

## DAFTAR PUSTAKA

- Albana, M.Z. & Syahr, Z.H.A. (2021). Pos bantuan hukum (POSBAKUM) di pengadilan: Wujud pemenuhan keadilan sosial bagi masyarakat. *Education and Humanities*.
- Anggreni, F. & Sari, R. (2022). Pendampingan penyusunan e-modul menggunakan aplikasi heyzine untuk mendukung program madrasah digital. *International Conference on University-Community Engagement*, 4, 263-267.
- Arnita, R., Purwaningsih, S. & Nehru. (2021). Pengembangan e-modul berbasis STEM (*sains, technology, engineering, and mathematic*) pada materi fluida statis dan fluida dinamis menggunakan kivosft flipbook maker. *Jurnal Pendidikan*, 5(1), 551-556. <https://web.archive.org/web/20210814170646/https://ummaspul.e-journal.id/maspuljr/article/download/1216/488>
- Astuti, N., Kapsul. & Riefani, M.K. (2022) Validitas modul elektronik pembelahan sel berbasis keterampilan berpikir kritis. *Jurnal Eksakta Pendidikan*, 6(1), 94-102. DOI:10.24036/jep/vol6-iss1/667
- Azmi, S., Sriatmi. & Wahidaturrahmi. (2023). Pengembangan buku ajar komputer matematika untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematis mahasiswa pendidikan matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1087-1102. DOI: <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.1925>
- Depi S., Suendarti, M. & Liberna, H. (2022) Disposisi matematika dan kecerdasan logika matematika: apakah berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa SMA ?. *Jurnal Nasional Pendidikan Matematika*, 6(3), 525-537. DOI: <https://dx.doi.org/10.33603/jnpm.v6i3.6981>
- Dewi, N.P. & Agustika, G.N. (2020). Efektivitas pembelajaran matematika melalui pendekatan PMRI terhadap kompetensi pengetahuan matematika. *Jurnal Pengembangan dan Penelitian Matematika*. 4(2), 204-214. DOI: <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i2.26781>
- Erna, S. & Haerani, R.P. (2023) Pelatihan penyusunan e-modul berbasis flip pdf bagi guru-guru sekolah dasar di kecamatan sungai kunjang. *Jurnal Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Pendidik dan Tenaga Kependidikan*, 3(1), 57-65. DOI: <https://doi.org/10.24903/jpkpm.v3i1.1331>
- Habib, A., Astra, I.M. & Utomo, E. (2020). Kebutuhan multimedia interaktif bagi guru dan siswa sekolah dasar. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan*, 3(1), 25–35.
- Hasanah, N.A. (2019). *Pengembangan modul bioteknologi berbasis STEAM (sains, technology, engineering, arts, and mathematics) dilengkapi animasi flash untuk pembelajaran biologi SMA/MA*. Thesis, Universitas Jember.

- Hasratuddin. (2015). *Mengapa harus belajar matematika ?*. Medan: Perdana Publishing.
- Hrp, N.A., Masruro, Z., Saragih, S.Z., Hasibuan, R., Simamora, S.S. & Toni. (2022). *Buku ajar belajar dan pembelajaran*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Indriana, L. & Maryati, I. (2021) Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa smp pada materi segiempat dan segitiga di kampung Sukagalih. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(3), 541-552.
- Irawan, A. & Hakim, M.A.R. (2021). Kepraktisan media pembelajaran komik matematika pada materi himpunan kelas VII SMP/MTs. *Jurnal program studi pendidikan matematika*, 10(1), 91-100. DOI: 10.33373/PYTHAGORAS.V10I1.2934
- Irmawati., Bakhtiar. M. & Hutapea, B. (2023). Pemanfaatan e-modul bahan ajar berbasis aplikasi canva pada prodi pendidikan matematika dalam proses pembelajaran jarak jauh. *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*, 3(1), 145-152. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.2738>
- Islahiyah, I., Pujiastuti, H. & Mutaqin, A. (2021). Pengembangan e-modul dengan model pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. *Junal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(4), 2107-2118. DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i4.3908>
- Jafnihirda, L., Suparmi., Ambiyar., Rizal, F. & Pratiwi. K.E. (2023) Efektivitas perancangan media pembelajaran interaktif e-modul. *Journal Of Social Science Research*, 3(1), 227-239. DOI: <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i1.2734>
- Januardi, A. & Susiaty, U.D. (2023). Peningkatan kemampuan matematis siswa dengan pendekatan STEAM pada open class materi pola bilangan. *Jurnal Wawasan dan Aksara*, 3(1), 20-29.
- Liliana, A.G.P., & Setyaningtyas, E.W. (2023) Bahan ajar buku cerita interaktif berbasis steam untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa SD. *Jurnal Educatio*, 9(3), 1525-1533. DOI: 10.31949/educatio.v9i3.5869
- Mu'minah, I.H. & Suryaningsih, Y. (2020). Implementasi STEAM (*sains, technology, engineering, art, and matehematic*) dalam pembelajaran abad 21. *Jurnal Bio Educatio*. 5(1) : 65-73. DOI: <https://doi.org/10.31949/be.v5i1.2105>
- Mulyani, S.R. (2021). *Metodologi penelitian*. Bandung: CV. Widina Bhakti Persada Bandung.
- Mustofa. & Wahyuni, F.T. (2023) Pengembangan electronic odule mathematics berbasis STEAM untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah materi himpunan untuk siswa MTs. *Journal of Research In Mathematics Learning*, 6(3), 317-330. DOI: <https://dx.doi.org/10.24014/juring.v6i3.21092>

- Nieveen, N. & Plomp. (2013). *Educational design research*. Netherlands: Enschede the Netherlands.
- Nisa, S. A. & Wandani, R. W. (2023) Strategi pemecahan masalah untuk mengatasi rendahnya kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 242-249. DOI: <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5351>
- Nurhikmayati, I. (2019). Implementasi STEAM dalam pembelajaran matematika. didactical mathematics. *Jurnal Didactical Mathematics*. 1(2), 41–50. DOI: <http://dx.doi.org/10.31949/dmj.v1i2.1508>
- Pelawi, J.T. & Is, M.F. (2021). Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dalam upaya pencegahan pernikahan dini (dibawah umur). *Jurnal Education and Development*, 9(2), 562-566.
- Pratiwi, W., Hidayat, S. & Suherman. (2023). Pengembangan e-modul berbasis heyzine di gugus menes. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 14(1), 156-163. DOI: <http://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/VOX>
- Putri, L. S., Setiani, Y. & Santosa, C. (2023) E-modul matematika berbasis problem based learning bermuatan pengetahuan budaya local untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. *Jurnal Educatio*, 9(2), 2548-6756). DOI: <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.5002>
- Rachim, Fathur. (2019). *How to STEAM your class*. Indonesia. Agtifindo.
- Rinaldi, E. & Afriansyah, E.A. (2019). Perbandingan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa antara problem centered learning dan problem based learning. NUMERICAL: *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 9-18. DOI: <https://doi.org/10.25217/numerical.v3i1.326>
- Rohmah, N.H., Suherman, A. & Utami, I.S., (2021). Penerapan problem based learning berbasis stem pada materi alat optik untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. *Jurnal Pendidikan Penelitian Pembelajaran Fisika*, 12(2), 117-123. DOI: <https://doi.org/10.26877/jp2f.v12i2.7900>
- Saputra, D., Makki, M. & Zain, I.M., (2022). Pengembangan media pembelajaran big book berbasis dongeng monyet dan kura-kura mata pelajaran ppkn. *Journal of Classroom Action Research*, 4(2), 75-80. DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i2.1692>
- Setiawati, F. (2022). Dampak kebijakan perubahan kurikulum terhadap pembelajaran di sekolah. NIZĀMULILMI: *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 7(1), 1-17. DOI: <https://doi.org/10.1042/nizamulilmi.v7i1.124>
- Siregar, T. (2023) Tahapan model penelitian dan pengembangan research and development (R&D). *Jurnal Education, Social Sciences & Humanities*, 1(4): 142-158.
- Sriwahyuni, K. & Maryati, I. (2022). Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada materi statistika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 335-344.

- Sudirman. (2023). *Kurikulum dan pengembangan pembelajaran dalam perspektif pragmatis*. 1 ed. Lombok Tengah, NTB: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian dan pengembangan research and development*. Bandung : ALFABETA.
- Sukmadinata. & Nanan, S. (2017). *Metode penelitian*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Trianto. (2009). *Mendesain model pembelajaran inovatif, progresif, dan kontekstual*. Jakarta: Kencana.
- Wahab, A., Junaedi. & Azhar. M. (2021) Efektivitas pembelajaran statistika pendidikan menggunakan uji peningkatan n-gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1039-1045. DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.845>
- Wahyuni, S., Reswita. & Afidah, M. (2020). Pengembangan model pembelajaran sains technology, art, engineering and mathematic pada kurikulum PAUD. *Journal Golden Age*, 4(2), 297-309. DOI: <https://dx.doi.org/10.29408/jga.v4i02.2441>
- Wardana, R.A., Izzah, N.R., Ibrohim, M.K., Fadilah, D.N. & Susilo, B.E. (2021). Pengembangan pembelajaran STEAM (*science, technology, engineering, art and mathematics*) dengan bahan ajar berbasis etnomatematika di vihara budhagaya watugong dan makanan khas terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa smp. *Jurnal PRISMA*. 5. 910-923.
- Winarsih, M. & Mampouw, H. L. (2019). Profil pemahaman himpunan oleh siswa berdasarkan perbedaan kemampuan matematika ditinjau dari teori apos. Mosharafa: *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 249-260. DOI: <https://doi.org/10.31980/MOSHARAF.A.V8I2.506>