

DAFTAR PUSTAKA

- Arianto, E., Siswoyo, P.A. & Noviyanto, A.H. (2024) 'Pelatihan Robotik untuk Meningkatkan Pembelajaran STEAM di SD Muhammadiyah Beji, Kabupaten Gunung Kidul, Yogyakarta', *ETAM: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 4(3), 58–65.
- Arifudin, R., Setiawan, A., Abidin, Z. & Efrilianda, D. (2022) 'Pembelajaran STEM Berbasis Robotika Sederhana bagi Guru Sekolah Dasar di Karimunjawa', *Abdimasku: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(3), 570–578.
- Berliany, N., Nadiroh & Usman, H. (2021) 'Pembelajaran STEAM di Sekolah Dasar: Implementasi dan Tantangan', *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(2), 187–197.
- Candra, J.E., Aranski, A.W., Nasution, N.W. & Kremer, H. (2024) 'Tumbuhkan kreativitas anak Sekolah Dasar Islam Terpadu Mutiara Insani melalui penggunaan aplikasi PictoBlox pada robot mobile', *Jurnal Pengabdian Masyarakat ADAI Kepri*, 3(2), 97–103.
- Hayubi, R.A., Aulia, S., Gunawan, D.A., Hidayatullah, S. & Aribowo, D. (2024) 'Implementasi Sistem Penggerak Servo SG 90 Berbasis Arduino Uno dengan Kontrol Sudut Dinamis', *Mars: Jurnal Teknik Mesin, Industri, Elektro dan Ilmu Komputer*, 2(6), 130–140.
- Suprayitno, E., Widoretno, S. & Yufron, A. (2020) 'Rekayasa Pintu Geser Otomatis dengan Menggunakan Sensor Passive Infra Red (PIR)', *Jurnal Qua Teknika*, 10(1), 47–61.
- Wijanarko, E.W.S. & Adhisa, R.R. (2023) 'Media Pembelajaran Object Detection Perangkat Jaringan Komputer menggunakan Machine Learning berbasis Desktop', *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 7(2), 207–216.
- Kemdikbudristek (2022) *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Dasar (Kurikulum Merdeka)*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Farisi, I. N. et al. (2022) Pengembangan Trainer Transporter Robot Menggunakan Kontrol Dualshock 3 Berbasis Esp32 Pada Mata Pelajaran Pengendali

Sistem Robotik Di Smk Negeri 1 Tambelangan, *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(2), 293-303.

Aniswatul Farida, S. Kasiyun, S. Ghufroon & M.S. Djazilan (2022) ‘Pengaruh Model Pembelajaran Analogi terhadap Keterampilan Berpikir Kritis pada Mapel Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar’, *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2922–2930.

Istikomah, Y., Andriana, E. & Syachrurroji, A. (2022) ‘Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Melalui Pendekatan Pembelajaran STEAM pada Peserta Didik Kelas III di SDIT Raudhatul Jannah’, *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, 194–212.

Anisah, D. N., & Purwandari, R. D. (2024). LKPD Berbasis STEAM Berbantuan Permainan Ular Tangga Sebagai Penguatan Kemampuan Literasi Numerasi di Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 8(3), 63–68

Prayudi, A., Fathirma'ruf, K. A., Supriyaddin, S., Arifin, B., & Jama'ah (2023). Studi Literatur: Penggunaan Model Analogi dalam Proses Pembelajaran. *Ainara Journal: Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan*, 4(1), 22–28