

DAFTAR RUJUKAN

- Anggereini, E. (2017). Pengembangan E- Modul Pembelajaran Lingkungan Hidup Terintegrasi Nilai-Nilai Perilaku Pro Environmental dengan Aplikasi 3D Pageflip Profesional untuk Siswa SMA Sebagai Upaya Menjaga Lingkungan Hidup Berkelanjutan (Sustainable Environment). *Jurnal Biodik*, 3(2), 81–91.
- As'ari, A., Tohir, M., Valentino, E., Imron, Z., & Taufiq, I. (2017). *Buku Matematika Siswa Kelas VIII SMP/MTs Semester 1 Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2017*. Indonesia: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Belanisa, F., Amir, F. R., & Sudjani, D. H. (2022). Pengembangan E-modul Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3(1), 1–11. <https://doi.org/10.30997/tjpba.v3i1.4754>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design-The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Daryanto. (2013). *Menyusun Modul Bahan Ajar Untuk Persiapan Guru Dalam Mengajar*. Yogyakarta: Gava Media.
- Farida, R. N., Qohar, A., & Rahardjo, S. (2021). Analisis Kemampuan Literasi Matematis Siswa SMA Kelas X Dalam Menyelesaikan Soal Tipe Pisa Konten Change and Relationship. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 05(03), 2802–2815. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.972>
- Febriyani, A., & Hakim, A. R. (2022). Peran Disposisi Matematis terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 87–100.
- Florentina Turnip, R., & Karyono, H. (2021). Pengembangan E-modul Matematika Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 9(2), 485–498. <https://doi.org/10.25273/jems.v9i2.11057>
- Genc, M., & Erbas, A. K. (2019). Secondary Mathematics Teachers' Conceptions of Mathematical Literacy. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, 7(3), 222–237.
- Harahap, M., Nasution, F., & Nasution, N. (2021). Efektivitas Pendekatan Pembelajaran Science, Technology, Engineering, Art and Mathematic (STEAM) Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(2), 1053–1062. <https://doi.org/https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i2.3633>
- Imansari, N., & Surnayantiningsih, I. (2017). Pengaruh penggunaan e-modul interaktif terhadap hasil belajar mahasiswa pada materi kesehatan dan

- keselamatan kerja. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 2(1), 11–16.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30870/volt.v2i1.1478>
- Janah, S. R., Suyitno, H., & Rosyida, I. (2019). Pentingnya Literasi Matematika dan Berpikir Kritis Matematis dalam Menghadapi Abad ke-21. *Seminar Nasional Matematika*, 2, 905–910.
- Jannah, R., Taufiq, M., & Rahma. (2022). Pengaruh Penerapan Pendekatan Steam Pada Materi Fluida Statis Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Jangka. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 3(2), 73–77.
- Khalishah, N., & Sholikhah, A. (2022). Analisis Hubungan Pendekatan STEAM dengan Etnomatematika pada Pembelajaran Matematika. *Seminar Nasional Tadris Matematika*, 2, 368–378.
- Kosasih, B. D., & Jaelani, A. (2020). Desain Pembelajaran Matematika Berbasis STEAM Dalam Menunjang Kompetensi Siswa Abad 21. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*.
- Kurniawan, H. S., & Khotimah, R. P. (2022). Profil Kemampuan Literasi Matematis Siswa Dalam Menyelesaikan Soal High Order Thinking Skill. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(3), 1966–1977.
<https://doi.org/https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i3.5563>
- Laili, I., Ganefri, & Usmeldi. (2019). Efektivitas Pengembangan E-Modul Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(3), 306–315.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jipp.v3i3.21840>
- Lestari, I. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Padang: Akademia Permata.
- Mahfudhah, A., Hamidah, D., & Wulan, E. R. (2022). E-Modul Interaktif Lectora Inspire dengan Pendekatan Realistik untuk Memfasilitasi Pemahaman Konsep Matematis. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 10(1), 35–60.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24256/jpmipa.v10i1.2127>
- Mahiuddin, W. P., Masi, L., Kadir, K., & Anggo, M. (2019). Analisis Kemampuan Literasi Matematis Siswa SMP Di Kabupaten Konawe Dalam Perspektif Gender. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(1), 55.
<https://doi.org/10.36709/jpm.v10i1.5644>
- Mu'minah, L., & Suryaningsih, Y. (2020). Implementasi steam (science, technology, engineering, arts and mathematics) dalam pembelajaran abad 21. *Jurnal Bio Education*, 5(1), 65–73.
<https://doi.org/https://dx.doi.org/10.31949/be.v5i1.2105>
- Munawar, M., Roshayanti, F., & Sugiyanti. (2018). Implementasi Of STEAM

- (science, technology, engineering, art and mathematics)-Based Early Childhood Education Learning In Semarang City. *Jurnal Ceria*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.22460/ceria.v2i5.p276-285>
- Murod, M., Utomo, S., & Utaminingsih, S. (2021). Efektivitas Bahan Ajar E-Modul Interaktif Berbasis Android Untuk Peningkatan Pemahaman Konsep Lingkaran. *FENOMENA*, 20(2), 219–232. <https://doi.org/10.35719/fenomena>.
- Muzaki, A., & Masjudin. (2019). Analisis Kemampuan Literasi Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(3), 493–502.
- Nadia, L., Maniq, K., Karma, I. N., Nur, A., & Rosyidah, K. (2022). Pengembangan E-Modul Matematika Pada Materi Pecahan. *Journal of Classroom Action Research*, 4(1), 83–88. <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i1.1405>
- Nieveen, T. P. & N. (2010). Pengantar Pendidikan Penelitian Desain. In *Institut Pengembangan Kurikulum Belanda (SLO)*. SLO.
- Novianti, M. (2021). Efektifitas Pembelajaran Berbasis STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) Mathematics) terhadap Hasil Belajar pada Materi Dimensi Tiga SMK. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4049–4056. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1199>
- Nurfadilah, S., & Siswanto, J. (2020). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif pada Konsep Polimer dengan Pendekatan STEAM Bermuatan ESD Siswa SMA Negeri 1 Bantarbolang. *Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran*, 14(1), 45–51. <https://doi.org/https://doi.org/10.26877/mpp.v14i1.5543>
- Nurhikmayati, I. (2019). Implementasi STEAM Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Didactical Mathematics*, 1(2), 41–50.
- OECD. (2017). PISA 2015 Assessment and Analytical Framework: Science, Reading, Mathematic, Financial Literacy and Collaborative Problem Solving (Revised Edition). In OECD (Ed.), *OECD Publishing*. In OECD Publishing.
- Oktafiana, E., Ratnawuri, T., & Pritandhari, M. (2020). Pengembangan Modul Ekonomi Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 2 Metro. *EDUNOMIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.24127/edunomia.v1i1.368>
- Putri, D. L., & Zulyusri. (2023). Meta-Analisis Validitas Penggunaan E-Module Terintegrasi Pendekatan Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics (STEAM). *Journal on Teacher Education*, 4(4), 405–412. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jote.v4i4.15196>

- Rachim, F. (2019). *How to STEAM Your Classroom*. Jakarta: DPP Asosiasi Guru Teknologi Informasi Indonesia (AGTIFINDO).
- Ramadanti, F., Mutaqin, A., & Hendrayana, A. (2021). Pengembangan E-Modul Matematika Berbasis PBL (Problem Based Learning) pada Materi Penyajian Data untuk Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 05(03), 2733–2745. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.759>
- Ramadhani, R., & Bagus, Pratama, Putra, D. (2021). Pengembangan Modul Elektronik Interaktif Berbasis Sigil Pada Materi Pitagoras Sebagai Penunjang Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Koulutus: Jurnal Pendidikan Kahuripan* Volume, 4(2), 140–152. <https://doi.org/https://doi.org/10.51158/koulutus.v4i2.621>
- Ramadhanu, R., Respati, H., & Hidayati, N. (2023). Analisis Kemampuan Literasi Matematis Siswa Ditinjau dari Model Pembelajaran Matematika. *Jurnal Didactical Mathematics*, 5(1), 46–53.
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Ridzkiyah, N., & Effendi, K. (2021). Analisis Kemampuan Literasi Matematis Siswa SMA Dalam Menyelesaikan Soal Program For Internasional Student Assessment (PISA). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 6(1), 1–13. <https://doi.org/https://doi.org/10.26877/jipmat.v6i1.8237>
- Rizqiyani, Y., Anriani, N., & Pamungkas, A. S. (2022). Pengembangan E-Modul Berbantu Kodular pada Smarthphone untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 06(01), 954–969. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1172>
- Sadewo, B., & Amidi. (2023). Kajian Teori : Kemampuan Literasi Matematis Siswa Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Pada Project Based Learning (Math Trail Project) Berbantu MathCityMap. *Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 6, 162–170.
- Sari, N., & Setiawan, J. (2020). Papan gekola sebagai media pembelajaran matematika yang inovatif dengan pendekatan STEAM. *Jurnal Sains Dan Matematika Unpam*, 3(1), 31–41.
- Selan, M., Daniel, F., & Babys, U. (2020). Analisis kemampuan literasi matematis siswa dalam menyelesaikan soal. *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 11(2), 335–345. <https://doi.org/https://doi.org/10.26877/aks.v11i2.6256>
- Setyosari, P. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sidiq, R., & Najuah. (2020). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Sejarah*,

9(1), 1–14. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/JPS.091.01>

- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Tabi'in, A. (2019). Implementation of STEAM Method (Science , Technology , Engineering , Arts And Mathematics) for Early Childhood Developing in Kindergarten Mutiara Paradise Pekalongan. (*Early Childhood Research Journal*) *ECRJ*, 2(1), 36–49.
- Tambunan, L. O., & Tambunan, J. (2023). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Matematika Berbantuan Aplikasi Canva pada Materi Grafik Fungsi Eksponen dan Logaritma. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 07(4), 1029–1038. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2212>
- Tambusai, A. R., & Rakhmawati, F. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Pendekatan STEAM (Science , Technology , Engineering , Art and Mathematic) Pada Materi Segi Empat dan Segitiga. *Jurnal Euclid*, 10(1), 213–233. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.33603/e.v10i1.8529>
- Wulandari, F., Yogica, R., Darussyamsu, R., Padang, N., & Info, A. (2021). Analisis Manfaat Penggunaan E-Modul Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 15(2), 139–144. <https://doi.org/10.30595/jkp.v15i2.10809>