

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. G. 2018. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Aini, Nur Aisyah, dkk. 2020. “Pengembangan LKPD Berbasis Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran IPA Materi Gaya”. *Jurnal Pendidikan Dasar*, Volume 10, Nomor 1, (hlm. 68–76). Tersedia pada <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpd/article/view/11183> (diakses tanggal 20 September 2021).
- Aldila, Clara, dkk.2017.”Pengembangan LKPD Berbasis STEM Untuk Menumbuhkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa”. *Jurnal Pembelajaran Fisika Universitas Lampung*, Volume 5, Nomor 4, (hlm.85–95). Tersedia pada <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JPF/article/view/13665> (diakses tanggal 4 September 2021).
- Amalia, Dina, dkk. 2021. “Pengaruh Pembelajaran Jarak Jauh Bermuatan STEAM Terhadap Karakter Kreatif dan Kemandirian”. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 6, Nomor 3, (hlm.1233–1246). Tersedia pada <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/1765> (diakses tanggal 22 September 2021).
- Anggono, dan Effi Aswita Lubis. 2020. “Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Video MYOB terhadap Hasil Belajar MYOB”. *Jurnal Ekonomi dan Ekonomi Syariah*, Volume 3, Nomor 2, (hlm.1–8). <https://stiealwashliyah.sibolga.ac.id/jurnal/index.php/jesya/article/view/152> (diakses tanggal 23 September 2021).
- Apertha, Fanny K.P., dkk. 2018. “Pengembangan LKPD Berbasis Open-Ended Problem Pada Materi Segiempat Kelas VII”. *Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume 12, Nomor 2, (hlm.47–62). Tersedia pada <https://core.ac.uk/download/pdf/267822059.pdf> (diakses tanggal 20 September 2021).
- Apriliana, Mentari Reza, dkk. 2018. “Pengembangan Soft Skills Peserta Didik melalui Integrasi Pendekatan Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics (STEAM) dalam Pembelajaran Asam Basa”. *Jurnal Riset Pendidikan Kimia*, Volume 8, Nomor 2, (hlm.42–51). Tersedia pada <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jrpk/article/view/10296> (diakses tanggal 5 September 2021).
- Arikunto, Suharsimi. 2016. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta:Bumi Aksara.
- Arsy, Indah dan Syamsulrizal. 2021. “Pengaruh Pembelajaran STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics) Terhadap Kreativitas Peserta Didik”. *Biolearning Jurnal*, Volume 8, Nomor 1, (hlm.24–26). Tersedia pada <https://unimuda.e-journal.id/jurnalbiolearning/article/view/1019> (diakses tanggal 18 September 2021).

- Arsyad, M. N., dan Fatmawati. 2018. “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang”. *Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, Volume 8, Nomor 2, (hlm.188–198). Tersedia pada <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JA/article/view/2702> (diakses tanggal 27 September 2021)
- Basuki, Ismet, dan Hariyanto. 2014. *Asesmen Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Bedar, Rana Al-haj dan Muhannad Al-Shboul. 2020. “The Effect of Using STEAM Approach on Developing Computational Thinking Skills among High School Students in Jordan”. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, Volume, 14, Nomor 14, (hlm.80–94). Tersedia pada <https://online-journals.org/index.php/i-jim/article/view/14719/7721> (diakses tanggal 30 September 2021).
- Cahyaningrum, Nur, dkk. 2020. “Analisis Materi Pembelajaran Ips Pada Buku Ajar Tematik Terbitan Kemendikbud Kelas V SD Semester I”. *Journal for Lesson and Learning Studies*, Volume 3, Nomor 3, (hlm.440–447). Tersedia pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JLLS/article/view/29769> (diakses pada 1 Oktober 2021).
- Dewi, R.D. 2019.”Pengembangan Kurikulum di Indonesia dalam Menghadapi Tuntutan Abad Ke-21”. *Jurnal Studi Hukum Islam & Pendidikan*. Volume 8, Nomor 1, (hlm. 1-22). Tersedia pada <http://ejournal.staidarusalamlampung.ac.id/index.php/assalam/article/view/123> (diakses tanggal 20 September 2021).
- Diatmika, I Gede Ngurah Angga, dkk. 2017. “Korelasi Antara Disiplin Dalam Belajar Dengan Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas IV SD Gugus Kecamatan Mengwi Tahun Pelajaran 2016/2017”. *Journal of Education Technology*, Volume 1, Nomor 3, (hlm.156–162). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jet.v1i3.12499> (diakses tanggal 25 September 2021).
- Dikta, P. G. A., dkk. 2021. “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) IPA Berorientasi Tri Hita Karana Pada Kelas V Sekolah Dasar”. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, Volume 5, Nomor 2, (hlm.312–323). Tersedia pada https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_pendas/article/view/514 (diakses pada 23 September 2021).
- Estriyanto, Yuyun. 2020. “Menanamkan Konsep Pembelajaran Berbasis STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, And Mathematics) Pada Guru-Guru Sekolah Dasar”. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Kejuruan*, Volume 13, Nomor 2, (hlm. 68–74). Tersedia pada <https://jurnal.uns.ac.id/jptk/article/view/45124> (diakses tanggal 5 September 2021).
- Fathia, Rahmi, dkk. 2019. “Pembuatan LKPD Multimedia Interaktif Berbasis Problem Based Learning (PBL) Menggunakan Aplikasi Course Lab Pada Materi Usaha, Energi, Momentum dan Implus SMA”. *Pillar of Physics Education*, Volume 12, Nomor 3, (hlm.497–504). Tersedia pada

<http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pfis/article/view/6970> (diakses tanggal 22 September 2021).

Fathulain, May Zul, dkk.2018. “Pengembangan Lembar Kerja Interaktif Untuk Pembelajaran Kimia Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan di Kelas XI SMA”. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kimia*, Volume 5, Nomor 1, (hlm.65–74). Tersedia pada <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jurpenkim/article/view/8421> (diakses tanggal 22 September 2021).

Fauziah, Manis dan Nur Qomariyah. (2020). Kelayakan LKPD Materi Sistem Pernapasan untuk Melatihkan Keterampilan Literasi Sains dan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas XI SMA. *BioEdu*, Volume 9, Nomor 3 (hlm.489–497). Tersedia pada <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu/article/view/36776/> (diakses pada 18 Februari 2022).

Firdaus, Muhammad dan Insih Wilujeng. 2018. “Pengembangan LKPD Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Peserta Didik”. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, Volume 4, Nomor 1, (hlm.26–40) Tersedia pada <https://journal.uny.ac.id/index.php/jipi/article/view/5574> (diakses tanggal 22 September 2021).

Gunawan, Pria, dkk. 2019. “Model Pembelajaran STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics) Dengan Pendekatan STEAM”. Tersedia pada <http://repositori.kemdikbud.go.id/18412/1/model-pembelajaran-steam-science-teknologi-engineering-art-dan-matematika-dengan-pendekatan-saintifik.pdf> (diakses tanggal 11 Oktober 2021).

Haifaturrahmah, dkk. 2020. “Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis STEAM untuk Siswa Sekolah Dasar”. *Jurnal Kependidikan*, Volume 6, Nomor 2, (hlm.310–318). Tersedia pada <https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/jurnalkependidikan/article/view/2604> (diakses tanggal 5 September 2021).

Hambali, Muh.2016. “Manajemen Pengembangan Kompetensi Guru PAI”. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, Volume 1, Nomor 1, (hlm.69–87). Tersedia pada <http://repository.uin-malang.ac.id/304/> (diakses tanggal 22 September 2021).

Hanafiah, dkk. 2021. *Pengantar Statistika*. Bandung:Widina Bhakti Persada.

Haryanto. 2020. *Evaluasi pembelajaran; Konsep dan Manajemen*. Yogyakarta: UNY Press.

Hunter, Doniger Tracey, (2021). “Early Childhood STEAM Education: The Joy of Creativity, Autonomy, and Play”. *Art Education*, Volume 74, Nomor 4, (hlm.22–28). Tersedia pada <https://e-resources.perpusnas.go.id:3274/eds/pdfviewer/pdfviewer?vid=4&sid=63cb9de3-f64f-4023-92ac-97bad78e969c%40redis> (diakses tanggal 27 September 2021).

Indiana, Janduk.2019. “Keanekaragaman Pengertian Yang Meliputi Ilmu Dan Seni”.*Jurnal Seni Petunjukan*, Volume 2, Nomor 1 (hlm.1-8). Tersedia pada <http://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/tmmt/article/view/1519> (diakses tanggal 27 September 2021).

- Indriani, Novi dan Lazulva. 2020. “Desain dan Uji Coba LKPD Interaktif dengan Pendekatan Scaffolding pada Materi Hidrolisis Garam”. *Journal of Natural Science and Integration*, Volume 3, Nomor 1, (hlm.87–105). Tersedia pada <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/JNSI/article/view/9161> (diakses tanggal 20 September 2021).
- Jihad, Asep dan Abdul Haris. 2017. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta:Multi Pressindo.
- Kalima, dkk.2018. “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Interaktif Berbasis Komputer Pada Pembelajaran Kimia Larutan Asam Basa Di Kelas XI SMA”. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kimia*, Volume 5, Nomor 2, (hlm.126–135). Tersedia pada <https://core.ac.uk/download/pdf/267822959.pdf> (diakses tanggal 22 September 2021).
- Kasmawati, dan Masriani Adilla. 2018. “Pengaruh Kompetensi Manajerial dan Kompetensi Profesional Terhadap Pengelolaan Laboratorium SMA Negeri Se-Kabupaten Luwu Timur”. *Jurnal Idaarah*, Volume 2, Nomor 1, (hlm.64–73). Tersedia pada <http://repositori.uin-alauddin.ac.id/15155/> (diakses tanggal 22 September 2021).
- Koyan, I Wayan. 2007. *Asesmen dalam Pendidikan*. Singaraja:Universitas Pendidikan Ganesha.
- Koyan, I Wayan. 2012. *Statistik Pendidikan Teknik Analisis Data Kuantitatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha Press.
- Kurniawti, Annisa, dkk.2019.”Analisis Efektifitas Multimedia Interaktif Dalam Menghadapi Tantangan Pendidikan di Era Globalisasi Industri 4.0”. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, Volume 5, Nomor 2, (hlm.147–154). Tersedia pada <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jppf/article/view/107438> (diakses tanggal 27 September 2021).
- Manurung, Purbatua. 2021. “Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19”. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, Volume 14, Nomor 1, (hlm.1–12). Tersedia pada <https://jurnal.staiserdanglubukpakam.ac.id/index.php/alfikru/article/view/33> (diakses tanggal 27 September 2021).
- Marlina, Yetni. 2021. “Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Model GuidedDiscovery Learning Dalam Materi Kerja Sama Pada Siswa Kelas V SD Negeri 133 Halmahera Selatan”. *Jurnal Pendidikan Dasar*, Volume 3, Nomor 1, (hlm.53–61). Tersedia pada <http://jurnal.stkipkieraha.ac.id/index.php/pendas/article/view/192> (diakses tanggal 25 September 2021).
- Mursalim, dan Rumberak, T. A. (2021). Pengaruh Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD YPK Getsemani Warwanai. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, Volume 3, Nomor 2, (hlm.175–184). Tersedia pada <https://doi.org/https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikdasar.v3i2.1155> (diakses tanggal 28 Januari 2022).

- Musfiqon. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta:Prestasi Pustaka Publisher.
- Nasution, Toni, dan Maulana A. L. 2018. *Konsep Dasar IPS*. Yogyakarta:Samudera Biru.
- Nayo, Sutar, dkk.2021.”Pengembangan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) Berbasis Metode Pembelajaran Discovery Learning Pada Materi Perpajakan Peserta Didik Kelas XI IPA Q”. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Ekonomi*, Volume 3, Nomor 1 (hlm.1–10). Tersedia pada <http://www.stkipgribl.ac.id/eskripsi/index.php/ekonomia/article/view/629> (diakses tanggal 20 September 2021).
- Nugraheny, Devita Cahyani. 2018. “Penerapan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Life Skills Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses dan Sikap Ilmiah”. *Visipena*, Volume 9, Nomor 1(hlm. 94–114). Tersedia pada <https://ejournal.bbg.ac.id/visipena/article/view/435> (diakses tanggal 20 September 2021)
- Nurhasanah, Ana dan Zelela, MS.2021. “Penerapan Pembelajaran Inovatif STEAM di Sekolah Dasar”. *Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, Volume 5, Nomor 2 (hlm.204–211). Tersedia pada <https://ojs.unm.ac.id/JIKAP/article/view/20309> (diakses tanggal 25 September 2021).
- Nurhikmayati, Iik. 2019.”Implementasi STEAM Dalam Pembelajaran Matematika”. *Jurnal Didactical Mathematics*, Volume 1, Nomor 2, (hlm.41–50). Tersedia pada <https://core.ac.uk/download/pdf/228885434.pdf> (diakses tanggal 22 September 2021).
- Nurwulan, Nurul Retno.2020. “Pengenalan Metode Pembelajaran STEAM Kepada Para Siswa Tingkat Sekolah Dasar Kelas 1 Sampai 3”. *Madaniya*, Volume 1, Nomor 3 (hlm.140–146). Tersedia pada <https://madaniya.pustaka.my.id/journals/contents/article/view/29/17> (diakses tanggal 28 September 2021).
- Perales, F. J., dan Arostegui, J. L. (2021). “The STEAM approach: Implementation and Educational, Social and Economic Consequences”. *Arts Education Policy Review*, (hlm.1–9). Tersedia pada <https://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/10632913.2021.1974997> (diakses tanggal 28 September 2021).
- Pranatawijaya, V. H, dkk.2019. “Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online”. *Jurnal Sains Dan Informatika*, Volume 5, Nomor 2, (hlm.128–137). Tersedia pada <https://jsi.politala.ac.id/index.php/JSI/article/view/185> (diakses tanggal 28 September 2021).
- Prastowo, Andi. 2012. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta:Diva Press.
- Pujiyanto, dan BudhiWidodo. 2016. “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Fisika”. *Compton Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, Volume 3, Nomor 1, (hlm.23–31). Tersedia pada

- <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jipt/article/view/3536/4069> (diakses tanggal 25 September 2021).
- Putra, E. S. I. 2020. “Implementasi Pembelajaran Pendidikan IPS di Sekolah Dasar (Studi Kasus di Kabupaten Indragiri Hilir Propinsi Riau)”. *Jurnal Edukasi* Volume 8, Nomor 1, (hlm. 32–48). Tersedia pada <https://ejournal.unisi.ac.id/index.php/judek/article/view/1107> (diakses tanggal 10 September 2021).
- Putra, K. D. P., dan Wulandari, I. G. A. A. 2021. “Teacher ’s Perceptions of Online Learning Activities During the Covid-19 Pandemic”. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasa*, Volume 5, Nomor 1 (hlm. 110–118). Tersedia pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/article/view/32006> diakses tanggal 25 September 2021).
- Putra, Made, dkk. 2017. “Pengaruh Model Pembelajaran Numbered Head Together Berbasis Reinforcement Terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan IPS Kelas V”. *International Journal of Elementary Education*, Volume 1, Nomor 2, (hlm. 145–152). Tersedia pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE/article/view/11607> (diakses tanggal 25 September 2021).
- Rangkuti, Anna Armeini. 2017. *Statistika Inferensial untuk Psikologi dan Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Rasvani, N. L. A., dan Wulandari, I. G. A. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi MaCa (Materi Pecahan) Berorientasi Teori Belajar Ausubel Muatan Matematika. *Mimbar PGSD Undiksha*, Volume 9, Nomor 1, (hlm.74–81). Tersedia pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/32032/18255> (diakses tanggal 28 Januari 2022).
- Ratnawulan, Elis dan Rusdiana. 2014. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung:Pustaka Setia.
- Rismayani, L.D., dkk .2020. “Penanaman Sikap Sosial Melalui Pembelajaran IPS”. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, Volume 4, Nomor 1 (hlm. 8–15). Tersedia pada <https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/PIPS/article/view/3164/0> (diakses tanggal 25 September 2021).
- Rofiq, Noor., dkk. 2020. “Pembelajaran Kontekstual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)”. *Dirasah*, Volume 3, Nomor 2, (hlm.98–105). Tersedia pada <https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/dirasah/article/view/129/125> (diakses tanggal 25 September 2021).
- Roslina, Ina. 2019. “Pengembangan LKPD Matematika Dengan Model Learning Cycle 7E Berbantuan Mind Mapping”.*Jurnal Pengembangan Pembelajaran Matematika*, Volume 1, Nomor 1, (hlm.10–22). Tersedia pada <http://202.0.92.5/tarbiyah/jppm/article/view/3991> (diakses tanggal 20 September 2021).

- Rostika, Deti dan Prihantini. 2019. "Pemahaman Guru Tentang Pendekatan Saintifik Dan Implikasinya Dalam Penerapan Pembelajaran di Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan Dasar*, Volume 11, Nomor 1 (hlm. 86–94). Tersedia pada <https://ejournal.upi.edu/index.php/eduhumaniora/article/view/14443> (diakses tanggal 5 September 2021).
- Sadulloh, Uyoh, dkk.2011. *Pedagogik (Ilmu Mendidik)*. Bandung:Alfabeta.
- Saraswati, Putu Indah dan Made Putra. 2020. "Kontribusi Kecerdasan Interpersonal dan Sikap Ingin Tahu Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS". *Mimbar PGSD Undiksha*, Volume 8, Nomo 1 (hlm. 89-99). Tersedia pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/24582> (diakses tanggal 25 September 2021).
- Sari, D.Y. dan Rahma Adilla. 2019. "Meningkatkan Pemahaman Orang Tua Dalam Menstimulasi Perkembangan Anak Dengan Pendekatan STEAM Melalui Program Home Visit". *Jurnal Tunas Siliwangi*, Volume 5, Nomor 2, (hlm.93–105). Tersedia pada <http://www.e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/tunas-siliwangi/article/view/1566> (diakses tanggal 22 September 2021).
- Sari, N. A., dkk. 2018. "Penerapan Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar". *Jurnal Pemdidikan*, Volume 3, Nomor 1, (hlm.1572–1582). Tersedia pada <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/11796> (diakses tanggal 22 September 2021).
- Sari, Rini Indah. 2020. "Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berbasis Pendekatan Saintifik Mata Pelajaran Humas dan Keprotokolan Semester Gasal Kelas XI OTKP di SMK YPM 3 Taman". *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, Volume 8, Nomor 3, (hlm.440–448). Tersedia pada <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/8809> (diakses tanggal 20 September 2021).
- Sartono, Nurmasari, dkk. 2020). "Implemetasi STEAM dalam Pembelajaran Biologi : Upaya Pemberdayaan Guru Biologi Madrasah Aliyah DKI Jakarta". *Baktimas Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, Volume 2, Nomor 1, (hlm.7–14). Tersedia pada <http://www.ojs.serambimekkah.ac.id/BAKTIMAS/article/view/2099> (diakses tanggal 25 September 2021).
- Setiawan, Nyoman Rudi. 2021. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran dan Lembar Kerja Peserta Didik Berpendekatan STEAM-PjBL Pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Muatan IPA KELAS V Sekolah Dasar". *Mimbar Pendidikan Indonesia*, Volume 2, Nomor 2. Tersedia pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPI2/article/view/37693> (diakses tanggal 25 September 2021).
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Suartama, I Kadek. 2016. *Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*. Singaraja: Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.

- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung:Alfabeta.
- Sujana, I. W. C. (2019). “Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia”. *Adi Widya Jurnal Pendidikan Dasar*, Volume 4, Nomor 1, (hlm. 29–39). Tersedia pada <http://ejournal.ihdn.ac.id/index.php/AW/article/view/927> (diakses tanggal 1 September 2021).
- Suryana, Meika, dkk. 2021. “Pengembangan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) Berbasis Model Pembelajaran Reciprocal Teaching Pada KD. Mendeskripsikan Kerja Sama Ekonomi Internasional Peserta Didik Kelas XI IPS 3”. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Ekonomi*, Volume 3, Nomor 1 (hlm.1–10). Tersedia pada <http://www.stkippgribl.ac.id/eskripsi/index.php/ekonomia/article/view/611> (diakses tanggal 20 September 2021).
- Sutarti, Tatik dan Edi Irawan. 2017. *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta:Deepublish.
- Taluke, Dryon, dkk. 2019. “Analisis Preferensi Masyarakat Dalam Pengelolaan Ekosistem Mangrove Di Pesisir Pantai Kecamatan Loloda Kabupaten Halmahera Barat”. *Jurnal Spasial*, Volume 6, Nomor 2 (hlm.531–540). Tersedia pada <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/spasial/article/view/25357> (diakses tanggal 20 September 2021).
- Tegeh, I Made dan I Made Kirna. 2010. *Metodelogi Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Tegeh, I Made, dkk. 2014. *Model-Model Pengembangan*. Yogyakarta:Graha Ilmu.
- Tukan, M. B., dkk. 2020. “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Pratikum KIlmia Berbasis Lingkungan Pada Materi Laju Reaksi”. *Jurnal Koulutus*, Volume 3, Nomor 2, (hlm.108–117). Tersedia pada <http://www.ejournal.kahuripan.ac.id/index.php/koulutus/article/view/324> (diakses tanggal 20 September 2021).
- Umbara, I. A. A. P., dkk. 2020. “Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Gambar Seri Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa”. *Jurnal Mimbar Ilmu*, Volume 25, Nomor 2, (hlm. 174–186). Tersedia pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI/article/view/25154> (diakses tanggal 25 September 2021).
- Videla, Ronnie, dkk. (2021). From STEM to STEAM: An Enactive and Ecological Continuum. *Frontiers in Education*, Volume 6, (hlm.1–17). Tersedia pada <https://doi.org/10.3389/feduc.2021.709560> (diakses tanggal 28 Januari 2022).
- Widnyana, I Gede, dkk. 2017.”Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbasis Tri Hita Karana Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas IV SD Gugus Untung Surapati Kecamatan Denpasar Timur Tahun Pelajaran 2016/1917”. *Mimbar PGSD Undiksha*, Volume 5, Nomor 2, (hlm.1–10). Tersedia pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/11995> (diakses tanggal 25 September 2021).

- Widodo, Slamet. 2017. "Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) berbasis Pendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Keterampilan Penyelesaian Masalah Lingkungan Sekitar Peserta Didik di Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, Volume 26, Nomor 2, (hlm. 189-204). Tersedia pada <https://ejournal.upi.edu/index.php/jpis/article/download/2270/pdf> (diakses tanggal 20 September 2021).
- Wulandari, I Gst. A.A. (2020). Implementation of the 2013 Curriculum Based on a Scientific Approach (Case Study at SD Cluster II Kintamani). *International Journal of Elementary Education*, Volume 4, Nomor 3, (hlm. 422-430). Tersedia pada <https://doi.org/10.23887/ijee.v4i3.28172> (diakses tanggal 28 Januari 2022).
- Xue, Hongbo. (2022). A New Integrated Teaching Mode for Labor Education Course Based on STEAM Education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, Volume 17, Nomor 2, (hlm. 128–142). Tersedia pada <https://doi.org/https://doi.org/10.3991/ijet.v17i02.28461> (diakses tanggal 28 Januari 2022).

