

DAFTAR PUSTAKA

- Agusti, N. M., & Aslam, A. 2022. Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 80-94.
- Al-Tabany, T. I. B. 2017. *Mendesain Model Pembelajaran Inofatif, Progresif, dan kontekstual*. Jakarta: Kencana.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Dasar-Dasar Evaluasi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. 2012. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- 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.
- Arsy Indah, Syamsulrizal. 2021. Pengaruh pembelajaran STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics) Terhadap Kreativitas Peserta Didik. *Biolearning Journal*, 8(1), 70-76.
- Astuti, D. A. P., & Slameto, E. W. S. Pengaruh Penerapan Model Problem Solving Terhadap Kemampuan Pemechan Masalah Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Didaktika Dwija Indria*, 6(3), 22-26.
- Ayuningtyas, D. 2021. Efektivitas Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics (STEAM) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Materi Pecahan Kelas VII. *Jurnal*

Pendidikan, 2(1), 1-8.

Buicontro, J. K. 2018. Gathering STEAM: Kebijakan, Kurikuler dan Pengembangan Program dalam Seni Berbasis Sains, Teknologi, Teknik, dan Pendidikan Matematika Pengantar Isu Khusus Tinjauan Kebijakan Pendidikan Seni: Fokus STEAM. *Jurnal Tinjauan Kebijakan Pendidikan Seni*, 11(9), 10-13.

Croft, T., Kouvela, E., & Martinez, P. M. (2018). This is What You Need to be Learning: An Analysis of Messages Received by First-Year Mathematics Students During Their Transition to University. *Math Ed Res J*, 30(1), 27.

Depdiknas .2006. *Permendiknas No 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi*. Jakarta : Depdiknas.

Estriyanto, Y. 2020. Menanamkan Konsep Berbasis STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) Terhadap Guru-Guru Sekolah Dasar di Pacitan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik dan Kejuruan*, 13(2), 12.

Fahrudin, A. G., Zuliana, E., & Bintoro, H. S. 2018. Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Melalui Realistic Mathematic Education Berbantu Alat Peraga Bongpas. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(1), 14-20.

Fitriati, F., & Jazuli, J. 2017. Peningkatan Motivasi dan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Melalui Penerapan Metode Problem Solving. *Numeracy Journal Volume*, 4(1), 56-72.

Gandasari, P., & Pramudiani, P. 2021. Pengaruh Aplikasi *Wordwall* Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 89-96.

Gazali, R. Y. 2016. Pembelajaran Matematika Bermakna. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 181-189.

Gultom & Yanti, S., M. 2022. Efektivitas pembelajaran STEAM Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik Pada Materi

- Barisan Aritmatika. *Aksioma Jurnal*, 10(2), 1053-1062.
- Gunawan, P., & Asmar, S. 2019. Model Pembelajaran STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics*) dengan Pendekatan Saintifik. *Journal of Sociology Research and Education*, 6(2), 5.
- Hadianti, A. N. 2022. Penerapan STEAM untuk Mengembangkan Kemampuan Anak dalam Menyelesaikan Masalah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 20-25.
- Hadinugrahaningsih, ET. Al. 2017. Keterampilan Abad 21 dan STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) Project dalam Pembelajaran Kimia. *Jurnal Pendidikan*, 12(1), 22-25.
- Hamzah, A. 2014. Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Melalui Penggunaan Model *Team Assisted Individualization* (TAI) di SMK Negeri 1 Lumut. *Jurnal Mathedu*, 1(1), 7-9.
- Handoyo, B., Kurniawati, H., Desnita., & Siswoyo. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *3D Page Flip* Fisika untuk Materi Getaran dan Gelombang Bunyi. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Fisika*, 2(1), 11.
- Harahap, M. S., Nasution, F. H., & Fitriyah, N. N. 2021. Efektivitas Pendekatan Pembelajaran STEAM Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis. *Aksioma Jurnal*, 10(2), 52-29.
- Herlawan & Hadija. 2017. Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VII Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) Berbasis Kontekstual. *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika*, 3(1), 19.
- Heruman. 2014. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Heryuriani, B., & Musdayati. 2020. Pembelajaran Matematika Aritmatika Sosial Dengan Pendekatan STEAM. *Jurnal Inovasi Matematika*, 2(3), 147-160.
- Inayah, S. 2018. Penerapan Pembelajaran Kuantum Untuk Meningkatkan

Kemampuan Pemecahan Masalah dan Representasi Multipel Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(7), 1-6.

Isrok'atun, Rosamala, & Amelia. 2018. *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Izzani, L. M. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran STEAM Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Asam Basa di SMA Negeri 1 Baitussalam Aceh Besar. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 15(1), 13-17.

Izzaty, R. E., Astuti, B., & Cholimah, N. 2022. Inovasi Pembelajaran di Masa Pandemi COVID-19 dengan Pendekatan STEAM di Era *Society 5.0*. *Jurnal Anugerah*, 6(11), 3.

Jumita, Fitri, Amrina, Z., & Niniwati. 2018. Peningkatan Hasil Belajar Matematika Dengan Menggunakan Pendekatan PMR Pada Siswa Kelas IV SDN 19 Kampung Baru Kecamatan Batang Kapas. *Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta*, 9(3), 175-183.

Kahar, Syahrul, M. 2017. Analisis Kemampuan Berpikir Matematis Siswa SMA Kota Sorong Terhadap Butir Soal Dengan Graded Response Model. *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, 2(1), 129-140.

Khairiyah, N. 2019. *Pendekatan Science Technology Engineering, Art, and Mathematic (STEAM)*. Bandung: Guepedia.

Khotimah, S. K. S. H. 2021. Pemanfaatan Media Pembelajaran Inovasi di Masa Pandemi Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2149-2158.

Kuntari, P. K. 2022. Efektivitas Pendekatan STEAM Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas V SD N Jati Indah Tanjung Bintang Lampung Selatan. *Journal Formatif*, 2(1), 122-131.

Lestari, L. & Sofyan, D. (2014). Perbandingan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa dalam Matematika yang Mendapat Pembelajaran Matematika Realistik (PMR) dengan Pembelajaran Konvensional. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 8.

- Lubis, A. P., & Nuriadin, I. 2022. Efektivitas Aplikasi *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 69-78.
- Maesari, C., Marta, R., & Yusnira, Y. 2019. Penerapan Model Pembelajaran Problem Solving untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, 1(1), 92-102.
- Maghfiroh, K. 2018. Penggunaan Media *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), 227-234.
- Marlina, D., Hadi, F. R., Juliana, W. S. 2022. Efektivitas Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa SD Kelas IV. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3(9), 27-35.
- Mufidah, I. A. 2019. The Implementation of Science, Technology, Engineering, Art , and Mathematics (STEAM) Learning To Improve Basic Asking Skills and Learning Achievements Students of Elementary School. *Jurnal Pendidikan*, 11(2), 16.
- Muhammad, M., Setiawan, F., & Afiani, K. D. A. 2021. Analisis Proses Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) Masa Pandemi Covid-19 Pada Guru Sekolah Dasar Muhammadiyah Se-Kota Surabaya. *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 6(2), 949.
- Mulyani, R. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Solving* Dan *Student Teams Achievement Divisions (STAD)* Berkombinasi *Drill And Practice* Dengan Memperhatikan Kemampuan Matematika Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 4(4), 13.
- Mulyani, T. 2016. Pendekatan Pembelajaran STEAM untuk Menghadapi Revolusi *Industry 4.0*. *Education Journal*, 6(3), 11.
- Mulyati, T. 2016. Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 1(7), 1-5.

- Murdiyani, A. M & Maulyda. M. A. 2014. Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa dalam Menyelesaikan Soal PISA pada Topik Geometri. *Jurnal Elemen*, 6(1), 7.
- Musfiqon, H., & Nurdyansyah, d. (2015). Pendekatan Pembelajaran. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(2), 14.
- Nalurita, B. R., Adi, N., Walid., & Wardono. 2019. Optimalisasi Pemecahan Masalah Matematis Pada Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan *E-Comic Math*. *Jurnal Prisma*, 2(1), 2.
- Nasrah, Amir, R. H., & Purwanti, Y. 2021. Efektivitas Model Pembelajaran STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*) Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar (JKPD)*, 6(1), 11.
- NCTM. (2000). *Principles and Standards for School Mathematics. United States of America : The National Council of Teachers of Mathematics, Inc.*
- Ninit, P. R. 2020. Implementasi Pembelajaran Matematika Realistik Berbasis STEAM di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 2549-5801.
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. 2021. Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 7-9.
- Nuragnia, B., Nadiroh, & Usman, H. 2021. Pembelajaran STEAM di Sekolah Dasar : Implementasi dan Tantangan. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6 (2), 187-197.
- Nurfadilah, S., & Siswanto, J. 2020. Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif pada Konsep Polimer dengan Pendekatan STEAM Bermuatan *ESD* Siswa SMA Negeri 1 Bantarbolang. *Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, 14(1), 2.
- Nurhamida, N., Putri, F. M. 2020. Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Wordwall* dalam Pembelajaran Daring (Online) Muatan PKN Pada Materi Hak Dan

Kewajiban Terhadap Tumbuhan Kelas 4 di SDN 16 Gunung Tuleh Pasaman Barat Sumatera Barat. *Journal Conferences Series*, 3(4), 1249-1255.

Nurhikmayati, I. 2019. Implementasi STEAM dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Didactical Mathematics*, 1(2), 12.

Nurrita, T. 2018. Pengembangan media *Wordwall* Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 30.

OECD. 2019. *PISA 2018 Results (volume i): What Students Know and Can Do*. Paris: OECD Publishing.

Polya, G. 2004. *How to Solve It A New Aspect of Mathematical Method*. United States of America: Princeton University Press.

Putri, dkk. 2021. Implementasi Pendekatan Pembelajaran STEAM Berbahan *Loose Parts* dalam Mengembangkan Keterampilan Abad 21. *Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(2), 42-55.

Putri, M. F. 2020. Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Wordwall* Dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 Di MIN 2 Kota Tangerang Selatan. *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*, 9(2), 145-165.

Rachim, Fathur (2019). How to STEAM Your Classroom-Revo 4.0. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 2(3), 56-57.

Rahmawati, Y. 2018. Pengembangan *Soft Skills* Peserta Didik melalui Integrasi Pendekatan *Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics* (STEAM) dalam Pembelajaran Asam Basa. *Jurnal Riset Pendidikan Kimia*, 8(2), 101-110.

Riyanti. 2020. Efektivitas Penggunaan Perangkat Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Terintegrasi STEAM Berbasis *E-Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Jurnal Riset Pedagogik*, 4(2), 206-215.

- Romadhoni, F.M. dan Relmasira, S.C. (2017). Perbedaan Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Course Review Horay* dan *Quantum Teaching* Dilihat dari Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 3 SD. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 8(1), 93-104.
- Sa'ida, N. 2021. Implementasi Model Pembelajaran STEAM pada Pembelajaran Daring. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 7(2), 123-128.
- Saida, N. 2021. Pemahaman Konsep Geometri AUD Pada Pembelajaran Berbasis STEAM. *Journal on Teacher Education*, 8(1), 1-7.
- Saputra, J. 2017. Pengaplikasian Teknologi dalam Pembelajaran STEAM pada Pelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 41-50.
- Sari, A. R. 2020. Perbedaan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa yang Diajar Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Heads Together* Dan *Make A Match* Di Kelas VIII MTs Madinatussalam. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 6(1), 1-2.
- Sari, W. P., Hidayat, A., & Kusairi, S. 2020. Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa SMA dalam Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) pada Materi Fluida Statis. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 3 (6), 14.
- Sartika, D. 2019. Pentingnya Pendidikan Berbasis STEAM dalam Kurikulum 2013. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 3(8), 89-93.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Komobnasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta. 2018. *Metode Penelitian Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumartini, T. S. 2016. Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah. *Mosharofa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 148-158.
- Sumini, B. A., Yulia, H. M., & Desstyia, A. 2022. Pendekatan STEAM Berbasis

Video Pembelajaran pada Materi Bangun Datar Sisi Banyak. *Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 23.

Ulfayani, H., & Asrawati, N. 2022. Efektivitas Pendekatan Pembelajaran STEAM Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Kelas VII MTS Nurul Azis di Barobbo. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 13.

Usman, Samatowa. 2017. Efektivitas Pembelajaran STEAM Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksa*, 2(7), 180-190.