

**PENGARUH PENDEKATAN STEAM TERHADAP KONSENTRASI BELAJAR SISWA PADA
MUATAN IPAS MATERI PERKEMBANGBIAKAN TUMBUHAN KELAS IV SDN
SUMBERAGUNG 1 TUBAN**

Amanullah Asmoro Qosim*, Farida Nur Kumala, Triwahyudianto

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia

Gmail: amanullahasmoroq@gmail.com

Abstract : This research aims to find out whether there is an influence of the STEAM approach on students' learning concentration on science content material on plant reproduction for class 4 SDN Sumberagung 1 Tuban. In this research, a quantitative method or approach is used by collecting data using observation sheets and questionnaires. This kind of exploration is exploratory research. to see whether there is an impact of a treatment on the side effects of a particular group compared to another group who did not use a particular treatment. Before obtaining the results of this research, prerequisite tests were used, namely Normality Test, Validity Test, Reliability Test, Homogeneity Test so that this research obtained results from the t test and N-Gain using the t test with values of 68.71 and 54.19 and an N-Gain value of 90 .90 or Effective. The results of this research show that the approach uses STEAM and there is no difference or H_0 is rejected and is effective for this research. So this research can be a reference for teachers to make it easier for students to understand.

Keywords: Learning Concentration, STEAM, IPAS.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh pendekatan STEAM terhadap konsentrasi belajar siswa pada muatan IPAS materi perkembangbiakan Tumbuhan kelas 4 SDN Sumberagung 1 Tuban, dalam penelitian ini menggunakan metode atau pendekatan kuantitatif dengan cara mengumpulkan data menggunakan lembar observasi dan Angket, Eksplorasi semacam ini merupakan penelitian eksplorasi untuk melihat apakah ada dampak suatu perlakuan terhadap efek samping dari suatu kelompok tertentu dibandingkan dengan kelompok lain yang tidak menggunakan suatu perlakuan tertentu. Sebelum mendapatkan hasil penelitian ini menggunakan uji prasyarat yaitu Uji Normalitas, Uji Validitas, Uji Reabilitas, Uji Homogenitas sehingga penelitian ini mendapatkan hasil dari Uji t dan N-Gain menggunakan Uji t dengan nilai 68,71 dan 54,19 dan nilai N-Gain 90,90 atau Efektif . dengan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan menggunakan STEAM dan tidak ada perbedaan atau H_0 ditolak dan efektif untuk penelitian ini. Sehingga penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru untuk memudahkan siswanya memahami.

Kata Kunci : Konsentrasi Belajar, STEAM, IPAS.

Pendahuluan

Pendidikan memiliki pengaruh yang besar terhadap kualitas sumber daya manusia yang dihasilkannya. Pendidikan IPAS adalah proses penanaman kecerdasan sosial siswa kemampuan berpikir kritis, analitis, kreatif, dan inovatif serta akhlak dan kepribadian luhur (Malawi & Tristiar, 2016). Dalam mengembangkan pembelajaran lebih lanjut, siswa mengalami permasalahan dalam pembelajaran IPA dan IPS yang disebabkan oleh belum adanya media, kantor dan yayasan dalam pengembangan IPA serta beragamnya pemahaman pendidik dalam mengungkap ilmu pengetahuan dan ide-ide sains di kalangan generasi muda serta kurangnya pemahaman para pendidik. peristiwa *Loss Learning* (kehilangan kesadaran) yang terjadi secara terus-menerus yang merupakan akibat dari suatu perkembangan yang terjadi secara tidak terduga, pada umumnya individu yang terkena learning hammer adalah individu yang kurang siap menghadapi perubahan (Hanafiah et al., 2022).

Konsentrasi adalah pertimbangan yang terpusat selama waktu yang dihabiskan untuk

mengubah cara berperilaku (Aviana & Hidayah, 2015). Menurut Aunurrahman (2014: 180), Berkonsentrasi pada fokus adalah perspektif mental yang seringkali sulit dipahami oleh individu selain orang yang sedang berpikir. Mastur dan Triyono (2014:47). Fiksasi yang dimaksud adalah dengan tidak memperhitungkan keadaan pembelajaran yang direncanakan duru dengan tujuan agar semua aset psikologis dapat diakses untuk pembelajaran (Arozaq, Amin dan Muhammad. 2017).(Puspitasari et al., 2019). Dengan fokus berkonsentrasi, anak tidak mudah mengalihkan perhatian atau pandangan pada masalah lain di luar yang dipelajarinya (Slameto, 2012:85). Oleh karena itu, cenderung beralasan bahwa hasil belajar akan lebih baik jika pembelajaran diselesaikan dengan fokus yang cukup. Oleh karena itu, konsentrasi belajar siswa perlu lebih diperhatikan agar mereka mampu memperhatikan dan menyerap pelajaran yang diajarkan guru selama proses belajar mengajar. (Marbun, 2012:1). Dalam pembelajaran IPAS hanya ada 15 siswa dari 26 siswa atau sekitar 57% dari jumlah siswa yang memiliki prestasi nilai baik selebihnya masih dibawah rata – rata.

Oleh karena itu, perkembangan anak di Indonesia memerlukan media, sarana dan prasarana, serta perangkat pembelajaran IPA yang murah dan mudah digunakan, sehingga dapat menjadi referensi bagi para guru sekolah dasar. Untuk mencapai tujuan ini, tentu saja penting untuk bekerja pada administrasi instruktif dalam lingkungan pendidikan dan dimulai dengan sifat administrasi fungsional yang dilakukan oleh para pendidik. Hal ini menunjukkan bahwa tugas pendidik sangat penting dalam pergantian peristiwa instruktif (Amani, L., Dantes, N., dan Lasmawan, 2016). Menurut Abdurrahman (2012), para pendidik pada umumnya berpandangan bahwa semua siswa yang prestasi belajarnya rendah adalah orang yang mengalami kesulitan belajar. Anak-anak membutuhkan dukungan instruktur untuk memperoleh pengalaman sains melalui permainan dan koneksi Namun, guru sekolah dasar justru lebih sering menggunakan metode ceramah dan demonstrasi. Pembina tidak mengikutsertakan peserta didik, peserta didik hanya sekedar penonton untuk dimintai reaksinya. Padahal anak-anak dapat melihat dengan segala kemampuannya untuk mengelompokkan, mengantisipasi, dan menyampaikan, sehingga mereka dapat menemukan berbagai sudut pandang.

Salah satu lompatan penemuan baru yang dapat dimanfaatkan untuk mengatasi permasalahan di atas adalah pendekatan STEAM (Science, Innovation, Designing, Expressions and Math). STEAM adalah kemajuan interdisipliner antara sains, inovasi, desain, dan matematika. Pendekatan STEAM merupakan metodologi terkoordinasi yang menunjukkan inovasi dan desain yang digabungkan dengan sains dan aritmatika untuk mengatasi permasalahan dalam kehidupan sehari-hari dan menumbuhkan imajinasi siswa (Saleha, 2019). STEAM merupakan pengembangan pembelajaran yang bekerja dengan siswa untuk memperoleh peluang pertumbuhan yang signifikan dan dapat membujuk siswa untuk berpikir secara mendasar, mendalam dan kreatif dengan tujuan akhir untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan. (Putra et al., 2022) dan siswa juga mempunyai informasi yang lengkap dan dapat mengkaji, mendasar dan imajinatif dalam melihat dan menangani persoalan-persoalan di lingkungan umum (Rahayu et al., 2020). Mereka diajarkan untuk menganalisis setiap permasalahan secara kritis dan berkolaborasi dalam mencari solusi. (Sari & Rahma, 2019). serta membangun cara berpikir logis, sistematis *STEAM* mengarahkan peserta didik untuk memiliki beberapa keterampilan yaitu keterampilan pemecahan masalah, keterampilan berpikir kritis dan keterampilan kolaborasi (idam ragil wa, 2020).

Dengan kreativitas siswa, pembelajaran STEAM dapat membantu siswa menjadi lebih

fokus dalam belajar atau meningkatkan kemampuannya dalam memecahkan permasalahan dunia nyata dengan tiga mata pelajaran utama dalam pembelajaran, khususnya: (1) perolehan dan peningkatan kemampuan; (2) Data, media dan inovasi; dan (3) kemampuan hidup dan bekerja (Eso et al., 2022) (Wahyuningsih et al., 2020). Menggunakan “4C,” atau komunikasi, kolaborasi, kreativitas, dan berpikir kritis, merupakan salah satu keterampilan abad ke-21. Keempat kemampuan tersebut hendaknya dipersiapkan melalui latihan pembelajaran yang berkelanjutan. (Kemampuan et al., 2020). *STEAM* mengarahkan peserta didik untuk memiliki beberapa keterampilan yaitu keterampilan pemecahan masalah dan keterampilan kolaborasi (Messier, 2015). Berdasarkan penelitian, norma kepraktisan dengan melihat tiga indikasi masuk akal nya *STEAM*, yaitu hasil belajar spesifik, praktik siswa, dan respon siswa, menunjukkan bahwa pemanfaatan pendekatan *STEAM* benar-benar diterapkan dalam pembelajaran IPA. (Nasrah et al., 2021).

Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Sumberagung 1 Kabupaten Tuban. Metode Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif (Swarjana, 2022), karena pada penelitian ini menggunakan instrumen penelitian yang bersifat teknik jenuh. Sampel responden pada penelitian ini adalah siswa kelas 4 SDN Sumberagung 1 Kabupaten Tuban dengan total 26 siswa dengan menggunakan 2 teknik pengambilan sampel yaitu pendekatan PBL dan *STEAM*. Rancangan penelitian ini menggunakan rancangan *One Group Pretest and Posttest Design*. *One Group Pretest and Posttest* adalah suatu tindakan ujian yang memberikan ujian yang mendasari (pretest) sebelum diberikan perlakuan, setelah diberikan perlakuan kemudian diberikan ujian terakhir (posttest) Arikunto (2010:124). Konsekuensi dari penemuan-penemuan ini menunjukkan bahwa para pendidik menerapkan cara *STEAM* (Sains, Teknologi, Teknik, Seni dan Matematika) untuk menangani pekerjaan tentang bagaimana siswa dapat menafsirkan ide-ide. (Oktaviani et al., 2020). Analisis yang digunakan adalah statistika inferensial. Sebelum dilakukan analisis data dilakukan uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas dan homogenitas. Data terkait diukur melalui test berupa 30 soal dengan 5 indikator soal berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah disusun sebelumnya dan diukur penggunaan skala Likert digunakan untuk mengukur perspektif, sentimen dan pandangan seseorang atau kelompok tentang suatu kekuasaan sosial. (Purba, 2019) dan juga menggunakan Angket tertutup dengan 4 pilihan jawaban yaitu sangat tinggi tinggi, cukup, rendah. Data kemudian dianalisis untuk mengetahui gambaran pengaruh atau tidaknya konsentrasi belajar siswa terhadap pendekatan *STEAM*. Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk mengetahui hasil belajar siswa, (uji validitas dan reabilitas), uji prasyarat analisis (uji homogenitas paired t test data dan uji homogenitas parametris) dan uji hipotesis (uji independen t test dan uji korelasi) dan juga nilai N – Gain.

Hasil Penelitian

1. Gambaran Hasil pembelajaran

Berdasarkan tabel pendekatan yang menggunakan pendekatan *STEAM* Memperoleh frekuensi paling tinggi pada katagori sangat tinggi yaitu 740 orang (94,872%). Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa hasil pengaruh pendekatan *STEAM* terhadap konsentrasi belajar siswa kelas 4 SDN Sumberagung 1 sangat tinggi. Sedangkan yang tidak menggunakan pendekatan *STEAM* memperoleh hasil paling tinggi pada katagori sangat tinggi yaitu 493 orang (63,205%). Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa ada pengaruh menggunakan

pendekatan *STEAM* terhadap konsentrasi siswa kelas 4 SDN Sumberagung 1 tinggi.

2. Uji Hipotesis

2.1. Uji Korelasi

Dari data selanjutnya, diperoleh r hitung $-0,235$ dan $-0,235$, sedangkan nilai r tabel untuk sampel 26 siswa sebesar $(0,3882)$ artinya r hitung $< r$ tabel. Adapun hipotesis untuk uji korelasi ini yaitu sebagai berikut :

Apabila r hitung $> r$ tabel, maka H_0 ditolak

Apabila r hitung $< r$ tabel, maka H_0 diterima

Dengan demikian, berdasarkan hasil analisis pada tabel 3. diperoleh r hitung $< r$ tabel sehingga H_0 diterima. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa terdapat hubungan antara pendekatan *STEAM* terhadap konsentrasi belajar siswa kelas 4 SDN Sumberagung 1 Kabupaten Tuban.

2.2. Uji T Satu Sample

Berdasarkan analisis SPSS 25, diperoleh hasil analisis *one sample statistics* sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Analisis *one sample statistics*

One-Sample Statistics

<u>N</u> Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
---------------	----------------	-----------------

98,716 9	2,12595	
84,196 2	2,97605	

Menggunakan 26,41693

tidak

menggunakan

26,58365

One-Sample Test

Test Value = 30

95% Confidence Interval of

<u>t</u> Df	Sig. (2- tailed) Mean	Difference the Difference	Lower Upper
-------------	-----------------------	---------------------------	-------------

25	,000	68,71692	67,8582
25	,000	54,19615	52,9941

tidak

menggunakan

Menggunakan 164,816 69,5756

92,857 55,3982

Berdasarkan hasil uji hipotesis diatas rata – rata nilai 69,71 dan 54,19. Sehingga dapat disimpulkan Ho ditolak atau terdapat perbedaan konsentrasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan pendekatan *STEAM*.

2.3 Uji N- Gain

Katagori Tafsiran Efektivitas N-GAIN SCORE

Descriptives

Statistic Std. Error

Ngainscorepersen Mean 90,9041 3,09828

95% Confidence Interval for
Mean

Lower Bound 84,5231 Upper
Bound 97,2851

5% Trimmed Mean 92,8778

Median 100,0000

Variance 249,582

Std. Deviation 15,79816

Minimum 41,60

Maximum 100,00

Range 58,40

Interquartile Range 17,51

Skewness -1,753 ,456

Kurtosis 2,597 ,887

Berdasarkan Nilai N-Gain score di atas menunjukkan nilai 90,90 maka pendekatan *STEAM* **Efektif** terhadap konsentrasi belajar siswa

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis inferensial diketahui bahwa gambaran pengaruh pendekatan *STEAM* terhadap konsentrasi belajar siswa kelas 4 SDN Sumberagung 1 Kabupaten Tuban, adalah pada katagori tinggi dan sangat tinggi. Didalam Penelitian ini peneliti mengacu pada teori konsentrasi belajar yang dikemukakan oleh Heryadi, dimana indikator yang digunakan

dalam penelitian ini merupakan indikator konsentrasi belajar yang dikemukakan oleh Heryadi, (2017) membagi indikator konsentrasi belajar menjadi 6 yaitu Fikiran dan perasaan terpadu pada pelajaran, perhatian tidak menyebar, mampu mengabaikan hal – hal lain yang tidak ada hubungannya dengan belajar, tidak terpengaruh dengan hal – hal lain yang tidak ada hubungannya dengan proses belajar, antusias belajar tinggi, mampu memusatkan perhatian dalam waktu yang lama. Pembelajaran didasarkan pada setiap mata pelajaran dengan pendekatan memungkinkan siswa untuk memahami dan mengevaluasi setiap mata pelajaran *STEAM* secara menyeluruh (Juniaty, Siti, Supriyono: 2016).

Berdasarkan hasil pengukuran Angket konsentrasi belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, menurut Meutirani, (2014) Ada beberapa variabel dalam fokus belajar, misalnya tidak adanya inspirasi diri, iklim belajar yang tidak membantu, masalah kesehatan siswa, siswa merasa kelelahan. Dimana sub faktor Paling berpengaruh terhadap konsentrasi belajar siswa terletak pada pembelajaran. Sehingga dapat diketahui perbedaan pola pembelajaran yang berpengaruh terhadap konsentrasi belajar siswa, dari hal tersebut peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan pendekatan pembelajaran *STEAM* di SDN Sumberagung 1 dapat dikatakan lebih baik dari pada tidak menggunakan pendekatan pembelajaran *STEAM*. Didalam penelitian ini pelaksanaan pendekatan pembelajaran *STEAM* berjalan dengan baik siswa mendapatkan pengalaman yang baru, pendekatan pembelajaran *STEAM* ini lebih baik dari pada yang lain karena mencakup Sains, Teknologi, Enggerning, Art dan Matematika. (Sa'adah 2019). Setelah mendapatkan data penelitian dilakukan analisis menggunakan SPSS dengan berbagai Uji prasyarat yaitu Uji Normalitas, Uji Validitas, Uji Reabilitas, Uji Homogenitas setelah itu Uji T dengan hasil 68,71 dan 54,19 sedangkan Uji N-Gain dengan hasil 90,90 atau Efektif. Sehingga dapat diasumsikan bahwa terdapat perbedaan dalam fiksasi belajar siswa ketika menggunakan pendekatan *STEAM* dan juga sangat efektif jika menggunakan pendekatan *STEAM*.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, terdapat kelebihan dan kelemahan proses pembelajaran menggunakan pendekatan *STEAM* yaitu sebagai berikut.

a. Kelebihan

Siswa lebih senang mendapatkan materi dengan pendekatan yang baru dan lebih nyaman, serta dapat belajar di luar kelas atau dilingkungan sekitar sehingga anak tidak merasakan jenuh atau bosan saat pembelajaran menggunakan pendekatan *STEAM*. Sehingga siswa mampu mengerjakan soal yang diberikan.

b. Kelemahan

Karena kurangnya fasilitas yang ada di setiap kelas maka harus menggunakan LCD Proyektor secara bergantian dan siswa masih kurang paham materi tentang cara perkembangbiakan tumbuhan.

Kesimpulan

Didalam penelitian ini dapat disimpulkan terdapat pengaruh pendekatan *STEAM* terhadap konsentrasi belajar siswa di SDN Sumberagung 1 ditunjukkan dari hasil uji t yaitu dengan nilai 68,71 dan 54,19 (Ho ditolak) dan nilai N-Gain 90,90 atau Efektif dengan menggunakan pendekatan *STEAM* pada materi perkembangbiakan tumbuhan di SDN Sumberagung 1, Guru sebaiknya menggunakan pendekatan *STEAM* (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) untuk membantu siswa memahami konsep, sesuai dengan temuan ini.

Referensi

Apriliana, M. R., Ridwan, A., Hadinugrahaningsih, T., & Rahmawati, Y. (2018). Pengembangan Soft Skills Peserta Didik melalui Integrasi Pendekatan Science, Technology, Engineering, Arts, and

- Mathematics (STEAM) dalam Pembelajaran Asam Basa. *JRPK: Jurnal Riset Pendidikan Kimia*, 8(2), 42–51. <https://doi.org/10.21009/jrpk.082.05>
- Eso, R., Napirah, M., Ode Safiuddin, L., & Agus, L. (2022). Penerapan pembelajaran STEAM untuk meningkatkan keterampilan siswa SDN 3Sabilambo dalam memanfaatkan lingkungan sebagai media belajardi masa pandemik covid-19. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 01(01), 10–15.
<https://japimas.uho.ac.id/index.php/journal>
- Haifaturrahmah, H., Hidayatullah, R., Maryani, S., Nurmiwati, N., & Azizah, A. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis STEAM untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(2), 310.
<https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2604>
- Nasrah, Humairah Amir, R., & Yuliana Purwanti, R. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Steam (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) Pada Siswa Kelas IV SD. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 6(1), 1–13.
<https://36.89.54.123/index.php/jkpd/article/view/4166>
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. In *Alfabeta* (Issue 465).
- Zubaidah, S. (2019). STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics): Pembelajaran untuk Memberdayakan Keterampilan Abad ke-21. *Seminar Nasional Matematika Dan Sains, September*, 1–18.
- Anridzo, A. K., Arifin, I., & Wiyono, D. F. (2022). Implementasi Supervisi Klinis dalam Penerapan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8812–8818.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3990>
- Aviana, R., & Hidayah, F. (2015). Metode analisis data. *Jurnal Pendidikan Sains Universitas Muhammadiyah Semarang*, 3(1), 30–33.
- Bimbingan, J., Konseling, D. A. N., Ilmu, F., Dan, T., Negeri, U. I., & Utara, S. (2017). *Skripsi Sri Hartaty Bki Iv*.
- Eso, R., Napirah, M., Ode Safiuddin, L., & Agus, L. (2022). Penerapan pembelajaran STEAM untuk meningkatkan keterampilan siswa SDN 3Sabilambo dalam memanfaatkan lingkungan sebagai media belajardi masa pandemik covid-19. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 01(01), 10–15.
<https://japimas.uho.ac.id/index.php/journal>
- Hanafiah, H., Sauri, R. S., Mulyadi, D., & Arifudin, O. (2022). Penanggulangan Dampak Learning Loss dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran pada Sekolah Menengah Atas. *JIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(6), 1816–1823.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v5i6.642>
- idam ragil wa, hadi mulyono roy ardiansyah, dwi yuniasih saputri F. P. A. (2020). Implementasi Pembelajaran Berbasis Science, Technology, Engenering, Art And Mathematic (STEAM) untuk Meningkatkan Kompetensi Paedagogik dan Professional Guru SD Melalui Metode Lesson Study. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 119–123.
- lii, B. A. B. (n.d.). *Hikmat*, 2011. 35–54.
- Kemampuan, P., Anak, S., Media, M., Parts, L., Kelompok, P., Tk, B. D. I., li, A. B. A., Gowa, K., Sula, M., Guru, P., Anak, P., Dini, U., Keguruan, F., Ilmu, D. A. N., Makassar, U. M., & Sa'adah, N. (2020). Penerapan Pembelajaran Steam Untuk

Meningkatkan Konsentrasi Anak Hiperaktif Melalui Permainan Magic Puffer Ball Di Tk Talenta Semarang. *Skripsi Universitas Islam Negeri Walisongo*.

- Latifah, K., & Habib, Z. (2014). Hubungan Persepsi Terhadap Keterampilan Guru Mengajar dengan Konsentrasi Belajar Siswa di Darul Karomah Randuagung Singosari Malang. *Psikoislamika : Jurnal Psikologi Dan Psikologi Islam*, 11(1).
<https://doi.org/10.18860/psi.v11i1.6375>
- Malawi, I., & Tristiari, A. (2016). Pengaruh Konsentrasi Dan Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Prestasi Belajar Ips Siswa Kelas V Sdn Manisrejo I Kabupaten Magetan. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 3(02), 118–131.
<https://doi.org/10.25273/pe.v3i02.272>
- Mayasari, F. D. (2017). Pengaruh Konsentrasi Belajar dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMK Negeri 1 Ngabang (Studi Kasus Siswa yang Tinggal Dengan Orang Tua Asuh). *Universitas Tanjung Pura*, 1.
- Oktaviani, V. A., Lyesmaya, D., & Maula, L. H. (2020). Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Menggunakan Pendekatan STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, dan Mathematics). (*JKPD*) *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 5(2), 142.
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29. <https://doi.org/10.33541/jdp.v12i1.1028>
- Puspitasari, T. O., Putri, Y. E., & Yohanes, Y. (2019). Sikap Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fisika di Sekolah Menengah Atas. *JIPFRI (Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika Dan Riset Ilmiah)*, 3(2), 79–85.
<https://doi.org/10.30599/jipfri.v3i2.537>
- Putra, A. D., Wulandari, A. A. W., & Agustika, N. S. (2022). Pengembangan Instrumen Evaluasi Interaktif Berbasis Pendekatan STEAM pada Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas V SD No. 3 Sibanggede. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 419–433.
- Rahayu, A., Utaminingsih, R., & Andini, D. W. (2020). Penggunaan Variasi Media Pembelajaran Ipa Untuk. *Jurnal Pendidikan Ke-SD An*, 7(1), 1031–1042.
- Sari, D. Y., & Rahma, A. (2019). Meningkatkan Pemahaman Orang Tua dalam Menstimulasi Perkembangan Anak dengan Pendekatan Steam Melalui Program Home Visit. *Jurnal Tunas Siliwangi*, 5(2), 93–105.
- Setyani, M. R. (2018). SISWA DALAM PROSES PEMBELAJARAN MATEMATIKA DITINJAU DARI HASIL BELAJAR Disusun untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam. *Pendidikan Matematika*, 01, 73–84.
- Stanton, R. (2007). *Teori fiksi Robert Stanton*. 185.
- Swarjana, I. K. (2022). Konsep Pengetahuan Sikap, Prilaku, Persepsi, Stres, Kecemasan, Nyeri, Dukungan Sosial, Kepatuhan, Motivasi, Kepuasan, Pandemi Covid-19, Akses Layanan Kesehatan. *Andi*, 4, 3–12.
- Wicaksana, I. P. G. C. R., Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2020). Pengembangan E-Komik Dengan Model Addie Untuk Meningkatkan Minat Belajar Tentang Perjuangan Persiapan Kemerdekaan Indonesia. *Jurnal Edutech Undiksha*, 7(2), 48. <https://doi.org/10.23887/jeu.v7i2.23159>