

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, S. (2013) *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya
- Amelia, Winda & Marini, A. (2022). Urgensi Model Pembelajaran Science, Technology, Engineering, Arts, and Math (STEAM) untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, Vol. 8 No.(1), 291–298.
- Arifin, Z. (2012). Menganalisis Kualitas Tes. In *Evaluasi Pembelajaran* (1st ed.). Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementrian Agama.
- Bandura. (1997). Self-efficacy: the exercise of control. In *Choice Reviews Online* (Vol. 35, Issue 03). Stanford University. <https://doi.org/10.5860/choice.35-1826>
- Branch, R. M. (2009). Approach, Instructional Design: The ADDIE. In *Department of Educational Psychology and Instructional Technology University of Georgia* (Vol. 53, Issue 9).
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- deny kurniawan, agus suyatna, wayan suana. (2015). Pengembangan modul interaktif menggunakan. *Jurnal Ilmiah Edutic*, 7(1), 1–10.
- Dewi, M. S. A., & Lestari, N. A. P. (2020). E-Modul Interaktif Berbasis Proyek terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 433–441.
- Estriyanto, Y. (2020). Menanamkan Konsep Pembelajaran Berbasis Steam (Science, Techology, Engineering, Art, and Mathematics) Pada Guru-Guru Sekolah Dasar Di Pacitan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Dan Kejuruan*, 13(2), 68–74. <https://doi.org/10.20961/jiptek.v13i2.45124>
- Fazlina, S., Sumarmin, R., Leilani, Irma Putri, E., & Yogica, R. (2019). Pengembangan Handout Dengan Tampilan Majalah yang Dilengkapi Peta Konsep Tentang Interaksi Makhluk Hidup dan Lingkungannya untuk Peserta Didik Kelas VII SMP Development of Handout with Magazine Display which Features by Concept Map about Interaction of Li. *Bioeducation Journal*, 3(1), 73–82.
- Fitri, I. (2017). Peningkatan Self Efficacy Terhadap Matematika Dengan Menggunakan Modul Matematika Kelas Viii Smp Negeri 2 Bangkinang. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 25–34. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v1i2.17>
- Gall and Borg. (2003). Voices in educational research: An introduction. In *Qualitative Voices in Educational Research*. University of Oregon. <https://doi.org/10.4324/9781003008064-1>
- Hadinugrahaningsih, T., Rahmawati, Y., Ridwan, A., Budiningsih, A., Suryani, E., Nurlitiani, A., & Fatimah, C. (2017). Keterampilan Abad 21 dan STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) Project dalam

Pembelajaran Kimia. *LPPM Universitas Negeri Jakarta*, 1–110.

- Hanifah, T. N. (2019). Pengaruh Self-Efficacy Terhadap Kemandirian Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Akuntansi & Keuangan*, 5(2), 49. <https://doi.org/10.17509/jpak.v5i2.15411>
- Hanifah, Waluya, S. B., Isnarto, Asikin, M., & Rochmad. (2020). Analisis Self-Efficacy Dalam Pembelajaran Matematika Dilihat Dari Gender. *Seminar Nasional Pascasarjana 2020*, 262–267. <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/download/612/579>
- Hardianto, G., Erlamsyah, E., & Nurfahanah, N. (2016). Hubungan antara Self-Efficacy Akademik dengan Hasil Belajar Siswa. *Konselor*, 3(1), 22. <https://doi.org/10.24036/02014312978-0-00>
- 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*, 2(1), 11. <https://doi.org/10.30870/volt.v2i1.1478>
- Kim, H., & Chae, D. H. (2016). The development and application of a STEAM program based on traditional Korean culture. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 12(7), 1925–1936. <https://doi.org/10.12973/eurasia.2016.1539a>
- Komarudin, & sarkadi. (2017). *11_Buku_Evaluasi_Pembelajaran*.
- Laili, I., Ganefri, & Usmeldi. (2019a). Efektivitas Pengembangan E-Modul Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Instalasi. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(3), 306–315. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/download/21840/13513>
- Laili, I., Ganefri, & Usmeldi. (2019b). Efektivitas Pengembangan E-Modul Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Instalasi. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3, 308.
- Lestari, A. A., Mulyana, E. H., & Muiz, D. A. (2020). Analisis Unsur Engineering Pada Pengembangan Pembelajaran STEAM Untuk Anak Usia Dini. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 1(4), 211. <https://doi.org/10.32832/jpg.v1i4.3555>
- Moma, L. (2014). Self-Efficacy Matematik Pada Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 88–89. https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/mosharafa/article/view/mv3n2_3/234
- Naibaho, R. S. (2017). Peranan Dan Perencanaan Teknologi Informasi Dalam Perusahaan. *Jurnal Warta*, April, 4. <https://media.neliti.com/media/publications/290731-peranan-dan-perencanaan-teknologi-inform-ad00d595.pdf>
- Najihah, S., & Sanjaya, I. gusti M. (2014). Pengembangan Model E-Book Interaktif Termodifikasi Majalah Pada Materi Struktur Atom. *Unesa Journal of Chemical Education*, 3(3), 100–104.

- Nasution, S. (2003). *PW_Menyusun Modul_prof nasution.pdf* (8th ed.). PT Bumi Aksara.
- Nieveen. (1999). *Design Approaches and Tools in Education and Training*. Media Dordrecht.
- Nugraheni, T. V. T., & Purwanta. (2018). Upaya Meningkatkan Self Efficacy Siswa Kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Kalibawang dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Pendekatan Guided Inquiry. *Indonesian Digital Journal of Mathematics and Education*, 5(2407–8530), 523–532.
- Nurhidayat, M. F., & Asikin, M. (2021). *Modul Matematika Inovatif Berbasis Steam Untuk*. 5(2), 151–165.
- Nurhikmayati, I. (2019). Implementasi STEAM Dalam Pembelajaran Matematika. *Didactical Mathematics*, 1(2), 41–50. <https://doi.org/10.31949/dmj.v1i2.1508>
- OECD. (2013). *Mathematics Self-Beliefs and Participation in Mathematics-Related Activities. III*.
- Otok, B. W., & Ratnaningsih, D. J. (2019). Konsep Dasar dan Pengumpulan Penyajian Data. *Pengumpulan Dan Penyajian Data*, 1–45.
- Rachim, F. (2019). How To : How To STEAM your classroom. In D. Hadiana (Ed.), *Most* (1st ed., Issue January). DPP Asosiasi Guru Teknologi Informasi Indonesia (AGTIFINDO).
- Rangsing, B., Subiki, & Handayani, R. D. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Fisika Berbasis Majalah Siswa Pintar Fisika (MSPF) pada Pembelajaran IPA di SMP (Pokok Bahasan Gerak pada Benda). *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 4(3), 243–247. <http://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPF/article/view/2645>
- Robert Kreitner, A. K. (2014). *Organisational Behaviour, Fifth Edition*.
- Sangila, M. S., & Jufri, L. (2018). Deskripsi kemampuan mahasiswa fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan kendari dalam menganalisis data statistika. *Jurnal Al-Ta'dib*, 11(1), 109–126.
- Saputra Romi, E. S. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Menggunakan Flip HTML5 pada Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Problem Solving di Kelas IV SDN 11 Pancung Soal Kabupaten Pesisir Selatan. *Journal of Basic Education Studies*, 5(1), 627–642. <https://ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/view/5279>
- Saputro, B. (2017). *No Title* (1st ed.). Aswaja Pressindo.
- Sholihah, D. A., & Mahmudi, A. (2015). Keefektifan experiential learning pembelajaran matematika MTs materi bangun ruang sisi datar. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 2(2), 175–185. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v2i2.7332>
- Siregar, Y. A., Mita, N., Saputri, I., Muhammadiyah, U., & Selatan, T. (2019). *MODUL PELATIHAN SELF EFFICACY TERHADAP SELF EFFICACY MATEMATIKA SISWA DI SMP NEGERI 1*. 8–15.

- Siregar, Y. A., & Sukatno. (2017). Self efficacy terhadap prestasi akademik siswa. *Prosiding Seminar Nasional Multidisiplin Ilmu*, 1065–1071.
- Siregar, Y. I. D., & Tiurlina. (2020). Jurnal Ilmu Pendidikan. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 318–333.
- Sotiriou, S. A., & Bogner, F. X. (2020). *education sciences How Creativity in STEAM Modules Intervenes with Self-E ffi cacy and Motivation*.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*.
- Sukardi. (2019). *PU_instrumen validitas skala likert_sukardi.pdf* (Restu Damayanti (ed.); 1st ed.). Bumi Aksara.
- Sundari, J. (2015). Pengelolaan Berita Pada Majalah Commagz Dengan Membangun E-Magazine. *Paradigma*, XVII(1), 76–84.
- Suwartaya, Anggraeni, E., Rujiyati, Saputra, S., & Setyaningsih, D. A. (2020). Panduan Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Jarak Jauh (BA-PJJ) Sekolah Dasar. *Dinas Pendidikan Kota Pekalongan*, 28. https://dindik.pekalongankota.go.id/upload/file/file_20201112020750.pdf
- Ulpah, M. (2019). Self-Efficacy Dalam Pembelajaran Matematika Siswa Madrasah Aliyah. *Jurnal Penelitian Agama*, 20(1), 110–121. <https://doi.org/10.24090/jpa.v20i1.2019.pp110-121>
- Ulum, B., & Wiyatmo, Y. (2018). Pengembangan E-Modul Berbasis Web Fliphtml5 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ranah Kognitif Pada Topik Momentum Dan Impluls Kelas X SMA Ditinjau Dari Minat, Kemampuan Awal, Dan Respon Pembelajaran. *Pendidikan Fisika*, 1, 1–10.
- Umami, R., Umamah, N., Sumardi, & Surya, R. A. (2021). Development of Historical Learning E-Module Based Value Clarification Technique (VCT). *Jurnal Historica*, 5(1), 19–36. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JHIS/article/download/23462/9899>
- Untari, D. T. (2020). *Buku Ajar Statistik 1*.
- Wulandari, F., Yogica, R., & Darussyamsu, R. (2021). Analisis Manfaat Penggunaan E-Modul Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid-19. *Khazanah Pendidikan*, 15(2), 139. <https://doi.org/10.30595/jkp.v15i2.10809>
- Yakman, G., & Lee, H. (2012). Exploring the Exemplary STEAM Education in the U.S. as a Practical Educational Framework for Korea. *Journal of The Korean Association For Science Education*, 32(6), 1072–1086. <https://doi.org/10.14697/jkase.2012.32.6.1072>