

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, T. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Konteksual*. KENCANA.
- Aldiyah, E. (2021). perubahan gaya belajar di masa pandemi covid-19. *Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 1(1), 6.
- Amali, K., & Kurniawati, Y. (2019). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Sains Teknologi Masyarakat pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar*. 2(2), 191–202.
- Ardyanto, S. (2018). Peningkatan Teknik Servis Pendek Pada Bulutangkis Melalui Media Audio Visual. *Jurnal Ilmiah Penjas*, 4(3), 21–32.
- Arnada, E. Z., & Putra, R. W. (2018). Implementasi Multimedia Interaktif Pada Paud Nurul Hikmah Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Idealis*, 1(5), 393–400.
- Aswati, S., Ramadhan, M. S., Firmansyah, A. U., & Anwar, K. (2017). Studi Analisis Model Rapid Application Development Dalam Pengembangan Sistem Informasi. *Jurnal Matrik*, 16(2), 20. <https://doi.org/10.30812/matrik.v16i2.10>
- Avianty, D., & Kartika Sari, R. (2022). Pengembangan Rubrik Penilaian Berbasis Proyek Pada Materi Aritmatika Sosial Kelas VII SMP. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 3(2), 88–93.
- Darmatiara, D. (2022). *PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN FISIKA BERBASIS PENDEKATAN SAINS, TEKNOLOGI, TEKNIK, DAN MATEMATIKA (STEM) PADA MATERI MOMENTUM DAN IMPULS*. Universitas Jambi.
- Dini, L. (2021). *Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan STEM Pada Materi Fisika*. UIN raden intan lampung.
- Erlinawati, C. E., Bektiarso, S., & Maryani. (2019). Model Pembelajaran Project Based Learning Berbasis Stem Pada Pembelajaran Fisika. *Seminar Nasional Pendidikan Fisika*, 4(1), 1–4.
- Fitriyah, A., & Ramadani, S. D. (2021). Penerapan Metode Project Based Learning. *Journal of Education*, 3(1), 7. <https://doi.org/10.26737/jpmi.v1i1.76>
- Herlina, H., Ramlawati, R., & Hasri, H. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Elektronik Berbasis STEAM untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar. *Chemistry Education Review (CER)*, 5(2), 198. <https://doi.org/10.26858/cer.v5i2.32731>

- Herlina, V. (2019). *Panduan Praktis Mengolah Data Kuisisioner Menggunakan SPSS*. PT. Elex Media Komputindo. <https://doi.org/978-623-00-0468-1>
- Karo-karo, R., & Rohani. (2018). MANFAAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN. *Jurnal Pendidikan & Matematika*, VII(1), 93. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>
- koesnandar, ade. (2003). *Evaluasi multimedia pembelajaran*. Pustekkom.
- Kusumawati, I., Marwoto, P., Rusilowati, A., Sumarni, W., & Mursidi, A. (2022). DAMPAK MODEL PEMBELAJARAN STEAM-2C TERINTEGRASI PjBL DALAM PEMBELAJARAN IPA. *Proceeding Seminar Nasional IPA XII "Pisa Melalui Sains Masa Depan Untuk Generasi Berwawasan Lingkungan.*, 181–192.
- Melasevix, E., Krisdiana, I., Apriandi, D., & Suprpto, E. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis STEAM-C pada materi Bangun Ruang Sisi Datar. *SENASSDRA*, 1, 830–838.
- Mu'minah, I. H. (2021). Studi Literatur: Pembelajaran Abad-21 Melalui Pendekatan Steam (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) dalam Menyongsong Era Society 5.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 3, 584–594.
- Muthoharoh, M. (2019). Media PowerPoint dalam Pembelajaran. *Tasyri: Jurnal Tarbiyah-Syariah-Islamiah*, 26(1), 21–32.
- Nurfadilah, S., & Siswanto, J. (2020). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif pada Konsep Polimer dengan Pendekatan STEAM Bermuatan ESD Siswa SMA Negeri 1 Bantarbolang. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran*, 14(1), 45–51. <https://doi.org/10.26877/mpp.v14i1.5543>
- Nurhikmayati, I. (2019). Implementasi STEAM Dalam Pembelajaran Matematika. *Didactical Mathematics*, 1(2), 41–50. <https://doi.org/10.31949/dmj.v1i2.1508>
- Nurrita, T. (2018). Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 03, 171–187.
- Parlindungan, D. P., Mahardika, G. P., & Yulinar, D. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di SD Islam An-Nuriyah. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1–8.
- Pertiwi, U. D., & Rusyda Firdausi, U. Y. (2019). Upaya Meningkatkan Literasi Sains Melalui Pembelajaran Berbasis Etnosains. *Indonesian Journal of Natural Science Education (IJNSE)*, 2(1), 120–124. <https://doi.org/10.31002/nse.v2i1.476>
- Pribadi, B. (2019). *Fakultas Tarbiyah Dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (*

Iain) Bengkulu Tahun 2019. 1–85.

Purnasari, N. (2021). *Metodolgi Penelitian*. Guepedia.

Puspita, G. (2023). *Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan STEM (Science, Technology, Engineering and Mathematics) sebagai Media Alternatif Belajar Siswa pada Materi Fluida Statis*. Universitas Jambi.

Rahma, F. (2019). MEDIA PEMBELAJARAN (kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar). *Jurnal Studi Islam*, 14(2), 87–99.

Rizaldi, D. R., Jufri, A. W., & Jamaluddin, J. (2020). PhET: SIMULASI INTERAKTIF DALAM PROSES PEMBELAJARAN FISIKA. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 5(1), 10–14. <https://doi.org/10.29303/jipp.v5i1.103>

Sari, A. F. (2020). Etika Komunikasi. *TANJAK: Journal of Education and Teaching*, 1(2), 127–135. <https://doi.org/10.35961/tanjak.v1i2.152>

Saripudin, A., Rustiawa K, D., & Suganda, A. (2009). *Praktis Belajar Fisika* (D. Juwita (ed.)). Visindo Media Persada.

Satria, B. Y., Riyadi, M. A., & Arfan, M. (2017). Perancangan Multiplier Sekuensial 8-Bit Dengan Teknologi 180Nm Menggunakan Perangkat Lunak Electric. *Transient*, 6(3), 476. <https://doi.org/10.14710/transient.6.3.476-482>

Septiani, I., & Kasih, D. (2021). Implementasi Metode STEAM Terhadap Kemandirian Anak Usia 5-6 Tahun di Paud Alpha Omega School. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 01(04), 192–199.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA.

Sukantos, A. (2021). Tren-tren kultur hidup bergereja pada era digital-pandemi covid-19. *Jurnal Teologi Berita Hidup*, 4(2), 1–18.

Sulfemi, wahyu bagja, & Nurhasanah. (2018). *Penggunaan metode demonstrasi dan media audio visual dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik mata pelajaran IPS*. 3(2), 151–158.

Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pendidikan Dasar*, II, 43–48.

Tumpu, abu bakar. (2020). Penerapan Pendekatan Komunikasi dalam Proses Keterampilan Berbicara untuk Meningkatkan Kemampuan Berceramah Siswa Kelas X SMA 5 Sungguminasa. *Edukasi Nonformal*, 3(July), 1–23.

Windasari, T. S. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 1–13.

- Wulandari, Y., Ruhiat, Y., & Nulhakim, L. (2020). Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(2), 269–279. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i2.16835>
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75–82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>
- Yusup, F. (2018). Uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian kuantitatif. *Jurnal Atrbiyah (Jurnal Ilmiah Kependidikan)*, 7(1), 17–23. <https://doi.org/10.21831/jorpres.v13i1.12884>