

DAFTAR PUSTAKA

- Akkas, M., & Suryawati, E.A. (2021). *Capaian Pembelajaran Elemen Dasar-dasar Literasi & STEAM*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
http://repositori.kemdikbud.go.id/23238/1/Literasi_Steam-PAUD.pdf.
- Amalia, N. I., Yuniawatika, & Murti, T. (2020). Pengembangan *E-booklet* Berbasis Karakter Kemandirian dan Tanggung Jawab Melalui Aplikasi Edmodo pada Materi Bangun Datar. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), 282-291.
- Amalia, M. (2022). Inovasi Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar Di Era Society 5.0 Untuk Revolusi Industri 4.0. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 1(1), 1-6.
- Amelia, W., & Marini, A. (2022). Urgensi Model Pembelajaran Science, Technology, Engineering, Arts, and Math (STEAM) untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 291–298.
- Anizal, D. R., & Hartati, W., S. (2022). Penerapan Pembelajaran Berbasis STEAM (Science , Technology , Engineering , Art & Math) di Taman Kanak-Kanak Hang Tuah Padang. *Jurnal Ilmiah PESONA PAUD*, 9(1), 33–45.
- Anita, Y., Andi, T., Komaruddin, Suherman, & Novia., D. R. (2021). Buku Saku Dgital STEM: Pengembangan Media Pembelajaran terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(3), 1-12.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik: Edisi Revisi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Atiaturrahmaniah, A., Bagus, I., Aryana, P., & Suastra, I. W. (2022). Peran Model Science, Technology, Engineering, Arts, and Math (STEAM) dalam Meningkatkan Berpikir Kritis dan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(2), 368–375.
- Bligh, A. (2015) *Towards a 10-Year Plan For Science, Technology, Engineering and Mathematics (STEM) Education and Skills In Queensland*. Queensland: Department of Education, Training and the Arts (*online book*).
- Cahyani, G.P., & Sulastri, S. (2021). Pengaruh Project Based Learning dengan Pendekatan STEAM Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran Online di SMK Negeri 12 Malang. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 9(3), 372–379.
- Celce-Murcia, M., & Olshtain, E. (2001). *Discourse & Context in Language Teaching: a Guide for Language Teachers*. Cambridge: Cambridge University Press (*online book*).

- Çelikbaş, Z. (2011). *EPUB use in Digital Libraries: Developing an Online EPUB Creator Application*. Digital Publishing and Mobile Technologies. In *Proceedings of the 15th International Conference on Electronic Publishing* (pp. 120-126). *ELPUB [Ei Publishing]*
- Crumpler, W. (2014). *Higher-Order Skills in Critical and Creative Thinking*. New York: NC State University (online book: Look for it on OER repositories like OASIS (<https://library.stonybrook.edu/2018/09/05/oasis-the-oer-discovery-service/>)).
- Desstya, A., Yanti, F.A., & Saputro, A.D. (2020). Miskonsepsi Guru Sekolah Dasar pada Konsep Bunyi. *AL-ASASIYYA: Journal Of Basic Education*, 4(2), 1-13. <https://doi.org/10.24269/ajbe.v4i2.2342>.
- Djamarah, S.B. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Divayana, D.G., Suyasa, P.W., & Adiarta, A. (2018). Pelatihan Pembuatan Buku Digital Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Bagi Para Guru di SMK Ti Udayana. *Jurnal Abdimas Dewantara*, 1(2), 31– 44.
- Eikebrokk, T., Dahl, T.A. & Kessel, S. (2014). *EPUB as Publication Format in Open Access Journals: Tools and Workflow*, 2(4).
- Eliana, E.D.S., Senam, Wilujeng, I., & Jumadi. (2016). The Effectiveness Of Project-Based E-Learning to Improve ICT Literacy. *Journal Pendidik. IPA Indonesia*, 5(1), 51-55. doi: 10.15294/jpii.v5i1.5789.
- Ellington, H., & Race, P. (1993). *Producing teaching materials*. London: Kogan Page (online bookseller).
- Ennis, R.H. (1985). A Logical Basis for Measuring Critical Thinking Skills. *Journal Educational Leadership*.
- Fianto, F. (2018). *Literasi Numerasi dalam Pengembangan Klub STEAM dan Kewirausahaan di Sekolah*. Jakarta: Direjen Pendidikan Dikdasmen, Kemdikbud.
- Firmansyah, A., & Jiwandana, N.R., (2022). Kecenderungan Guru dalam Menerapkan Pendekatan Student Centre Learning dan Teacher Centre Learning dalam Pembelajaran. *Jurnal Guru Indonesia*, 2(1), 33–39.
- Gunawan, P. (2019). *Modul Model pembelajaran STEAM (Scient, Technology, Engineering, Art, Mathematics) dengan Pendekatan Sainifik*. Makasar: Kemendikbud. 1–64.
- Hadinugrahaningsih, T., Rahmawati, Y., Ridwan, A., Budiningsih, A., Suryani, E., Nurlitiani, A., & Fatimah, C. (2017). *Ketrampilan Abad 21 dan STEAM (Science, Technology, engineering, Art, and Mathematics)*. Jakarta: Kemendikbud. 1–110.

- Haderiah, Hasan, K., & Alamsyah, H. (2022). Penerapan pendekatan STEAM dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V Sekolah Dasar. *Pinisi Journal PGSD*, 7(2), 107-120.
- Hakim, A.F. (2021). Implementasi Pembelajaran IPA Materi Sistem Reproduksi pada Manusia dengan Berbasis Seni Sains dan Cerita Bergilir. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 10(4), 162.
- Hamalik, O. (2002). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hasruddin, & Lestari, E. (2020). Analisis Kemampuan STEAM Berbasis Gender pada Materi Archaeobacteria dan Eubacteria Siswa. *Jurnal Pelita Pendidikan*, 8(3), 1–8. <https://doi.org/10.24114/jpp.v8i3.17236>.
- Hidayatullah Desstya, S. (2019). Agama dan Sains: Sebuah Kajian Tentang Relasi dan Metodologi. *Jurnal Filsafat*, 29(1), 102–133. <https://doi.org/10.22146/jf.30246>.
- Khasanah, B.A, & Ayu, I.D. (2017). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Brain Based Learning. *Jurnal Ekspone* 7(2), 46-53.
- Kelly dan Knowles. 2016. “A conceptual Framework for integrated STEM education”. *International Journal of STEM Education*. Vol. 3 No. 11.
- Kementrian Pendidikan Malaysia. 2016. *Panduan Pelaksanaan Sains, Teknologi, Kejuruteraan, dan Matematik (STEM) Dalam Pengajaran dan Pembelajaran*. Putrajaya : Bahagian Pembangunan Kurikulum.
- Mardlotillah, A. N., Suhartono, & Dimiyati. (2020). Pengaruh Pembelajaran STEAM terhadap Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi pada Siswa Kelas V MI Hidayatul Mubtadi'in Jagalempeni. *Jurnal JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 7(2), 157-167.
- Magdas, I, & Carmen Drîngu, M. (2016). Primary School Teachers' Opinion on Digital Textbooks. *Acta Didactica Napocensia*, 9(3), 47-54.
- Martha, Z.D., Adi, E.P., Soepriyanto, & Yerry. (2018). E-book berbasis Mobile Learning. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(2), 109–114.
- Mufida, S.N., Sigit, D.V., & Ristanto, R.H. (2020). Integrated Project-Based E-Learning With Science, Technology Engineering, Arts, And Mathematics (Pjbel-STEAM): Its Effect On Science Process Skill. *Jurnal Pendidikan Biologi*. 13(2).
- Nahria, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Booklet Pada Materi Hidrolisis Garam. *Skripsi: UIN Ar-Raniry*.

- Nasrah, H.A.R., & Yuliana, P.R. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Steam (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) pada Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar (JKPD)*. 6(1), 1–13. <https://36.89.54.123/index.php/jkpd/article/view/4166>.
- Nugraha, A. Wanda dan Rohmatus Syafi'ah. (2020). Pengembangan Buku Ajar Bioteknologi Berbasis Science, Technology, Engineering, Math (STEM) untuk Meningkatkan High Order Thingking Skill (HOTS). *Jurnal Program Studi Pendidikan Biologi*, 10(2), 1-15.
- Novera, Yulia. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Digital IPA Di SMPN 3 Kecamatan Pangkalan. *Jurnal Educative*, 4(2), 121-134.
- Nurhayati, N., Safarati, & Marnita, M. (2020). Upaya Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Problem Based Learning (PBL) pada Materi Gerak Harmonik Sederhana di Kelas X SMA Negeri 1 Kuala. *Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 1(1). [Online]. Available: <http://www.journal.umuslim.ac.id/index.php/jemas/article/view/44>.
- Nurchaili. (2010). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dalam Proses Pembelajaran Kimia Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 16(6), 648–658. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v16i6.493>.
- Nurwulan, N.R. (2020). Pengenalan Metode STEAM kepada Siswa Tingkat Sekolah Dasar Kelas 1 sampai 3. *Jurnal Madaniya* 1(3).
- Parwiyati, S., Sumekar W., & Mardingsih, D. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Booklet pada Peningkatan Pengetahuan Peternak Kambing Tentang Penyakit Scabies di KTT Ngupoyo Sato Desa Wonosari Kecamatan Patebon. *Animal Agriculture Journal* 3(4),581-585. Desember 2014 Online at : <http://ejournals1.undip.ac.id/index.php/aaj>.
- Pinatih, K.A., & Wiarta, W. (2022). Media Pembelajaran Cerita Bergambar Berbasis Problem Solving Pada Materi Volume Kubus dan Balok Muatan Pelajaran Matematika Kelas V. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(3), 759–768.
- Prasetya, D. W., & Hirashima, T. (2018). An Interactive Digital Book For Engineering Education Students. *World Transactions on Engineering and Technology Education*, 16(1), 54-59.
- Prastowo, A. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Prameswari, S.W., Suharno, S., & Sarwanto, S. (2018). Inculcate Critical Thinking Skills in Primary Schools. *Journal Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 1(1), 742–750.

- Putri, N.M. (2020). Pengembangan Booklet Sebagai Media Pembelajaran Materi Perlindungan Konsumen Kelas XI BDP Di SMKN Mojoagung Nirmalasari Meilia Putri Saino. *Jurnal Tata Niaga*, 8(3), 925-931.
- Putrislia, N. A., & Airlanda, G. S. (2021). Pengembangan *E-booklet* Cerita Bergambar Proses Terjadinya Hujan untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa di Sekolah Dasar. *Jurna; BASICEDU*, 5(4), 2036-2044.
- Rahma, & Isralidin. (2022). Implementasi Steam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 3(1), 33–37.
- Rahmawati, O., Ika, N.F., & Andri. (2022). *Developing Online Module Uses Online Application. English Language & Literature International Conference*. 5(1), 462- 470.
- Ramos J. L. S., Dolipas, B. B., & Villamor, B. B. (2013). Higher Order Thinking Skills and Academic Performance in Physics of College Students: A Regression Analysis. *International Journal of Innovative Interdisciplinary Research*, 4(1), 48-60.
- Rarastika, N. (2023). Pengembangan Buku Digital Berbasis Pendekatan Metakognitif dalam Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Tesis: Universitas Negeri Medan*.
- Richards, J.C. dan Rogers, T.S.(2001). *Approahes and Methods in Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Riinawati, R. (2021). Hubungan Konsentrasi Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik pada Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2305–2312.
- Ruddamayanti. (2019). Pemanfaatan Buku Digital dalam Meningkatkan Minat Baca. Dalam Prosiding Seminar Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang (hlm. 298-307). Palembang: Universitas PGRI Palembang.
- Satmoko, S., & Astuti, H.T. (2016). Pengaruh Bahasa Booklet Pada Peningkatan Pengetahuan Sapi Perah Tentang Inseminasi Buatan. *Jurnal Penyuluhan*, 2(2), 60-82.
- Sasmita, R. (2020) Pemanfaatan Internet sebagai Sumber Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 2(1), 99–103.
- Setiawan, H., & Hilda, A. K. (2018). Pengembangan Media *E-booklet* Pada Materi Keanekaragaman Jenis Nepenthes, *Journal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 2(2).
- Sebeci, O., (2015). A TAM-based model for e-government. *International Journal Electronic Governance*, 7(2), 113-135.

- Simanjuntak, E.M., Bukit, N., Sagala, Y.D.A., Putri, R.K., Utami, L.Z., & Motlan, M. (2019). Desain Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap 4C. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Fis*, 5(2), 114-123. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/inpafi/article/view/14570>.
- Sudjana, N. (2004) Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sulistina, B.A. (2016). Pengembangan Media Booklet Digital Sebagai Media Pembelajaran pada Materi Keanekaragaman Hayati pada Tumbuhan Kelas VII MTs/SMP. *Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung*.
- Sulistyan, E. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Smartberbasis Steam Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Prakarya. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 4(3), 693–706. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v4i3.124>.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabet.
- Surapranata, P. (2009). *Analisis Validitas, Reabilitas, dan Interpretasi Hasil Tes Implementasi Kurikulum 2004*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Susanto, A. (2017). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Prenada Media.
- Suyanto. (2006). *Dinamika Pendidikan Nasional (dalam Percaturan Dunia Global)*. Jakarta: PSAP Muhammadiyah.
- Syukri, M., Halim, L., Subahan, D.T., & Meerah, M. (2013). Pendidikan STEM dalam Entrepreneurial Science Thinking “ESCIT”: Satu Perkongsian Pengalaman dari UKM Untuk Aceh. *Aceh Development International Conference. Aceh Development International Conference*, 105–112.
- Trianto. (2011). *Model Pembelajaran Terpadu :Konsep Strategi, dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan pendidikan (KTSP)*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Utari, S.Y. (2014). Pengembangan Media E-book pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X di SMA Negeri 2 Padang Panjang. *Tesis: Universitas Sebelas Maret*.
- Wahyuningsih, S., Pudyaningtyas, Zulvira A.R., Hafidah, R., Syamsuddin, M.M., Nurjanah, N.E., & Rasmani, U.E.E. (2019). Efek Metode STEAM pada Kreatifitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 305-313. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.305>.
- Wandraini, A., Wau, A., Putri, E.I., & Fitri, R. (2022). Implementasi STEAM

(Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics) pada Pembelajaran Biologi. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 14(2), 938–946.

Wasliman. 2007. *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Widatul, K. (2021). *Booklet Digital pada Materi Sel Hewan dan Sel Tumbuhan untuk Siswa SMP / MTs*. Skripsi: Institut Agama Islam Negeri Jember Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Alam.

Widoyoko, E.P. 2014. *Teknik Penyusunan Instrumen Penilaian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Wirawan, I.M.P., Wulandari, I.G.A., & Sastra A.G.N. (2022). Bahan Ajar Interaktif Berbasis Pendekatan STEAM pada Muatan IPS Siswa Kelas V SD. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 152–161. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.45370>.

Wisudawati, A.W., & Sulistyowati, E. (2015). *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: Bumi Aksara.

Yakman, G., & Lee, H. (2012). *Exploring the Exemplary STEAM Education in the U.S. as a Practical Educational Framework for Korea*. *J Korea Assoc.*32(6).

Yuliani, D.P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran *E-booklet* pada Materi Biologi Sistem Pertahanan Tubuh untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI SMAN 1 Labuan Lampung Timur. Skripsi: Universitas Lampung, Bandar Lampung.

Yusminar. (2014). *E-book dan Pengguna Perpustakaan Perhuruan Tinggi di Jakarta*. *Jurnal Al-Maktabsumarliah*, 13(1), 34–39.

Zulvira, R., & Desyandri. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Tematik Terpadu Menggunakan Steam Berbasis Lectora Di Kelas Iii Sd. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1273–1286.