

DAFTAR RUJUKAN

- Albar, J., & Wardani, S. (2023). *Flipped Classroom Berbasis Pendekatan STEAM*. Media Sains Indonesia.
- Anugerahwati, M. (2019). Integrating the 6Cs of the 21st Century Education into the English Lesson and the School Literacy Movement in Secondary Schools. *KnE Social Sciences*, 3(10), 165–171.
- Arfianti, D., Retnowati, R., & Awaludin, M. T. (2021). Development of E-Magazine Materials for Disaster Mitigation Outbreak to Increase Preparedness of High School Students. *Journal of Biology Education Research (JBER)*, 2(2), 56–67.
- Asri, H., & Zaimil, R. (2021). Kevalidan Pengembangan Media Pembelajaran Majalah Matematika pada Materi Persamaan Garis dan Sudut Kelas VII SMP N 3 Kota Solok. *Theorems: The Journal of Mathematics*, 6(1), 33–38.
- Darwanto. (2019). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis (Pengertian dan Indikatornya). *Jurnal Eksponen*, 9(2), 20–26.
- Fatirul, A. N., & Walujo, D. A. (2022). *Metode Penelitian Pengembangan Bidang Pembelajaran (Edisi Khusus Mahasiswa Pendidikan dan Pendidik)*. Pascal Books.
- Faturohman, I., & Afriansyah, E. A. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa melalui Creative Problem Solving. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 107–118.
- Harahap, M. S., Nasution, F. H., & Nasution, N. F. (2021). Efektivitas Pendekatan Pembelajaran Science Technology Engineering Art Mathematic (STEAM) Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(2), 1053–1062.
- Harjunowibowo, D., Azzahra, S. A., Hasanah, M. U., & Rahmawati, A. D. (2022). *Tutorial Mendesain dengan Canva*. Penerbit Lakeisha.
- Hasanah, M., & Haerudin. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Kelas VIII SMP pada Materi Statistika. *Jurnal MAJU*, 8(1), 233–243.
- Hidajat, F. A. (2022). *Buku Ajar Pengembangan Berpikir Tingkat Tinggi dan Berpikir Kreatif Matematis*. Penerbit NEM.
- Indrayana, I. P. T., Manik, S. E., Lisnasari, S. F., PA, R. H. B., Suryaningsih, N. M. A., Wahyudin, & Marinda, N. L. P. M. (2022). *Penerapan Strategi dan Model Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka Belajar*. Media Sains Indonesia.

- Istikomah, Purwoko, R. Y., & Nugraheni, P. (2020). Pengembangan E-Modul Matematika Berbasis Realistik untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Maju*, 7(2), 63–71.
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Bumi Aksara.
- Kustini, S., Syutaridho, & Zahra, A. (2022). Pengembangan Modul Elektronik Menggunakan Pendekatan Pembelajaran Kontekstual Untuk Siswa Kelas X Madrasah Aliyah Negeri 1 Pangkalpinang. *Jurnal Of Education in Mathematics, Science, and Technology*, 5(3), 56–65.
- Lumbantobing, S. S., & Azzahra, S. F. (2020). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0 Melalui Penerapan Pendekatan STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics). *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 13(3), 393–400.
- Mardlotillah, A. N., Suhartono, & Dimyanti. (2020). Pengaruh Pembelajaran STEAM Terhadap Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Pada Siswa Kelas V MI Hidayatul Mubtadi'in Jagalempeni. *Jurnal JPSPD*, 7(2), 158–167.
- Munawaroh, S., Ahmadah, I. F., & Purbaningrum, M. (2021). E-Magmath Berbasis Flipbook pada Materi Himpunan di Kelas VII SMP/MTS. *JPMI: Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 4(1), 45–54.
- Nahdi, D. S. (2019). Keterampilan Matematika di Abad 21. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 5(2), 133–140.
- Navila, A. F. (2023). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Website dengan Model Inkuiri untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Matematika Siswa pada Materi Peluang. *Jurnal Pedagogi Matematika*, 9(2), 113–131.
- Nieveen, N. (1999). *Design Approaches and Tools in Education and Training*. Springer Science+Business Media.
- Nurhikmayati, I. (2019). Implementasi STEAM Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Didactical Mathematics*, 1(2), 41–50.
- OECD. (2023). Pisa 2022 Results The State Of Learning and Equity in Education. In *Paris, OECD: Vol. I*.
- Oktavia, N. E., Haryanto, & Ngatijo. (2022). Pengaruh Model PJBL-STEAM Terhadap Kreativitas Siswa Ditinjau dari Pemahaman Konsep Kimia pada Materi Sel Volta di SMAN 2 Tanjung Jabung Timur. *Jurnal Cakrawala Repositori IMWI*, 5(2), 303–311.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79–96.
- Pemimaizita. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Canva Pada Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi COVID-19 Siswa Kelas XI MAN 1 Bungo. *Mat-Edukasia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 15–21.

- Ponidi, & Nugroho, M. (2020). *Modul Pembelajaran SMP Terbuka Matematika Kelas VII*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Prastowo, A. (2016). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik: Tinjauan Teoritis dan Praktis*. Kencana.
- Pratiwi, U. (2021). *Mudah Belajar Desain Grafis Dengan Aplikasi CANVA*. DIVA Press.
- Pribadi, B. A. (2016). *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE*. Prenada Media Group.
- Purba, Y. A., & Harahap, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1325–1334.
- Purnamasari, N. L. (2020). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Pada Pelajaran TIK Kelas VII SMPN 1 Kauman. *JIPTI: Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi*, 1(2), 70–77.
- Putri, I. T., Oktaviyanthi, R., & Khotimah. (2022). Perancangan E-Modul Interaktif Berbasis Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemcahan Masalah Matematis. *JPM: Jurnal Pendidikan MIPA*, 12(3), 820–830.
- Qomariyah, D. N., & Subekti, H. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kreati: Studi Eksplorasi Siswa di SMPN 62 Surabaya. *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains*, 9(2), 242–246.
- Rachim, F. (2019). *How to STEAM Your Classroom*. AGTIFINDO.
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantin. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6313–6319.
- Rahayu, T. P. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Kontekstual di Sekolah Dasar (The Development of Mathematics Teaching Materials Based on Contextual at Primary School). *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 21–30.
- Ratnawati, S., Supeno, & Wahyuni, S. (2023). Efektivitas E-Modul Interaktif Berbasis Google Sites Mata Pelajaran IPA Listrik Statis dan Dinamis untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa MTs. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 10(1), 61–70.
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Risnawati, M., Ndori, V. H., & Safrudin, N. (2020). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas VII Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Birunimatika*, 5(2), 15–21.

- Rofiyadi, Y. A., & Handayani, S. L. (2021). Pengembangan Aplikasi E-Modul Interaktif Berbasis Android Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas V Sekolah Dasar. *JPDI : Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(2), 54–60.
- Rohmah, F., Amir, Z., & Zulhidah. (2022). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Kontekstual pada Materi Volume Bangun Ruang SD/MI. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1947–1958.
- Rohman, A., Mustaji, & Fatirul, A. N. (2021). Pengembangan E-Modul Interaktif Materi Sistem Bilangan Untuk Mendukung Pembelajaran Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *JIP: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 11(1), 61–71.
- Roshayanti, F., Wijayanti, A., & Purnamasari, V. (2022). *Model Pembelajaran Berbasis STEAM Berorientasi Life Skills*. Penerbit NEM.
- Rosnaeni. (2021). Karakteristik dan Asesmen Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4334–4339.
- Sakinah, K., & Widodo, W. (2019). Effectiveness of Steam-Based Teaching Materials To Improve Students' Creative Thinking Skills. *Pensa E-Jurnal : Pendidikan Sains*, 7(3), 338–342.
- Saputro, B. (2021). *Best Practices Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bidang Manajemen Pendidikan IPA*. Academia Publication.
- Setiyaningsih, D., Bahar, H., Setiyanti, A., Luthfiyyah, N. A., & Rahmawati, F. (2023). Pelatihan Pembuatan E-Modul Berbasis Aplikasi Fliphtml5 pada Guru SDN Sukajadi 01. *An-Nas: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 7–12.
- Setyosari, P. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Prenada Media Group.
- Sholikhah, I. R., Mustangin, & Hasana, S. N. (2019). Pengembangan Majalah Matematika Berbasis Multimedia Interaktif Sebagai Sumber Belajar pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar untuk SMP Kelas VIII. *JP3: Jurnal Penelitian, Pendidikan, dan Pembelajaran*, 14(30), 100–108.
- Sidiq, R., & Najuah. (2020). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(1), 1–14.
- Tajussubki, & Saifannur. (2022). Pemanfaatan Majalah Umdah Sebagai Media Pembelajaran Santri Dayah Mudi Mesjid Raya Samalanga Aceh. *JPI: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(6), 1–10.
- 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.
- Tohir, M., As'ari, A. R., Anam, A. C., & Taufiq, I. (2022). *Buku Matematika Siswa Kelas VIII SMP/MTs*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset

dan Teknologi.

- Ulandari, N., Putri, R., Ningsih, F., & Putra, A. (2019). Efektivitas Model Pembelajaran Inquiry terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Teorema Pythagoras. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 227–237.
- Valentina, D., & Hidayanti, F. T. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Modul Digital Interaktif Matematika Untuk Mengoptimalkan Pembelajaran Jarak Jauh. *Humantech: Jurnal Ilmiah Multi Disiplin Indonesia*, 1(7), 853–859.
- Viani, Y. O., Marhamah, & Mulbasari, A. S. (2023). Pengembangan E-Modul Berbantuan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Materi Turunan Fungsi Aljabar. *Laplace: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 95–107.
- Wahyudi, D. (2019). Pengembangan E-Modul dalam Pembelajaran Matematika SMA Berbasis Android (Development of E-Modules in Learning Math High School Android Based). *Gauss: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 1–10.
- Wardani, I. U. (2022). *Belajar Matematika SD dengan Pendekatan Scientific Berbasis Keterampilan*. Feniks Muda Sejahtera.
- Wedastuti, N. K., Sunismi, & Fuady, A. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Literasi Model Pisa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(1), 459–471.
- Wibowo, H. S. (2023). *Canva: Panduan Lengkap untuk Desain Grafis dengan Cepat dan Mudah*. Tiram Media.
- Winarni, E. W. (2021). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R & D*. Bumi Aksara.
- Yuhroh, E. M., Kristanti, F., & Hidayatullah, A. (2019). Pengembangan Majalah Matematika Islam dengan Pendekatan Al-Qur'an Sebagai Alternatif Bahan Ajar dalam Menumbuhkan Nilai Islami. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 19(2), 178–192.