

DAFTAR PUSTAKA

- Adiastuty, N., Nurhayati, N., & Ganya'il, M. K. G. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis pada Materi Statistika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 10(1), 143. <https://doi.org/10.30998/jkpm.v10i1.26692>
- Amali, K., Kurniawati, Y., & Zulhiddah. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Sains Teknologi Masyarakat pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. In *JNSI: Journal of Natural Science and Integration* (Vol. 2, Issue 2).
- Ariawan, R., & Putri, K. J. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning disertai Pendekatan Visual Thinking pada Pokok Bahasan Kubus dan Balok Kelas VIII. In *Journal for Research in Mathematics Learning* p (Vol. 3, Issue 3).
- Asri, A. S. T., & Dwiningsih, K. (2022). Validitas E-Modul Interaktif sebagai Media Pembelajaran untuk Melatih Kecerdasan Visual Spasial pada Materi Ikatan Kovalen. *PENDIPA Journal of Science Education*, 6(2), 465–473. <https://doi.org/10.33369/pendipa.6.2.465-473>
- Astuti, A. D. K. P. (2018). Pengaruh Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Literasi Matematis Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 1 Bobotsari. In *AlphaMath Journal of Mathematics Education* (Vol. 4, Issue 2).
- Auliya, F. N., & Ngazizah, N. (2024). Proyek STEAM Kipas Angin Mini Menggunakan Barang Bekas. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2). <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd>
- Azid, A., Zamnah, L. N., & Solihah, D. S. (2023). *Mengapa Literasi Matematis Penting dan Diperhatikan?* 3(1).
- Elvarita, A., Iriani, T., & Handoyo, S. S. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Mekanika Tanah Berbasis E-Modul Pada Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan, Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 1–7. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.11987>
- Ferdianto, Y., Handayani, N., Falasyifa, N., & Fahmy, A. F. R. (2022). *Implementasi Pendekatan STEAM dalam Pembelajaran Matematika untuk Menyongsong Era Society 5.0*. 2, 432–440.
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>

- Harahap, D. G. S., Nasution, F., Nst, E. S., & Sormin, S. A. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2089–2098. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2400>
- Herutomo, R. A., Hajeniati, N., & Mustari, F. (2020). Model Problem-Based Learning Berpendekatan Matematika Realistik untuk Mendukung Literasi Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 25. <https://doi.org/10.36709/jpm.v11i1.9840>
- Isnaniah, I., Imamuddin, M., Charles, C., Syahrul, S., & Zulmuqim, Z. (2021). Kemampuan Literasi Matematika Siswa Berdasarkan Gender. *Lattice Journal : Journal of Mathematics Education and Applied*, 1(2), 131. <https://doi.org/10.30983/lattice.v1i2.5088>
- Kosasih. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar* (B. S. Fatmawati, Ed.; 1st ed.). PT Bumi Aksara.
- Laili, I., Ganefri, & Usmeldi. (2019). *Efektivitas Pengembangan E-Modul Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik*. 3.
- Lastri, Y. (2023). Pengembangan Dan Pemanfaatan Bahan Ajar E-Modul Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(3), 1139–1146. <https://doi.org/10.38048/jcp.v3i3.1914>
- Lubis, P., Bintang Hasibuan, M., Gusmaneli, G., Mahmud Yunus Lubuk Lintah, J., Anduring, K., Kuranji, K., Padang, K., & Barat, S. (2024). Teori-Teori Belajar dalam Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(3), 1–18. <https://doi.org/10.59841/intellektika.v2i3.1114>
- Mabsutsah, N., & Yushardi. (2022). Analisis Kebutuhan Guru terhadap E Module Berbasis STEAM dan Kurikulum Merdeka pada Materi Pemanasan Global. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 12(2), 205–213. <https://doi.org/10.37630/jpm.v12i2.588>
- Masfufah, R., & Afriansyah, E. A. (2021). *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika Analisis Kemampuan Literasi Matematis Siswa melalui Soal PISA*. 10(2). <http://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/mosharafa>
- Mayasari, F. D. (2017). *Pengaruh Konsentrasi Belajar dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMK Negeri 1 Ngabang (Studi Kasus Siswa yang Tinggal Dengan Orang Tua Asuh)*.
- Munawarah, Fajriana, Listiana, Y., Maryana, & Aklimawati. (2023). *Pengembangan Modul Matematika Berbasis Realistic Mathematics Education (RME) Terhadap Kemampuan Literasi Matematis Siswa Sma Negeri 1 Syamtalira Bayu*. 3(1), 31–36.

- Najuah, Suhendro Lukitoyo, P., & Wirianti, W. (2020). *Modul Elektronik Prosedur Penyusunan dan Aplikasinya* (Janner Simarmata, Ed.; 1st ed.). Yayasan Kita Menulis.
- Nanthi, B. D., & Mutaqin, A. (2023). *Pengembangan E-Modul Dengan Berbantuan Pendekatan Stem Untuk Meningkatkan Literasi Matematis Siswa Smp*. 08.
- NCTM. (2020). *Principles, Standards, and Expectations*. 2020. <https://www.nctm.org/Standards-and-Positions/Principles-and-Standards/Principles,-Standards,-and-Expectations/>
- Nirmalasari, P., Jumadi, & Arta Ekayanti. (2021). *Penerapan Model Pembelajaran Steam (Science, Technology, Engineering, Art, And Math) Untuk Penguatan Literasi-Numerasi Siswa*. vol.1.
- Nisa, C. M., Sumartono, S., & Prastiwi, L. (2025). Profil Literasi Matematika Dalam Menyelesaikan Soal PISA Konten Probabilitas dan Ketidakpastian Data Berdasarkan Gender. *Jurnal Ilmiah Soulmath: Jurnal Edukasi Pendidikan Matematika*, 12(2), 197–219. <https://doi.org/10.25139/smj.v12i2.8497>
- Nugroho, P. (2015). *Pandangan Kognitifisme Dan Aplikasinya Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Anak Usia Dini*. 3.
- Nurhadi. (2020). Teori Kognitivisme Serta Aplikasinya Dalam Pembelajaran. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(1), 77–95. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Nurhayani, & Salistina, D. (2022). *Teori Belajar Dan Pembelajaran*.
- Nuurjannah, P. E. I., Amaliyah, W., & Fitrianna, A. Y. (2018). Analisis Kemampuan Literasi Matematis Siswa SMP di Kabupaten Bandung Barat. *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah Di Bidang Pendidikan Matematika*, 4(1), 15. <https://doi.org/10.29407/jmen.v4i01.12016>
- OECD. (2017). *PISA 2015 Assessment and Analytical Framework*. OECD. <https://doi.org/10.1787/9789264281820-en>
- Pangestu, A. (2021). *Desain E-Modul Menggunakan Kvisoft Flipbook Maker Berbasis Science, Technology, Engineering, and Mathematics (STEM) untuk Siswa Kelas VIII pada Materi Teorema Pythagoras* [Thesis (S1)]. <https://repository.unja.ac.id/id/eprint/21328>
- Prayitno, A. T., Sumarni, S., Syafari, R., Basir, M. A., Febrianti, D., & Putri, A. (2023). Instrumen Tes Kemampuan Literasi Numerasi Berbasis Budaya Lokal Kabupaten Kuningan Jawa Barat. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(1), 789. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i1.6439>

- Prayitno, A. T., Taufik, A., & Muawanah, P. P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash pada Materi Operasi Hitung Bentuk Aljabar. *PRISMA*, 11(2), 291. <https://doi.org/10.35194/jp.v11i2.2140>
- Purcell, E. j, Varberg, D., & Rigdon, S. E. (2011). *Kalkulus jilid 2*. Erlangga.
- Putri, D. (2023). *Desain E-Modul Matematika Dengan Tampilan Majalah Berbasis Steam (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics) Untuk Mengembangkan Kemampuan Literasi Matematis Pada Siswa Smp. Universitas Jambi*.
- Rachim, F. (2019). *How to STEAM your Classroom, Revo 4.0 Model-Outside The Box (part 1)*.
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6313–6319. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3237>
- Rahmah, N. (2013). Belajar Bermakna Ausubel. *Belajar Bermakna Ausubel Al-Khwarizmi, I*.
- Rahmah, N. A. (2023). *Pengembangan E-Modul Berbasis STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathmatics) Pada Materi Elektrokimia. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah*.
- Ramadanti, F., Mutaqin, A., & Hendrayana, A. (2021). *Pengembangan E-Modul Matematika Berbasis PBL (Problem Based Learning) pada Materi Penyajian Data untuk Siswa SMP*. 05(03), 2733–2745.
- Rizqiyani, Y., Anriani, N., & Pamungkas, A. S. (2022). *Pengembangan E-Modul Berbantu Kodular pada Smartphone untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis Siswa SMP*.
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, Sebuah Model Untuk Pengembangan Multimedia Learning. In *Jurnal Pendidikan Dasar* (Vol. 3, Issue 2). <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd>
- Said, F. F., Susanto, A., & Utami, N. P. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbantuan Canva yang Efektif. *Jurnal Ilmiah Soulmath: Jurnal Edukasi Pendidikan Matematika*, 11(1), 85–98. <https://doi.org/10.25139/smj.v11i1.6020>
- Sari, C. (2024). *Pengembangan E-Modul Berbentuk Majalah Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva Berbasis STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, And Mathematics)*.

- Sari, N. D., & Setiawan, J. (2020). Papan Gekola Sebagai Media Pembelajaran Matematika Yang Inovatif Dengan Pendekatan Steam Gekola Board For Inovatif Math Learning Media With Steam Approach. In *Jurnal Sains dan Matematika Unpam* (Vol. 3, Issue 1).
- Sari, P. kartika, & Sutihat. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis STEAM untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *JPSI*, 10(3), 509–526. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v6i3.24789>
- Selan, M., Daniel, F., & Babys, U. (2020). *Analisis kemampuan literasi matematis siswa dalam menyelesaikan soal pisa konten change and relationship* (Vol. 11, Issue 2).
- Soleh, A. R., & Arifin, Z. (2021). Integrasi Keterampilan Abad 21 dalam Pengembangan Perangkat Pembelajaran Pada Konsep Community of Inquiry. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 13(2), 473–490. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v13i2.995>
- Sumarni, S., Adiastuty, N., Riyadi, M., Nisa, D. K., Restu, A. M., & Lestari, I. T. (2023). Analisis Kemampuan Literasi Matematika Siswa SMP dalam Mengerjakan Soal PISA Uncertainty and Data Content. . *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(1), 725.
- Syifaurrehmadania. (2024). *Pengembangan Modul Elektronik Interaktif Menggunakan Pendekatan Steam Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis Siswa Pada Materi SPLDV Kelas VIII*.
- Tabi'in, A. (2019). Implementation of Steam Method.... Implementation of STEAM Method (Science, Technology, Engineering, Arts And Mathematics) for Early Childhood Developing in Kindergarten Mutiara Paradise Pekalongan. *Early Childhood Research Journal* ISSN Numbers: Print, 2655–9315. <http://journals.ums.ac.id/index.php/ecrj>
- Taherdoost, H. (2016). Validity and Reliability of the Research Instrument; How to Test the Validation of a Questionnaire/Survey in a Research. In *International Journal of Academic Research in Management (IJARM)* (Vol. 5, Issue 3). <https://ssrn.com/abstract=3205040>
- Tambunan, L., & Tambunan, J. (2023). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Matematika Berbantuan Aplikasi Canva pada Materi Grafik Fungsi Eksponen dan Logaritma. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1029–1038. <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*. 10.

- Tanjung, H. S., & Nababan, S. A. (2018). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berorientasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Pbm) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sma Se-Kuala Nagan Raya Aceh. IX(2).*
- Taufik, A., & Adiastuty, N. (2017). Penerapan Pembelajaran Matematika Yang Melibatkan Kecerdasan Majemuk Dengan Pendekatan Saintifik. *Jes-Mat.*
- Taufik, A., Titis Prayitno, A., & Damayanti, A. (2024). *Analisis Kemampuan Literasi Matematis Siswa Ditinjau Dari Motivasi Belajar Matematika Pada Pokok Bahasan Aritmatika Sosial. 7(1).*
- Tripripa, A., Amir, H., & Rohiat, S. (2020). Pengembangan Modul Larutan Penyangga Berbasis Pendekatan Terpadu Stem (Science, Technology, Engineering And Mathematics). *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Kimia, 4(1), 16–24.*
- Ubaidah, N., Kusmaryono, I., & Prayitno, A. T. (2020). *Pendekatan Steam Berbasis Quizizz Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah.*
- Wahab, G., & Rosnawati. (2021). *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran.*
- Wahyuningsih, S., Nurjanah, N. E., Rasmani, U. E. E., Hafidah, R., Pudyaningtyas, A. R., & Syamsuddin, M. M. (2020). STEAM Learning in Early Childhood Education: A Literature Review. *International Journal of Pedagogy and Teacher Education, 4(1), 33.* <https://doi.org/10.20961/ijpte.v4i1.39855>
- Widiantari, N. K. K., Suparta, I. N., & Sariyasa, S. (2022). Meningkatkan Literasi Numerasi dan Pendidikan Karakter dengan E-Modul Bermuatan Etnomatematika di Era Pandemi COVID-19. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika), 10(2), 331.* <https://doi.org/10.25273/jipm.v10i2.10218>
- Wulandari, C. (2023). *Pengembangan E-Modul Literasi Numerasi Berbasis Soal Cerita Kontekstual Pada Materi Statistika.* Universitas Kuningan.
- Yuberta, K. R., Nari, N., & Gustia, E. (2020). Kemampuan Literasi Matematis Siswa Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) Students Mathematic Literation Ability By Applying Creative Problem Solving (CPS) Learning Model. In *Jurnal Sains dan Matematika Unpam (Vol. 3, Issue 1).*