

## DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. G. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Agung, A. A. G. (2017). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. FIP Undiksha.
- Agung, A. A. G. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan)*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Anderson, L., & Kartwohl, D. R. (2015). *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Assesment*. Pustaka Belajar.
- Apriliansa, M. R., Achmad, R., Hadinugrahaningsih, T., & Rachmawati, Y. (2018). Pengembangan Soft Skills Peserta Didik melalui Integrasi Pendekatan Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics (STEAM) dalam Pembelajaran Asam Basa Mentari. *Jurnal Riset Pendidikan Kimia*, 8(2), 42–51. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.21009/JRPK.082.05> pada
- Arifin, Z. (2009). *Evaluasi Pembelajaran (Prinsip, Teknik, dan Prosedur)*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Arifin, Z. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2016). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ayuningsih, N. P. M. (2020). Validitas Isi Media Pembelajaran Interaktif Berorientasi Model Problem Based Learning dan Pendidikan Karakter. *Jurnal Mathematics Paedagogic*, V(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.36294/jmp/vxix.xxx>
- Basri, H. (2018). Kemampuan Kognitif Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Ilmu Sosial Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 18(1), 1–9.
- Basuki, I., & Hariyanto. (2017). *Asesmen Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Bedar, R. A. H., & Al-Shboul, M. (2020). The effect of using STEAM approach on developing computational thinking skills among high school students in Jordan. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 14(14). <https://doi.org/10.3991/IJIM.V14I14.14719>
- Cahyaningrum, N., Priyanto, W., & Rofian. (2020). Analisis Materi Pembelajaran Ips Pada Buku Ajar Tematik Terbitan Kemendikbud Kelas V Sd Semester I. *Journal for Lesson and ...*, 3(3), 440–447. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JLLS/article/view/29769>
- Conde, M. Á., Fernandez, C., Celis-tena, S., Jormanainen, I., Alves, J., Reimann, D., Gonçalves, J., Lima, J., Ramos, M.-J. R., & Peñalvo, F. J. G. (2019). RoboSTEAM - A Challenge Based Learning Approach for integrating STEAM and develop Computational Thinking. *Proceedings of the Seventh International Conference on Technological Ecosystems for Enhancing Multiculturalism*, 24–30. <https://doi.org/10.1145/3362789.3362893>
- Damanik, S., & Zuhdi, M. (2020). MODEL EVALUASI PEMBELAJARAN AUD BERBASIS DARING DI RA NURUN NAMIRAH MEDAN MARELAN ( STUDI KASUS SELAMA MASA PANDEMI COVID-19 ). *Al-Fatih: Jurnal Pendidikan Dan Keislaman*, III(1), 155–172. <http://jurnal.stit-al-ittihadiyahlabura.ac.id/index.php/alfatih/article/view/84>
- Dewi, T. A. P., & Sadjiarto, A. (2021). Pelaksanaan Pembelajaran Daring Pada

- Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1909–1917. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1094>
- Diana, F. N. (2018). STUDI TENTANG KOMPETENSI PEDAGOGIK GURU DALAM MERUMUSKAN TUJUAN PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN PPKN DI SMK MUHAMMADIYAH 1 SUKOHARJO. *Prosiding Seminar Nasional PPKn 2018*, 1, 1–10. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snpe/article/view/10647>
- Dwi Sari, N., & Setiawan, J. (2020). Papan Gekola Sebagai Media Pembelajaran Matematika Yang Inovatif Dengan Pendekatan Steam. *Jurnal Sainika Unpam: Jurnal Sains Dan Matematika Unpam*, 3(1), 31. <https://doi.org/10.32493/jsmu.v3i1.4728>
- Estriyanto, Y. (2020). Menanamkan Konsep Pembelajaran berbasis STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) pada Guru-Guru Sekolah Dasar di Pacitan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Kejuruan (JIPTK)*, 13(2), 68–74. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.20961/jiptek.v13i2.45124>
- Fahrurrozi, M., & Rahmawati, S. N. L. (2021). PENGEMBANGAN MODEL INSTRUMEN EVALUASI MENGGUNAKAN APLIKASI KAHOOT PADA PEMBELAJARAN EKONOMI. *Jurnal Profit: Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 8(1), 1–10. <https://doi.org/doi.org/10.36706/jp.v8i1.13090>
- Gunawan, P., Asmar, S., Ernawati, A., Hasnawati, Masdafi, Rusdiana, & Amrullah, F. (2019). *MODEL PEMBELAJARAN STEAM (SCIENCE , TECHNOLOGY , ENGINEERING , ART , MATHEMATICS) DENGAN PENDEKATAN SAINTIFIK*. 1–64.
- Hamzah, A. (2014). *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Rajawali Press.
- Haryanto. (2020). Evaluasi pembelajaran; Konsep dan Manajemen. In *UNY Press*. [http://staffnew.uny.ac.id/upload/131656343/penelitian/EVALUASI PEMBELAJARAN.pdf](http://staffnew.uny.ac.id/upload/131656343/penelitian/EVALUASI%20PEMBELAJARAN.pdf)
- Imania, K. A., & Bariah, S. K. (2019). Rancangan Pengembangan Instrumen Penilaian Pembelajaran Berbasis Daring. *Jurnal Petik*, 5(1), 31–47. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v5i1.445>
- Karim, A. H. (2015). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Perpustakaan STAIN. <http://repository.iainkudus.ac.id/id/eprint/2130%0A>
- Kemdikbud RI. (2021). Panduan Pembelajaran Jarak Jauh. *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*. <https://bersamahadapikorona.kemdikbud.go.id/panduan-pembelajaran-jarak-jauh/>
- Khasanah, D. R. A. U., Pramudibyanto, H., & Widuroyeki, B. (2020). Pendidikan Dalam Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Sinestesia*, 10(1), 41–48. <https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/44>
- Komala, & Rohmalina. (2021). Kompetensi Guru PAUD dalam PJJ melalui Pelatihan Pendekatan STEAM pada Masa Covid-19. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(1), 38–52. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i1.96>
- Koyan, I. W. (2007). *Assesmen dalam Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Kristin, F. (2016). EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD DITINJAU DARI HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS 4

- SD. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(2), 74–79. <https://doi.org/https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i2.p74-79>
- Land, M. H. (2013). Full STEAM Ahead : The Benefit of Integrating the Arts Into STEM. *Procedia - Procedia Computer Science*, 20, 547–552. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2013.09.317>
- Larasati, A. L., & Haribowo, C. (2020). *Penggunaan Desinfektan dan Antiseptik pada Pencegahan Penularan Covid-19 di Masyarakat*. 5(3), 137–145. <https://doi.org/https://doi.org/10.24198/mfarmasetika.v5i3.27066>
- Lee, T. Y., Mauriello, M. L., Ahn, J., & Bederson, B. B. (2014). CTArcade: Computational thinking with games in school age children. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 2(1). <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2014.06.003>
- Mahendra, A. P., Putra, I. N. D., & Pujaastawa, I. B. G. (2020). Kebijakan Pendidikan Bermotif Politik: Pengembangan Pendidikan Dasar Melalui Pembagian Laptop Gratis di Kabupaten Badung, Bali. *Jurnal Kajian Bali*, 10(01), 327–345. <https://doi.org/10.25078/ijhsrs.v3i2.1131>
- Malyana, A. (2020). Pelaksanaan Pembelajaran Daring Dan Luring Dengan Metode Bimbingan Berkelanjutan Pada Guru Sekolah Dasar Di Teluk Betung Utara Bandar Lampung. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(1), 67–76. <https://doi.org/10.52217/pedagogia.v2i1.640>
- Mu'min, S. A. (2013). Teori Pengembangan Kognitif Jian Piaget. *Jurnal AL-Ta'dib*, 6(1), 89–99. <https://ejournal.iainkendari.ac.id>
- Muluki, A. (2020). *Analisis Kualitas Butir Tes Semester Ganjil Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas IV MI Radhiatul Adawiyah* [Universitas Muhammadiyah Makassar]. [https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/12069-Full\\_Text.pdf](https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/12069-Full_Text.pdf)
- Munthe, A. P. (2015). Pentingnya Evaluasi Program di Institusi Pendidikan: Sebuah Pengantar, Pengertian, Tujuan dan Manfaat. *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(2), 1–14. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2015.v5.i2.p1-14>
- Murniati, E. (2017). COMPUTER BASED TEST ( CBT ) SEBAGAI ALTERNATIF INSTRUMEN EVALUASI. *Prosiding Seminar Pendidikan Ekonomi Dan Bisnis*. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snpe/article/view/10647>
- Nurhikmayati, I. (2019). IMPLEMENTASI STEAM DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA. *Jurnal Didactical Mathematics*, 1(2), 41–50. <http://jurnal.stit-alfatihlahabura.ac.id/index.php/alfatih/article/view/84>
- Pujiyanto, & Budhi, W. (2016). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP PRESTASI BELAJAR FISIKA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika-COMPTON*, 3(1), 23–31.
- Rahmah, N. (2018). Belajar Bermakna Ausubel. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(1), 43–48. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v1i1.54>
- Ramadhan, R., Wirapraja, A., Sulaiman, O. K., Safitri, M., Jamaludin, J., Gandasari, D., Irawan, E., Masrul, M., Sudra, R. I., & Ahdiyati, M. (2020). *Platform Asesmen untuk Pembelajaran Daring: Teori & Praktik*. Yayasan Kita Menulis.

- Rasvani, N. L. A., & Wulandari, I. G. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi MaCa ( Materi Pecahan ) Berorientasi Teori Belajar Ausubel Muatan Matematika. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(1), 74–81.
- Ratnawulan, E., & Rusdiana. (2014). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung, Pustaka Setia.
- Rothan, H. A., & Byrareddy, S. N. (2020). Since January 2020 Elsevier has created a COVID-19 resource centre with free information in English and Mandarin on the novel coronavirus COVID- 19 . The COVID-19 resource centre is hosted on Elsevier Connect , the company ' s public news and information. *Journal of Autoimmunity*, 109(January). <https://doi.org/10.1016/j.jaut.2020.102433>
- Setemen, K. (2010). Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Online. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 43(3), 207–214.
- Suartama, I. K. (2016). *Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*. Singaraja: Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sudjana, N. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiharni, G. A. D. (2017). Validitas Isi Instrumen Pengujian Modul Digital Matematika Diskrit Berbasis Open Source di STIKOM Bali. *E-Proceedings KNS&I STIKOM Bali*, 678–684. <http://knsi.stikom-bali.ac.id/index.php/e proceedings/article/view/123>
- Sulfemi, W. B., & Mayasari, N. (2019). Peranan Model Pembelajaran Value Clarification Technique Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan*, 20(1), 53–68. <https://doi.org/10.33830/jp.v20i1.772.2019>
- Sulistyono, M. A. (2016). *Pengaruh Pengetahuan, Religiusitas, Promosi dan Tingkat Pendapatan Konsumen Terhadap Keputusan Menjadi Nasabah Bank Syariah (Studi Pada PT. Bank Negara Indonesia Syariah Kantor Kas FE Condong Catur Yogyakarta)*. <http://hdl.handle.net/123456789/2545>
- Syahril. (2018). PENGEMBANGAN DESAIN MODEL ASSURE PADA PEMBELAJARAN IPS SD/MI. *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, 8(1), 65–75. <https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/alawlad/article/view/1592/1191>
- Taluke, D., Lakat, R. S. ., & Sembel, A. (2019). Analisis Preferensi Masyarakat Dalam Pengelolaan Ekosistem Mangrove Di Pesisir Pantai Kecamatan Loloda Kabupaten Halmahera Barat. *Jurnal Spasial*, 6(2), 531–540.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2015). PENGEMBANGAN BUKU AJAR MODEL PENELITIAN PENGEMBANGAN DENGAN MODEL ADDIE. *Seminar Nasional Riset Inovatif, IV*, 208–216.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2010). *Model Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Umbara, I. A. A. P., Sujana, I. W., & Negara, I. G. A. O. (2020). Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Gambar Seri Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 25(2), 174–186. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/mi.v25i2.25154>
- Umi Fatimah, L., & Alfath, K. (2019). Analisis Kesukaran Soal, Daya Pembeda dan Fungsi Distraktor. *Jurnal Komunikasi Dan Pendidikan Islam*, 8(2), 37–64.

- Uswah. (2019). *STEAM, Sebuah Pendekatan Pembelajaran Berbasis Seni*. Binus University. <https://binus.ac.id/knowledge/2019/03/steam/>
- Wacika, I. G. B., Dantes, N., & W, L. I. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar IPS Ditinjau Dari Sikap Sosial Dalam Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas V Di SDN 4 Panjer. *Jurnal Pendidikan Dasar Undiksha*, 3(1). <https://www.neliti.com/publications/120784/pengaruh-model-pembelajaran-kooperatif-tipe-jigsaw-terhadap-hasil-belajar-ips-di>
- Wahjudi, M. (2020). Kontroversi Metode Deteksi COVID-19 di Indonesia. *KELUWIH: Jurnal Kesehatan Dan Kedokteran*, 2(1), 32–42. <https://doi.org/https://doi.org/10.24123/kesdok.v2i1.2994>
- Wahyuni, S., Reswita, & Afidah, M. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Sains , Technology , Art , Engineering And Mathematic Pada Kurikulum PAUD. *Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi*, 04(2), 297–309. <https://doi.org/https://doi.org/10.29408/goldenage.v4i02.2441>
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran Landasaan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wulandari, I. G. A. A., & Agustika, G. N. S. (2020). Dramatik Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi Pada Persepsi Mahasiswa PGSD Undiksha). *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(3), 515–526. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjpsgd.v8i3.29259>

