

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y., Mulyati, T., & Yunansah, H. (2021). *Pembelajaran literasi: Strategi meningkatkan kemampuan literasi matematika, sains, membaca, dan menulis*. Bumi Aksara.
- Amajida, J. (2020). Pengembangan Media Mobile Learning Berbasis Android Pada Materi Himpunan Siswa Kelas Vii Di Mts Nu Hasyim Asy'ari 03 Kudus Tahun Pelajaran 2020/2021.
- Aryani, M. L., & Erra, E. T. (2021). KAJIAN TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA ABAD 21. In *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Sains* (Vol. 3, No. 1, pp. 131-138).
- Azhar, A. (2018). *Media Pembelajaran*. Jakarta. *Pt Raja Grafindo Persada*.
- Branch, M. R. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. London: Springer Science+Business Media. Retrieved from <http://www.springer.com>. doi: 10.1007/978-0-387-09506-6.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42.
- Effendi, D., & Wahidy, A. (2019). Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran menuju pembelajaran abad 21. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Ernawati, I. (2017). Uji kelayakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran administrasi server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204-210.
- Fajar, G. S. (2019). Mokelis For Kids Modul Edukasi Listrik Sebagai Media Pembelajaran Keselamatan Listrik Anak Usia Dini. *Jurnal Edukasi Elektro*, 3(1).
- Febriansari, D., Sarwanto, S., & Yamtinah, S. (2022). Konstruksi Model Pembelajaran STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics) dengan Pendekatan Design Thinking pada Materi Energi Terbarukan. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 8(2), 186-200.
- Fitria, N., Lamada, M. S., & Bakri, H. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Organ Tubuh Manusia Berbasis Videografis SMPN 1 Limbong* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR).

- Ghozali, F. A., & Rusimanto, P. W. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Studio'13 Kompetensi Dasar Arsitektur Dan Prinsip Kerja Fungsi Setiap Blok Plc Di Smk Negeri 1 Sampang. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(1).
- Handayani, A. (2017). Pengembangan media pembelajaran Mobile Learning dengan menggunakan aplikasi Android pada mata pelajaran teknik listrik di SMK Negeri 1 Jetis Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 6(2).
- Harahap, M., & Siregar, L. M. (2018). Mengembangkan sumber dan media pembelajaran. *Educational, January*, 10.
- Hayati, S., Budi, A. S., & Handoko, E. (2015, October). Pengembangan media pembelajaran flipbook fisika untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. In *Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal)* (Vol. 4, pp. SNF2015-II).
- Hendryadi, H. (2017). Validitas Isi: Tahap Awal Pengembangan Kuesioner. *Jurnal Riset Manajemen dan Bisnis FE-UNIAT*, 2(2), 169–178.
- Hilda, N. R., Azhar, M. S., & Ulya, V. H. (2022). HUMANISASI PROSES PEMBELAJARAN: FENOMENA KETERGANTUNGAN TEKNOLOGI PADA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH. *Prosiding Konferensi Ilmiah Pendidikan*, 3, 555-562.
- Jayanti, A. D., & Yuniarta, T. N. H. (2022). Pengembangan Emometri (E-Modul Trigonometri) Dengan Project Based Learning Berbasis STEAM. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(2), 1116-1126.
- Kinanti, N., Damris, D., & Huda, N. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berkarakter Realistic Mathematic Education Pada Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X SMA. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 20-35.
- Kurniawan, M. A., Miftahillah, A., & Nasihah, N. M. (2018). Pembelajaran berbasis student-centered learning di perguruan tinggi: suatu tinjauan di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 21(1), 1-11.
- Lumbantobing, S. S., & Azzahra, S. F. (2020). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0 Melalui Penerapan Pendekatan STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts And Mathematics). *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 13(3), 393-400.

- Mahuda, I., Meilisa, R., & Nasrullah, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Berbantuan Smart Apps Creator Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 1745.
- Malele, V., & Ramaboka, M. E. (2020). The design thinking Approach to students STEAM projects. *Procedia CIRP*, 91, 230-236.
- Marwiyah, M. (2022). *Analisis Pembelajaran Steam (Science, Technology, Engineering, Art, And Mathematics) Untuk Menanamkan Keterampilan 4c (Communication, Collaboration, Critical Thinking And Problem Solving, Dan Creativity And Innovation) Pada Anak Usia Dini* (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- Mashuri, S. (2019). *Media pembelajaran matematika*. Deepublish.
- Maulia, R. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Smart Apps Creator 3 Untuk Kelas XI SMA Pada Materi Barisan Dan Deret* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau).
- Mu'minah, I. H. Implementasi Steam (Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics) Dalam Pembelajaran Abad 21. *Bio Educatio*, 5(1), 377702.
- McAlpine, L. & Weston, C. (1994). The Attributes of Instructional Materials, *Performance Improvement quarterly*, 7(1), 19-30. doi: <https://doi.org/10.1111/j.1937-8327.1994.tb00614.x>.
- Nengsih, R.N., Yusmaita, E., & Gazali, F. (2019). Evaluasi validitas konten dan ko nstruk bahan ajar asam basa berbasis REACT. *EduKimia (EKJ)*, 1(1), 1–10.
- Nurhikmayati, I. (2019). Implementasi STEAM Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Didactical Mathematics*, 1(2), 41-50.
- Prastowo, A. (2018). *Sumber belajar dan pusat sumber belajar: Teori dan Aplikasinya di Sekolah/Madrasah*. Kencana.
- Pratama, Z. (2017). *PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO-VISUAL TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS X AKUNTANSI 4 DI SMK NEGERI 3 BANDUNG (Studi Kasus Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Perbankan Dalam Pembelajaran Simpanan Giro)* (Doctoral dissertation, FKIP Unpas).
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi pembelajaran abad 21 dan penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099-2104.
- Setyosari, H. P. (2016). *Metode penelitian pendidikan & pengembangan*. Prenada Media.

- Suarcita, G. P. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif dengan Pendekatan Multi Representasi pada Materi Bilangan Bulat Untuk Peserta didik SMPLBTunarungu Kelas VII* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Sudarsana, I. K. (2018). Optimalisasi penggunaan teknologi dalam implementasi kurikulum di sekolah (persepektif teori konstruktivisme). *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 8-15.
- Sugiyono, (2019). *Metodologi Penelitian & Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung, Indonesia: Alfabeta.
- TM Manoppo, C. (2022). KETERAMPILAN MENGAJAR GURU ABAD 21.
- Widarwati, D., & Utaminingsih, S. (2021, March). STEAM (Science Technology Engineering Art Mathematic) Based Module for Building Student Soft Skill. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1823, No. 1, p. 012106). IOP Publishing.
- Widayoko, A., Latifah, E., & Yuliati, L. (2018). Peningkatan kompetensi literasi saintifik siswa SMA dengan bahan ajar terintegrasi STEM pada materi impuls dan momentum. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 3(11), 1463-1467.
- Yunus, P. P. (2020). Komunikasi Ekspresif Estetik Karya Seni. *J Commsci-Journal Of Media and Communication Science*, 3(2).
- Zubaidah, S. (2019, September). STEAM (science, technology, engineering, arts, and mathematics): Pembelajaran untuk memberdayakan keterampilan abad ke-21. In *Seminar Nasional Matematika Dan Sains, September* (pp. 1-18).