

DAFTAR RUJUKAN

- Adea Wulan H. Z., R. A. (2018). Jenis - Jenis Instrumen dalam Evaluasi Pembelajaran Adea. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 1–13. <http://eprints.umsida.ac.id/id/eprint/4050>
- Afandi, R. (2011). Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 85–98. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v1i1.32>
- Agung, A. A. G. (2017). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. FIP Undiksha.
- Agung, A. A. G. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan)*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Amalia, D., Sutarto, J., & Sugiyo Pranoto, Y. K. (2021). Pengaruh Pembelajaran Jarak Jauh Bermuatan STEAM Terhadap Karakter Kreatif dan Kemandirian. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1233–1246. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1765>
- Andriana, E. M., Utami, R. D., & Sehati, A. (2021). Peningkatan Kreativitas Belajar Peserta Didik Melalui Pendekatan Saintifik Berbasis Steam Di Sekolah Dasar. *Educatif: Journal of Education Research*, 3(4), 51–60. <https://doi.org/10.36653/educatif.v3i4.82>
- Anjarsari, K. Y., Suniasih, N. W., & Sujana, I. W. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Talking Chips Berbasis Tri Hita Karana Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS. *Mimbar PGSD*, 5(2), 1–11. <http://dx.doi.org/10.23887/jjpsd.v5i2.10659>
- Ardiningsih, D. (2019). Pengembangan game kuis interaktif sebagai instrumen evaluasi formatif pada mata kuliah teori musik. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 92–103. <https://doi.org/10.21831/jitp.v6i1.17725>
- Arifin, Z. (2009). *Evaluasi Pembelajaran (Prinsip, Teknik, dan Prosedur)*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Arifin, Z. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ayuningsih, N. P. M. (2020). VALIDITAS ISI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERORIENTASI MODEL PROBLEM BASED LEARNING DAN PENDIDIKAN KARAKTER. *Jurnal Mathematics Paedagogic*, IV(2), 163–174. <https://doi.org/https://doi.org/10.36294/jmp.vvix.xxx>
- Basuki, Islamet, & Hariyanto. (2017). *Asesmen Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Basuki, Ismet, & Hariyanto. (2014). *Asesmen Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

- Dewi, R. M., Studi, P., Ekonomi, P., Ekonomi, F., Abdul, M., Program, G., & Ekonomi, S. P. (2019). Pelatihan Game Edukasi Android Berbasis HOTS Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran. *ABIMANYU: Journal of Community Engagement*, 1(1), 59–67.
- 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.
- Gunawan, P., Ernawati, A., Hasnawati, Asmar, S., Masdafi, Rusdiana, & Amrullah, F. (2019). *Model Pembelajaran STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics) Dengan Pendekatan STEAM*.
- 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>
- Hanafiah, Sutedja, A., & Ahmaddien, I. (2020). *Pengantar Statistika*. WIDINA BHAKTI PERSADA BANDUNG.
- Haryanto. (2020). Evaluasi pembelajaran; Konsep dan Manajemen. In *UNY Press*.
- Hesti Rian, B. R. (2021). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI JASA SERVIS PADA CV DHARMA MOTOR. *LENTERA ICT*, 7(1), 13–17. <https://plj.ac.id/ojs/index.php/jrict/article/view/447>
- Ikaningtyas Purnamasaria, Dr. SS. Dewanti Handayania, Ali Formen., M. Pd, P. . (2020). Stimulasi Keterampilan HOTS dalam PAUD Melalui Pembelajaran STEAM. *Prosiding Seminar ...*, 3(1), 507–516. <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/download/614/533>
- Istiqomah, S. I. (2020). Kompetensi , Disiplin Dan Lingkungan Kerja Terhadap Motivasi Kerja Karyawan Pt . Sunwoo Garment Indonesia. *Jurnal Penelitian Dan Kajian Ilmiah*, 18(3), 254–259. <http://www.ejournal.unsa.ac.id/index.php/smooting/issue/view/53>
- Kadir, A. (2015). MENYUSUN DAN MENGANALISIS TES HASIL BELAJAR. *Al-Ta'dib*, 8(2), 70–81. <https://ejournal.iainkendari.ac.id/index.php/al-tadib/article/view/411/396>
- Khaerudin. (2016). Teknik Penskoran Tes Obyektif Model Pilihan Ganda. *Jurnal Madaniyah*, 2(XI), 183–200. <https://journal.stipemalang.ac.id/index.php/madaniyah/article/view/27>
- 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/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i2.p74-79>
- Megaria Sihombing, E. M. (2021). APPLICATION OF THE STEAM APPROACH TO INCREASE LEARNING OUTCOMES FOR THEME 4 STUDENTS OF CLASS IVB SD NEGERI 0411 PASAR UJUNG BATU T.P 2020/2021. *Jurnal Aplikasi Teknologi Pangan*, 4(1), 203–212. http://www.ejurnal.its.ac.id/index.php/sains_seni/article/view/10544%0Ahttps://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=tawuran+antar+pelajar&btnG=%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.jfca.2019.103237
- Muh. Fahrurrozi1, S. N. L. R. (2021). *PENGEMBANGAN MODEL INSTRUMEN EVALUASI MENGGUNAKAN APLIKASI KAHOOT PADA PEMBELAJARAN EKONOMI*. 8(1), 1–10.
- Muluki, A. (2020). Analisis Kualitas Butir Tes Semester Ganjil Mata Pelajaran IPA Kelas IV Mi Radhiatul Adawiyah. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 86. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23335>
- Murniati, E. (2017). COMPUTER BASED TEST (CBT) SEBAGAI ALTERNATIF INSTRUMEN EVALUASI. *Prosiding Seminar Pendidikan Ekonomi Dan Bisnis*.
- Ningrum, G. D. K. (2018). *STUDI PENERAPAN MEDIA KUIS INTERAKTIF BERBASIS GAME EDUKASI KAHOOT! TERHADAP HASIL BELAJAR MAHASISWA*. 9(1), 22–28. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.31932/ve.v9i1.32>
- Nurhikmayati, I. (2019). Implementasi STEAM Dalam Pembelajaran Matematika. *Didactical Mathematics*, 1(2), 41–50. <https://doi.org/10.31949/dmj.v1i2.1508>
- Octavia, N. R. (2017). PENGEMBANGAN KUIS INTERAKTIF TIPE MULTIPLE CHOICE MATERI IMPULS DAN MOMENTUM (Artikel) Oleh NURUL RACHMA OCTAVIA MATERI IMPULS DAN MOMENTUM Nurul Rachma Octavia *, I Dewa Putu Nyeneng , Wayan Suana FKIP Universitas Lampung , Jl . Prof . Dr . Soemantri B. *Jurnal Pembelajaran Fisika Universitas Lampung*, 5(1), 144–156. https://scholar.google.com/scholar?cluster=15493608599397990901&hl=id&as_sdt=0,5#d=gs_qabs&u=%23p%3DE40q4f6QhVwJ
- Pangestu, M. K. (2021). Pengembangan instrumen penilaian bermuatan steam untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif dan problem solving pada tema getaran dan gelombang. *Jurnal MIPA Dan Pembelajarannya*, 4(1), 297–303. <https://doi.org/https://doi.org/10.17977/um067v1i4p297-303>
- Parbawa, I. G. N. M. A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Visual Auditory Kinestetik dan Motivasi Belajar Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas IV SD Gugus Srikandi Denpasar Timur Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(1), 70–73. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i1.13896>
- Pujiyanto dan Budhi Widodo. (2015). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Fisika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika-COMTON*,

- 03(02), 343–358.
<http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jipt/article/view/3536/4069>
- Putri Umbara, I. A. A., Sujana, I. W., & Negara, I. G. A. O. (2020). Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Gambar Seri Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa. *Mimbar Ilmu*, 25(2), 174–186. <https://doi.org/10.23887/mi.v25i2.25154>
- 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. <http://dx.doi.org/10.23887/jjpsgd.v9i1.32032>
- Sa'ida, N. (2021). Implementasi Model Pembelajaran STEAM pada Pembelajaran Daring. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 7(2), 123–128. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/PD/article/view/13955>
- Setyawan, D. (2017). Eksplorasi Proses Konstruksi Pengetahuan Materi Bangun Ruang Siswa Dengan Gaya Berpikir Acak Dan Kemampuan Keruangan Level Rotasi Mental. *Jurnal Ecosystem*, 17(1), 643–652. <https://journal.unibos.ac.id/eco/issue/view/38>
- Suartama, I. K. (2016). *Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*. Singaraja: Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.
- 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.
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN EKONOMI. *JURNAL TEKNOLOGI INFORMASI & KOMUNIKASI DALAM PENDIDIKAN*, 2(2), 187–200. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295>
- Umi Fatimah, L., & Alfath, K. (2019). ANALISIS KESUKARAN SOAL, DAYA PEMBEDA DAN FUNGSI DISTRAKTOR. *Jurnal Komunikasi Dan Pendidikan Islam*, 8(2), 37–64.
- Wasista, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wulandari, D. A., Murnomo, A., Wibawanto, H., & Suryanto, A. (2019). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Rekayasa Perangkat Lunak Di SMK Sultan Trenggono Kota Semarang. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 6(5), 577–584. <https://doi.org/10.25126/jtiik.20196994>