

DAFTAR PUSTAKA

- Aprillia, Eka. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berupa Kotak Pop-Up Pada Materi Bangun Ruang Untuk Anak Autisme*. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Ana, dkk. 2021. *Penerapan Pembelajaran Inovatif STEAM di Sekolah Dasar*. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
<https://doi.org/10.26858/jkp.v5i2.20309> diunduh pada 12 September 2022
- Andi, Prastowo. 2012. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press
- Anita, Yupita. 2021. *Pengembangan Buku Panduan Berbasis STEAM Pada Pembelajaran Tematik Tema 3 Kelas V Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma <http://repository.usd.ac.id/id/eprint/40193> diunduh pada 15 September 2022
- Branch, Robert Maribe. 2009. *Instructional Design, The ADDIE Approach*. New York; Springer.
- Buinicontro, J. K. 2018. *Gathering STE(A)M: Policy, Curricular, And Programmatic Developments In Arts-Based Science, Technology, Engeneering, And Mathematics Education Introduction To Special Issue Of Art Education Policy Review: STEAM Focus*. Art Education Policy Review Journal. Volume 119, 2018 - Issue 2
<https://doi.org/10.1080/10632913.2017.1407979> Diunduh pada 12 September 2022
- Bundu, Patta. 2006. *Penilaian Keterampilan Proses dan Sikap Ilmiah dalam Pembelajaran Sains*. Jakarta : Depdiknas

- Candiasa. 2010. *Pengujian Instrumen Penelitian Disertai Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS*. Singaraja: Unit Penerbitan Undiksha
- Darsono, dkk. 2017. *Sumber belajar penunjang PLPG 2017 Kompetensi Profesional Mata pelajaran Guru kelas SD Unit IV Ilmu Pengetahuan Sosial*. Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan.
- Darmojo, Hendro., Jenny R.E Kaligis. 1993. *Pendidikan IPA 2*. Jakarta: Depdikbud.
- Febriyanti, Ervina. 2018. *Pengembangan Modul berbasis STEM (Science, Technology, Engineering, Mathematic) untuk materi Fluida Statis pada pembelajaran Fisika SMK –Teknik Kendaraan Ringan Otomotif*. Jember: Universitas Jember <http://repository.unej.ac.id/handle/123456789/87878> Diunduh pada 18 Oktober 2022
- Hanik, Elya Umi. 2020. *Self Directed Learning Berbasis Literasi Digital Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Madrasah Ibtidaiyah*. IAIN Kudus
- Maulidia, Firda. 2019. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Stem (Science, Technology, Engineering, And Mathematics) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA Kelas X*. Semarang. Unes <http://lib.unnes.ac.id/id/eprint/37600> Diunduh pada 18 September 2022
- Mardika, I Nyoman. 2007. *Konektivisme Sebagai Alternatif Teori Belajar Di Abad Digital*. Makalah Mahasiswa S2 Teknologi Pembelajaran UNY
- Nafsiah,Dkk. 2019. *Validitas Pengembangan Modul Pembelajaran Project Based Learning Pada Mata Kuliah Manajemen Proyek Di Pendidikan Teknik Bangunan FT-UNP*. Universitas Negeri Padang <https://doi.org/10.24114/ejptbs.v5i1JUNI.14199> Diunduh pada Oktober 2022
- Nasrah,dkk. 2021. *Efektivitas Model Pembelajaran Steam (Science, Technology, Engineering, Art, And Mathematics) Pada Siswa Kelas IV SD*. Prodi

PGSD; Universitas Muhamadiyah Makasar
<https://doi.org/10.26618/jkpd.v6i1.4166>

Pramesty, Annastya Ayu. 2022. *Pengaruh Kualitas Layanan Digitalisasi Perbankan Terhadap Retensi Nasabah Bank Syariah Kota Surakarta*. Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/41384>

Resti, dkk. 2018. *Keterampilan 4c Abad 21 Dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar*. Padang; FTK UIN Imam Bonjol.

Rusilowati, Ani. 2022. *Konsep Desain Pembelajaran IPAS untuk Mendukung Penerapan Asesmen Kompetensi Minimal*. Semarang. UNNES.

Salmaa. 2021. *Fungsi Bahan Ajar; Pengertian, Tujuan, dan Manfaatnya*. Ebook yang diakses melalui penerbitdeependublish.com tanggal 13 Juni 2022 pukul 20.00 WITA

Setiyadi, dkk. 2017. *Pengembangan Modul Pembelajaran Biologi Berbasis Pendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Universitas Negeri Makassar

Siagian. 2018. *Buku Filsafat Administrasi*. Jakarta. PT Bumi Aksara

Sirate, dkk. 2017. *Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Keterampilan Literasi*. Sekolah Tinggi Ilmu Pendidikan Dan Keguruan YPUP Makassar

Starzinski, A. 2017. *Foundational Elements Of A Steam Learning Model For Elementary School*

Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta. PT. Pustaka Insan Madani

Sukri, dkk. 2016. *Analisis Konsep Pemikiran Ki Hajar Dewantara Dalam Perspektif Pendidikan Karakter*. Universitas Muhamadiyah Malang

Sugiono, 2015. *Metode Penelitian Pendidika: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

- Sungkono, S. (2009). *Pengembangan dan Pemanfaatan Bahan Ajar Modul Dalam Proses Pembelajaran*. Majalah Ilmiah Pembelajaran
- Talitha,dkk. 2016. *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Menghargai Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Di Indonesia Pada Pembelajaran Ips Kelas V Sdn Cijati*. Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Subang. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v1i2.29>
- Tohir, Muhammad. 2019. *Hasil Pisa Indonesia tahun 2018 turun dibandingkan tahun 2015*. Universitas Ibrahimy.
- Utami Maulida. 2022. *Pengembangan modul ajar berbasis Kurikulum Merdeka*. Sekolah Tinggi Agama Islam Binamadani. <https://doi.org/10.51476/tarbawi.v5i2.392>
- Wahyuni, Ketut Sri Puji. 2021. *Pengembangan E-Lkpd Berbasis Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Pada Tema 6 Kelas IV Sekolah Dasar*. Singaraja: Undiksha *Jurnal Pendas*. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v5i2.476
- Yuanita, Y . 2019. *Tingkat Keterampilan Dasar Mengajar Calon Guru Sekolah Dasar Pada Perkuliahan Mikroteaching (Level of Basic for Teaching Prospective Primary School Teachers at Mikroteaching Lectures)*. *Pedagogia; Jurnal Pendidikan*, 8(1). <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1952>
- Zubaidah, Siti. 2019. *STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics) : Pembelajaran untuk Memberdayakan Keterampilan Abad ke-21*. Universitas Negeri Malang