

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, R., Sugianto, & Astuti, B. (2017). "Penerapan Model Discovery Learning Terbimbing pada Pembelajaran Fisika untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif." *Unnes Journal of Mathematics Education*, Volume 6, No. 2, (hlm. 55–63). Tersedia pada <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/upej> (Diakses pada 15 Agustus 2023).
- Afrila, D., & Yarmayani, A. (2018). "Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif dengan Software Adobe Flash pada Mata Kuliah Matematika Ekonomi di Universitas Batanghari Jambi." *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, Volume 18, No. 3 (hlm. 539-551). Tersedia pada <https://bit.ly/41ciJvO> (Diakses pada 6 Januari 2023).
- Ahmad, H., Nurdefi, N., Yeyen, Y., dkk. (2022). "PkM-Pelatihan Microsoft Office Excel sebagai Media Pembelajaran Statistika pada Guru Matematika." *SIPISSANGNGI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Volume 2, No. 1 (hlm. 13-17). Tersedia pada <https://doi.org/10.35329/sipissangngi.v2i1.2850> (Diakses pada 15 Agustus 2023).
- Aisyaroh, N., Rosyidah, H., Apriliana, S. D., dkk. (2023). "Pemberdayaan Kader Posyandu Remaja Dalam Mendukung 8000 HPK dan Mencegah Stunting." *Jurnal Pengabdian Masyarakat Kebidanan*, Volume 5, No. 2 (hlm.18–24). Tersedia pada <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/JPMK/> (Diakses pada 14 Agustus 2023).
- Aji, S. D., Pratiwi, H. Y., Badelwaer, Y., dkk. (2022). "Pengembangan E – Modul IPA Terintegrasi Sustainable Devolepment Goals (SDGs) untuk Meningkatkan Literasi Lingkungan Siswa pada Topik Tata Surya." *RAINSTEK: Jurnal Terapan Sains & Teknologi*, Volume 4, No. 4 (hlm. 216–224). Tersedia pada <https://doi.org/10.21067/jtst.v4i4.8143> (Diakses pada 12 April 2023).
- Ambarwati, R., Dwijanto, & Hendikawanti, P. (2015). "Keefektifan Model Project-Based Learning Berbasis GQM Terhadap Kemampuan Komfmaunikasi Matematis dan Percaya Diri Siswa Kelas VII." *Unnes Journal of Mathematics Education*, Volume 4, No. 21 (hlm. 80–86). Tersedia pada <https://doi.org/10.15294/ujme.v4i2.7601> (Diakses pada 10 Maret 2023).
- Anggraini, Y. D. (2020). "Pengembangan Media Pembelajaran e-Book Novelmatika untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Statistika." *Amanah: Jurnal Amanah Pendidikan Dan Pengajaran*, Volume 1, No. 1 (hlm. 35–48). Tersedia pada <https://jurnal.pgrisultra.or.id/ojs> (Diakses pada 1 September 2023).
- Apriliana, M. R., Ridwan, A., Hadinugrahaningsih, T., dkk. (2018). "Pengembangan Soft Skills Peserta Didik Melalui Integrasi Pendekatan

Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics (STEAM) dalam Pembelajaran Asam Basa.” *Jurnal Riset Pendidikan Kimia (JRPK)*, Volume 8, No. 2 (hlm. 45–51). Tersedia pada <https://doi.org/10.21009/JRPK.082.05> (Diakses pada 23 Maret 2023).

Arifin, S., Efriani, A., & Putri, D. R. A. (2023). “Pengembangan E-Modul Pengenalan Data Statistika Menggunakan Konteks Budaya Melayu Lelang Tembak.” *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, Volume 7, No. 1 (hlm. 107–122). Tersedia pada <https://doi.org/10.35706/sjme.v7i1.7749> (Diakses pada 10 Maret 2023).

Arikunto, S. (2012). *Dasar-Dasar dan Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.

Bahrum, S., Wahid, N., & Ibrahim, N. (2017). “Integration of STEM Education in Malaysia and Why to STEAM.” *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, Volume 7, No. 6 (hlm. 45–54). Tersedia pada <http://dx.doi.org/10.6007/IJARBS/v7-i6/3027> (Diakses pada 30 Desember 2022).

Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Booth, D. L. F. (2002). *Project Work*. Oxford: Oxford University Press.

Buonincontro, J. K. (2018). “Gathering STE(A)M: Policy, Curricular, and Programmatic Developments in Arts-Based Science, Technology, Engineering, and Mathematics Education Introduction to the Special Issue of Arts Education Policy Review: STEAM Focus.” *Arts Education Policy Review*, Volume 119, No. 2 (hlm. 73–76). Tersedia pada <https://doi.org/10.1080/10632913.2017.1407979> (Diakses pada 21 Januari 2023).

Candiasa, I. M. (2010). *Pengujian Penelitian Disertai Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.

Cikaa, H. (2020). “Peranan Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) Dalam Meningkatkan Interaksi Pembelajaran di Sekolah.” *Guru Tua : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, Volume 3, No. 1 (hlm. 43–52). Tersedia pada <https://doi.org/10.31970/gurutua.v3i1.45> (Diakses pada 13 April 2023).

Destiani, A., Saparahayuningsih, S., & Wembrayarli, D. (2016). “Upaya Peningkatan Kreativitas Seni Rupa Siswa Melalui Teknik Pencetakan dengan Bantuan Media Asli.” *Jurnal Ilmiah Potensia*, Volume 1, No.1 (hlm. 7–14). Tersedia pada <https://doi.org/10.33369/jip.1.1.7-14> (Diakses pada 7 Maret 2023).

- Dewi, M. S. A., & Lestari, N. A. P. (2020). "E-Modul Interaktif Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, Volume 4, No. 3 (hlm. 33–41). Tersedia pada <https://doi.org/10.23887/jipp.v4i3.28035> (Diakses pada 25 Januari 2023).
- Diana, P., Marethi, I., & Pamungkas, A. S. (2020). "Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa: Ditinjau dari Kategori Kecemasan Matematik." *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, Volume 4, No. 1 (hlm. 24–32). Tersedia pada <https://journal.unsika.ac.id/index.php/supremum> (Diakses pada 10 Maret 2023).
- Diantari, L. P. E., Damayanthi, L. P. E., Sugihartini, N. S., dkk. (2018). "Pengembangan E-Modul Berbasis Mastery Learning untuk Mata Pelajaran KKPI Kelas XI." *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, Volume 7, No. 1 (hlm. 33-43). Tersedia pada <https://doi.org/10.23887/janapati.v7i1.12166> (Diakses pada 6 Maret 2023).
- Dwianjani, N. K. V., Astawa, I. W. P., & Sukajaya, I. N. (2022). "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Brsd Berorientasi Etnomatematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, Volume 11, N0. 2 (hlm. 69–80). Tersedia pada <https://doi.org/10.23887/jppmi.v11i2.1447> (Diakses pada 15 Agustus 2023).
- Endrayanto, H. Y. S. (2019). *Teknik Penilaian Kinerja untuk Menilai Keterampilan*. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Fauziyah, R. S., Anriani, N., & Rafianti, I. (2022). "Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Smp Menggunakan E-Modul Berbantu Kodular Pada Smartphone." *Wilangan: Jurnal Inovasi Dan Riset Pendidikan Matematika*, Volume 3, No. 1 (hlm. 71–77). Tersedia pada <https://doi.org/10.56704/jirpm.v3i1.13180> (Diakses pada 26 April 2023).
- Fitriawati, N. S., & Harmanto, H. (2022). "Pengembangan Media PPT Ispring Suite Materi Sumpah Pemuda dalam Menguatkan Sikap Multikultural Siswa Kelas VIII UPT SMPN 1 Gresik." *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, Volume 11, No. 1 (hlm. 64–80). Tersedia pada <https://doi.org/10.26740/kmkn.v11n1.p64-80> (Diakses pada 15 Agustus 2023).
- Hadinugrahaningsih, T., Rahmawati, Y., Ridwan, A., dkk. (2017). "Keterampilan Abad 21 dan STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) Project dalam Pembelajaran Kimia." *LPPM Universitas Negeri Jakarta*, Volume 56, No. 1 (hlm. 1–10). Tersedia pada <https://bit.ly/3MIYuRX> (Diakses pada 10 Maret 2023).
- Hake, R. R. (1998). "Interactive-Engagement Versus Traditional Methods: A Six-Thousand-Student Survey of Mechanics Test Data for Introductory Physics Courses." *American Journal of Physics*, Volume 66, No. 1 (hlm. 64–74). Tersedia pada <https://doi.org/10.1119/1.18809> (Diakses pada 8 Maret 2023).

- Imansari, N., & Sunaryantiningsih, I. (2017). "Pengaruh Penggunaan E-Modul Interaktif Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa pada Materi Kesehatan dan Keselamatan Kerja." *VOLT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, Volume 2, No. 1 (hlm. 11-20). Tersedia pada <http://dx.doi.org/10.30870/volt.v2i1.1478> (Diakses pada 10 Maret 2023).
- 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*, Volume 11, No. 2 (hlm. 11-16). Tersedia pada <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.4881> (Diakses pada 22 Desember 2022).
- Kartika, Y. (2018). "Analisis Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa SMP pada Materi Bentuk Aljabar." *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Volume 2, No. 4 (hlm. 777-785). Tersedia pada <https://core.ac.uk/download/pdf/228958152.pdf> (Diakses pada 25 April 2023).
- Kemendikbud. (2017). *Panduan Penyusunan E-Modul*. Jakarta: Ditjen Dikdasmen.
- Kurniawan, D., Suyatna, A., & Suana, W. (2015). "Pengembangan Modul Interaktif Menggunakan Learning Content Development System pada Materi Listrik Dinamis." *Jurnal Pembelajaran Fisika*, Volume 3, No. 6 (hlm. 1-10). Tersedia pada <https://bit.ly/40fK0Mz> (Diakses pada 15 Januari 2023).
- Laili, I., Ganefri, & Usmeldi. (2019). "Efektivitas Pengembangan E-Modul Project Based Learning pada Mata Pelajaran Instalasi." *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, Volume 3, No. 3 (hlm. 306-315). Tersedia pada <https://doi.org/10.23887/jipp.v3i3.21840> (Diakses pada 25 Februari 2023).
- Laugwitz, B., Held, T., & Schrepp, M. (2008). *Construction and Evaluation of a User Experience Questionnaire*. Austria: USAB.
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2018). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Lestari, L., & Umbara, U. (2022). "Bahan Ajar Desain Didaktis pada Pokok Bahasan Statistika untuk Siswa SMP/MTs - Sederajat." *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, Volume 6, No. 1 (hlm. 93-110). Tersedia pada <https://doi.org/10.35706/sjme.v6i1.5464> (Diakses pada 6 September 2023).
- Li, Y., Wang, K., Xiao, Y., dkk. (2020). "Research and Trends in STEM Education: A Systematic Analysis of Publicly Funded Projects." *International Journal of STEM Education*, Volume 7, No. 1 (hlm. 1-16). Tersedia pada <https://doi.org/10.1186/s40594-020-00213-8> (Diakses pada 23 Februari 2023).
- Lukman, H. S., & Setiani, A. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Statistika Terapan Berbasis Information and Communication Technology (ICT) Terintegrasi Proyek*. Laporan Akhir Tahun Penelitian Dosen Pemula (tidak diterbitkan). Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas

- Muhammadiyah Sukabumi. Tersedia pada <https://eprints.ummi.ac.id/1487/> (Diakses pada 15 Agustus 2023).
- Mahfudhah, A., Hamidah, D., & Wulan, E. R. (2022). "E-Modul Interaktif Lectora Inspire dengan Pendekatan Realistik untuk Memfasilitasi Pemahaman Konsep Matematis." *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, Volume 10, No. 1 (hlm. 35–60). Tersedia pada <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v10i1.2127> (Diakses pada 10 Agustus 2023).
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., dkk. (2021). "Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia." *Lectura: Jurnal Pendidikan*, Volume 12, No. 1 (hlm. 29–40). Tersedia pada <https://doi.org/10.31849/lectura.v12i1.5813> (Diakses pada 14 Maret 2023).
- Maryati, I. (2017). "Analisis Kesulitan dalam Materi Statistika Ditinjau dari Kemampuan Penalaran dan Komunikasi Statistis." *Jurnal Prisma*, Volume 6, No. 2 (hlm. 173–179). Tersedia pada <https://doi.org/10.35194/jp.v6i2.209> (Diakses pada 10 Maret 2023).
- Mawaddah, S., & Maryanti, R. (2016). "Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMP dalam Pembelajaran Menggunakan Model Penemuan Terbimbing (Discovery Learning)." *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume 4, No. 1 (hlm. 76–85). Tersedia pada <http://dx.doi.org/10.20527/edumat.v4i1.2292> (Diakses pada 1 Maret 2023).
- McGriff, S. J. (2000). *Instructional System Design (ISD): Using the ADDIE Model*. Pennsylvania: Penn State University.
- Mertasari, N. M. S., & Candiasa, I. M. (2022). "Formative Evaluation for Digital Learning Materials." *JET Journal of Education Technology*, Volume 6, No. 3 (hlm. 507–514). Tersedia pada <https://doi.org/10.23887/jet.v6i3.44165> (Diakses pada 29 Januari 2023).
- Munawir, M., Salsabila, Z. P., & Nisa, N. R. (2022). "Tugas, Fungsi dan Peran Guru Profesional." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, Volume 7, No. 1 (hlm. 8–12). Tersedia pada <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.327> (Diakses pada 2 Oktober 2023).
- Murod, M., Utomo, S., & Utaminingsih, S. (2021). "Efektivitas Bahan Ajar E-Modul Interaktif Berbasis Android untuk Peningkatan Pemahaman Konsep Lingkaran Kelas VI SD." *Fenomena*, Volume 20, No. 2 (hlm. 219–232). Tersedia pada <https://doi.org/10.35719/fenomena.v20i2.61> (Diakses pada 25 Januari 2023).
- NCTM. (2000a). *Mathematics Assessment a Practical Handbook for Grade 6-8*. USA: NCTM.
- NCTM. (2000b). *Principles and Standards for School Mathematics*. USA: NCTM.
- Nia, Leksono, S. M., & Nestiadi, A. (2022). "Pengembangan E-Modul Pelestarian Lingkungan Berbasis Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan

- Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP.” *PENDIPA Journal of Science Education*, Volume 6, No. 2 (hlm. 415–421). Tersedia pada <https://doi.org/10.33369/pendipa.6.2.415-421> (Diakses pada 10 Maret 2023).
- Novikasari, I. (2016). “Matematika dalam Program Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).” *Pendidikan Anak Bunayya*, Volume 2, No. 1 (hlm. 1–20). Tersedia pada <https://bit.ly/3KJNqRJ> (Diakses pada 8 Maret 2023).
- Novitasari, D. (2016). “Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa.” *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, Volume 2, No. 2 (hlm 8-18). Tersedia pada <https://doi.org/10.24853/fbc.2.2.8-18> (Diakses pada 25 April 2023).
- Nugroho, A. A., Putra, R. W. Y., Putra, F. G., dkk. (2017). “Pengembangan Blog Sebagai Media Pembelajaran Matematika.” *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume 8, No. 22 (hlm. 197–203). Tersedia pada <https://doi.org/10.24042/ajpm.v8i2.2028> (Diakses pada 10 Agustus 2023).
- Nurhidayat, M. F., & Asikin, M. (2021). “Modul Matematika Inovatif Berbasis Steam Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika AL-QALASADI*, Volume 5, No. 2 (hlm.151–165). Tersedia pada <https://doi.org/10.32505/qalasadi.v5i2.3335> (Diakses pada 12 April 2023).
- Nurlaela, E., Sumantri, M., & Sarkadi. (2021). “Development of Mind Mapping Based E-Book in STEAM for Skills of Grade VI Elementary School Students.” *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, Volume 8, No. 6 (hlm. 390–399). Tersedia pada <http://dx.doi.org/10.18415/ijmmu.v8i6.2787> (Diakses pada 6 Januari 2023).
- OECD. (2018). “PISA 2018 Results.” Tersedia pada <http://www.oecd.org/pisa/> (Diakses tanggal 2 Januari 2023).
- Purwasih, S. M., & Rahmadhani, E. (2022). “Penerapan Scaffolding Sebagai Solusi Meminimalisir Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Masalah SPLDV.” *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, Volume 7, No. 2 (hlm. 91–98). Tersedia pada <https://doi.org/10.24853/fbc.7.2.91-98> (Diakses pada 14 Agustus 2023).
- Rahayu, C., Putri, R. I. I., Zulkardi, Z., dkk. (2021). “Games Pembelajaran Berbasis Android Untuk Mendukung Curiosity Anak Dalam Mengenalkan Matematika Awal.” *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, Volume 10, No. 1 (hlm. 1–14). Tersedia pada <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i1.3546> (Diakses pada 12 Juni 2023).
- Ramadanti, F., Mutaqin, A., & Hendrayana, A. (2021). “Pengembangan E-Modul Matematika Berbasis PBL (Problem Based Learning) pada Materi Penyajian Data untuk Siswa SMP.” *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume 5, No. 3 (hlm. 2733–2745). Tersedia pada <https://doi.org/10.31004/>

cendekia.v5i3.759 (Diakses pada 23 April 2023).

- Rezeki, Y. A., & Safitri, S. Y. (2022). *Alat Eksperimen Fisika Berbasis IoT untuk Penentuan Konstanta Pendinginan Newton*. Surakarta: CV. Pajang Putra Wijaya.
- Richards, G., & Nesbit, J. (2004). "The Teaching of Quality: Convergent Participation for the Professional Development of Learning Object Designers." *International Journal of Technologies in Higer Education*, Volume 1, No. 3 (hlm 56-63). Tersedia pada <http://ritpu.ca/IMG/pdf/art5RichardsNesbit.pdf> (Diakses pada 9 Maret 2023).
- Rizki, S., & Linuhung, N. (2017). "Pengembangan Bahan Ajar Program Linear Berbasis Kontekstual dan ICT." *AKSIOMA: Journal of Mathematics Education* Volume 5, No. 2 (hlm. 137–144). Tersedia pada <https://doi.org/10.24127/ajpm.v5i2.674> (Diakses pada 25 April 2023).
- Rolling, J. H. (2016). "Reinventing the STEAM Engine for Art + Design Education." *Art Education*, Volume 69, No. 4 (hlm. 4–7). Tersedia pada <https://doi.org/10.1080/00043125.2016.1176848> (Diakses pada 1 Februari 2023).
- Safitri, I., & Dewi, N. I. (2017). "Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika di Kelas X SMA Muhammadiyah-10 Rantauprapat Tahun Pembelajaran 2016/2017." *Jurnal Pembelajaran dan Matematika Sigma*, Volume 3, No. 1 (hlm. 14–23). Tersedia pada <https://bit.ly/3UIKs4T> (Diakses pada 25 Januari 2023).
- Santoso, H. B., Schrepp, M., Isal, R. Y. K., dkk. (2016). "Measuring User Experience of The Student-Centered E-Learning Environment." *Journal of Educators Online*, Volume 13, No. 1 (hlm. 1–79). Tersedia pada <https://eric.ed.gov/?id=EJ1087680> (Diakses pada 2 Februari 2023).
- Schrepp, M., Hinderks, A., Mayo, F. J. D., dkk. (2019). "Developing a UX KPI Based on the User Experience Questionnaire." *Computer Standards and Interfaces*, Volume 65, No. 7 (hlm. 38–44). Tersedia pada <https://doi.org/10.1016/j.csi.2019.01.007> (Diakses pada 25 Februari 2023).
- Septiani, I., & Kasih, D. (2021). "Implementasi Metode STEAM Terhadap Kemandirian Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Alpha Omega School." *Jurnal Jendela Pendidikan*, Volume 1, No. 4 (hlm. 194-201). Tersedia pada <https://www.ejournal.jendelaedukasi.id/index.php/JJP> (Diakses pada 8 Januari 2023).
- Stoller, F. (2006). "Establishing a Theoretical Foundation for Project-Based Learning in Second and Foreign Language Contexts." *Project-Based Second and Foreign Language Education: Past, Present, and Future*, Volume 1, No. 1 (hlm. 19–40). Tersedia pada <https://bit.ly/3MIh0dc> (Diakses pada 8 Januari 2023).
- Suarsana, I. M., & Mahayukti, G. A. (2013). "Pengembangan E-Modul Berorientasi

- Pemecahan Masalah untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa.” *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, Volume 2, No. 3 (hlm. 264-275). Tersedia pada <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v2i2.2171> (Diakses pada 10 Maret 2023).
- Suastini, N. K., Putra, A. R., & Satwika, P. (2018). “Analisis Pengalaman Pengguna pada Website Distro Management System (Dimans).” *Jutisi : Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, Volume 7, No. 3 (hlm. 135–144). Tersedia pada <https://doi.org/10.35889/jutisi.v7i3.300> (Diakses pada 10 Maret 2023).
- Suastrawan, K. E., Suardana, I. N., & Sudiarmika, A. A. I. A. R. (2021). “Pengembangan E-Modul IPA SMP Kelas VII dengan Model Process Oriented Guided Inquiry Learning Berbasis Isu-Isu Sosial Sains untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa.” *Quantum: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, Volume 12, No. 2 (hlm. 199-216). Tersedia pada <https://bit.ly/41f06XR> (Diakses pada 7 Maret 2023).
- Sudarmin, M. S., Sumarni, W., Tresnawati, N., dkk. (2021). *Berkreasi Mendesain Pembelajaran Berbasis ETNOSAINS untuk Mendukung Pembelajaran Berkelanjutan*. Mungkid: Penerbit Pustaka Rumah Cinta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Ula, E. M. (2023). “Electronic Module Development Science-Based Learning Flipbook Theory System Breathing in Humans for Student Class VIII SMP / MTs.” *Journal of Research in Science Education*, Volume 9, No.4 (hlm. 1593–1599). Tersedia pada <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i4.1755>(Diakses pada 25 April 2023).
- Uno, H. B., & Lamatenggo, N. (2022). *Tugas Guru dalam Pembelajaran: Aspek Yang Memengaruhi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahyuningsih, S., Pudyaningtyas, A. R., Hafidah, R., dkk. (2019). “Efek Metode STEAM pada Kreatifitas Anak Usia 5-6 Tahun.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 4, No. 1 (hlm. 295-301). Tersedia pada <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.305> (Diakses pada 26 Januari 2023).
- Wicaksono, K. A. D., Handayanto, A., & Happy, N. (2020). “Pengembangan E-Modul Matematika Berbasis Pendekatan Kontekstual Berbantu Media Powerpoint untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa pada Materi Program Linear.” *Imajiner: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, Volume 2, No. 6 (hlm. 461–466). Tersedia pada <https://doi.org/10.26877/imajiner.v2i6.6668> (Diakses pada 6 Maret 2023).
- Winatha, K. R., Suharsono, N., & Agustini, K. (2018). “Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Proyek Mata Pelajaran Simulasi Digital.” *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, Volume 15, No. 2 (hlm. 188–199). Tersedia pada <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14021> (Diakses pada 30 Januari 2023).

- Yasa, I. D. M. K., Astawa, I. W. P., & Sudiarta, I. G. P. (2022). "Development of Mathematics Learning Tools Based on STEM-PJBL: Validity and Practicality." *International Journal of Science and Research (IJSR)*, Volume 10, No. 4 (hlm. 839–845). Tersedia pada <https://doi.org/10.21275/SR22109190207> (Diakses pada 26 Januari 2023).
- Yulia, Zubainur, C. M., & Johar, R. (2019). "Keterlibatan Perilaku Siswa dalam Pembelajaran Matematika melalui STEM-PjBL di SMPN 2 Banda Aceh." *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, Volume 4, No. 1 (hlm. 29–37). Tersedia pada <https://bit.ly/43DSRdJ> (Diakses pada 8 Maret 2023).
- Yuniarti, Y., Mulyati, T., Abidin, Y., dkk. (2021). "Eksplorasi Pembelajaran Matematika Secara Daring dalam Dimensi Pedagogik." *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, Volume 5, No. 2 (hlm. 856–871). Tersedia pada <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v5i2.1208> (Diakses pada 21 April 2023).

