zulkifli Matondang., dan Harun Sitompul. (2019). "*STATISTIKA : Teori Dan Aplikasi Pada Pendidikan*". Medan. Yayasan Kita Menulis.
- Siregar, Rama Nida., dkk. (2020). "*Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Pendekatan Matematika Realistik*". Jurnal Pendidikan 4. No. 1.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung. Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian pendidikan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta.

- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*, ed. Setiyawami (Bandung: Alfabeta).
- Sulistyaningsih. (2012). *Metodologi Penelitian Kebidanan Kuantitatif-Kualitatif*. Yogyakarta. Graha Ilmu.
- Suratno, Iwan Wicaksono., Nurul Komaria, Yusardi, dan Dafik. (2019). *Pengaruh Penggunaan Model Synectics Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Dan Metakognisi Siswa Smp*. Jurnal Internasional Pengajaran. Vol. 12. No. 3.
- Suryaningsih, Siti., dan Fakhira Ainun Nisa. (2021). *Konstrubusi STEAM Project Based Learning Dalam Mengukur Keterampilan Proses Sains Dan Berpikir Kreatif Siswa*. Jurnal Pendidikan. Vol. 2. No. 6.
- SW, Tumusun., Diah Gusrayani., dan Asep Kurnia Jayadinata. (2016). *Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Sifat-Sifat Cahaya*. Sumedang. Jurnal Pena Ilmiah. Vol. 1. No. 1.
- Syafi'i, Imam., dan Nur Da'iyah Dianah. (2021). *Pemanfaatan Loose Parts Dalam Pembelajaran STEAM Pada Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak. Vol. 3. No. 1.
- Utami, Diah AP dan Niniek Sulitya Wardani. (2020). *"Pengembangan Instrumen Penilaian Kognitif Dalam Pembelajaran Tematik Kelas 5 SD"*. Jurnal Ilmiah Kependidikan 13. No 1.
- Warsono. *Pembelajaran Aktif Teori Asesmen*. Bandung. Pt Rosdakarya. (2016):156- 157
- Wiguna, Dimas Yusuf., (2019). *Pengenalan Alat Music Tradisional Indonesia Menggunakan Augmented Reality*. Jati. Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika. Vol. 3. No. 1.
- Wilda, Salwa., dan Sindy Ekawati. (2017). *Pengaruh Kreativitas Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*. Jurnal Pedagogy. Vol. 2. No. 1.
- Wisnawa, Ketut., (2020). *Seni Music Tradisional Nusantara*. Bali. NILACKRA.
- Wisudawati, Asih Widi., dan Eka Sulistyawati. (2019). *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta. PT Bumi Aksara.
- Yaz, M Ali. (2007). *FISIKA 3 SMA Kelas XII*. Jakarta. Penerbit Yudhistira.



- Yusrizal. 2015. *Tanya Jawab Seputar Pengukuran Penilaian Dan Evaluasi Pendidikan*. Aceh. Syiah Kuala University Press. 84-91
- Zubaidah, Siti., (2019). *Mengenal 4C: Learning And Innovation Skills Untuk Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0*. Jurnal Universitas Negeri Malang.

