

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, A. & Sulistiyono. (2021). Pengembangan Handout Fisika Berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Fisika Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika Undiksha*, 11(1), 29-38, (DOI: <https://doi.org/10.23887/jjpf.v11i1.33436>, diakses pada 9 Januari 2023).
- Ate, D., & Lede, Y. K. (2022). Analisis Kemampuan Siswa Kelas VIII dalam Menyelesaikan Soal Literasi Numerasi. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 472-483, (DOI:<https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1041>, diakses pada 10 Januari 2023).
- Azizah, E. M., Yuhasriati, Y., Khoiriyah, K., Rosmiati, R. & Mandira, G. (2023). Implementasi Pembelajaran Berbasis STEAM dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 6620-6630. (DOI: [10.31004/obsesi.v7i6.5346](https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5346)).
- Baharani, S. (2019). *Pengembangan Handout Matematika Berbasis Inkuiri Terbimbing Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Batanghari*. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin, Jambi. (repository.uinjambi.ac.id, diakses 20 Desember 2022).
- Delima, N. (2022). *PISA dan AKM Literasi Matematika dan Kompetensi Numerasi*. Subang: Universitas Subang.
- Ditsmp.kemdikbud.go.id. 22 Oktober 2021. STEAM: Pendekatan Pembelajaran Guna Mengembangkan Keterampilan Abad 21. Diakses pada 16 Februari 2023, dari <https://ditsmp.kemdibud.go.id/steam-pendekatan-pembelajaran-guna-mengembangkan-keterampilan-abad-21/>
- Fitra, J., & Maksum, H. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Powtoon pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(1), 1-13.
- Fitria, D. (2022). Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (Tps) Dalam Pembelajaran Matematika Dikelas Viii Mts N 3 Pasaman Barat Tahun Ajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Matematika Malikussaleh*. 1-16 (DOI:<https://doi.org/10.29103/jpmm.v2i2.7665>).
- Gunawan, P. (2019). *Model Pembelajaran STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) Dengan Pendekatan Saintifik*. Makassar.

- Hadinugrahaningsih, T., Rahmawati, Y., Ridwan, A., Budiningsih, A., Suryani, E., Nurlitiani, A., & Fatimah, C. (2017). *Keterampilan Abda 21 Dan STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) Project dalam Pembelajaran Kimia*. Jakarta: LPPM Universitas Negeri Jakarta.
- Han, W., dkk. (2017). *Materi Pendukung Literasi Numerasi*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Inayah, A. D., Agustin, R. S., & Sumarni, S. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Handout Pada Mata Pelajaran Pengelolaan Bisnis Konstruksi Dan Properti Di SMK Negeri 2 Surakarta. *IJCEE*, 6(1), 57-65, (DOI: <https://doi.org/10.20961/ijcee.v6i1.53692>, diakses pada 21 Januari 2023).
- Irkhamni, I., Izza, A. Z., Salsabila, W. T., & Hidayah, N. (2021). Pemanfaatan Canva Sebagai E-Modul Pembelajaran Matematika Terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *Konferensi Ilmiah Pendidikan Universitas Pekalongan 2021,2*, <https://proceeding.unikal.ac.id/index.php/kip>.
- Jamil, F. A., Cahyono, H., & Ayu, M. S. (2021). Pengembangan Handout Matematika Bercirikan Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Matematika*, 10(1), 48-62, (DOI: <http://dx.org/10.24127/ajpm.v10i.3260>).
- Janah, F. N. M., Nuroso, H., Mudzanatun, & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 1-9.
- Jaya, F. (2019). *Perencanaan Pembelajaran*. Medan: Universitas Negeri Sumatera Utara.
- Kalsum, U. & Sulastri, S. (2023). Analisis Kemampuan Literasi Numerasi Peserta Didik Pad Kelas 5 Sdn 027 Taka Tidung. *Journal of Physics and Science Learning*, 07(1), 20-26.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Gerakan Literasi Nasional*, diakses pada 02 Januari 2023; <http://gln.kemdikbud.go.id>; Internet.
- Khoiriah. (2022). Assessment For Learning Berorientasi Higher Order Thinking Skills Untuk Menstimulus Kecakapan Literasi Numerasi. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(1), 127-144, (DOI: <https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i1.740>, diakses pada 10 Januari 2023).
- Mu'minah, I. H. & Suryaningsih, Y. (2020). Implementasi STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) DALAM Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Bio Educatio*, 5(1), 65-73. (DOI:<https://dx.doi.org/10.31949/be.v5i1.2105>).

- Mulyatiningsih, E (Ed.). (2011). *Riset Terapan Bidang Pendidikan & Teknik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Munawarah., Fajriana., Listiana YY., Maryana. & Aklimawati. (2023). Pengembangan Modul Matematika Berbasis Realistic Mathematics Education (RME) Terhadap Kemampuan Literasi Matematis Siswa SMA Negeri 1 Syamtalira Bayu. *Jurnal Pendidikan Matematika Malikussaleh*, 3(1), 37-47.
- Najamuddin., Fitriani, F., & Puspanini, M. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics (STEAM) Berbasis Loose Part untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 954-964, (DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2097>, diakses pada 7 Januari 2023).
- Napsiyah., Nurmaningsih., & Haryadi, R. (2022). Analisis Kemampuan Numerasi Matematis Siswa Berdasarkan Level Kognitif pada Materi Kubus dan Balok. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 2(2), 103-117, (DOI: <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v2i2.183>, diakses pada 12 Januari 2023).
- Nashirulhaq, N., Nurzaelani, M. M., & Raini, Y. (2022). Pentingnya Kemampuan Dasar Literasi Dan Numerasi Di Jenjang Pendidikan SMP. *Seminar Nasional Teknologi Pendidikan*, 1(2), 118-122, <http://pkm.uika-bogor.ac.id/index.php/PTP/issue/view/pdf>.
- Niyarci, Diana, & Setiawan, D. (2022). Perkembangan Pendidikan Abad 21 Berdasarkan Teori Ki Hajar Dewantara. *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 2(1), 47-55, (DOI: <https://doi.org/10.57251/ped.v2i1.336>, diakses pada 24 Desember 2022).
- Nurfadlillah, L., Wahid, S., & Misri, M. A. (2022). Pengembangan Handout Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII Berdasarkan Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik. *Jurnal Tadris Matematika*, 5(1), 123-134, (DOI: <http://dx.org/10.21274/jtm.2022.5.1.123-134>, diakses pada 9 Januari 2023).
- Nuryasana, E., & Desiningrum, N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Strategi Belajar Mengajar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *JIP: Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(5), 967-974, (DOI: <https://doi.org/10.47492/jip.v1i5.177>, diakses pada 03 Februari).
- OECD. (2019). Programme For International Student Assessment (PISA) 2018 Result in Focus- What 15-year-olds know and what they can do with what they know. OECD Publishing. (<https://doi.org/10.1787/b5fd1b8f-en>)

- Pebrina, I., A., Fajriah, N., & Adini, M., H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Pada Materi Himpunan Kelas Vii Smp/Mts Dengan Metode Pembelajaran Drill And Practice. *Computer Sciences Educational Journal*, 2(2), 63-73.
- Permendikbud. (2014). Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah Nomor 1506.
- Piu, M. D., Rawa, N. R., & Bella, M. E. (2021). Pengembangan Modul Geometri Ruang Berbasis Model Learning Cycle 7e Untuk Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematis Siswa Kelas Viii Smp. *Jurnal Citra Pendidikan*, 1(2), 216-229. (<http://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jcp/index>).
- Prawito, G. M. (2020) *Pengembangan Modul Matematika Berbasis Inkuiri Disertai Nilainilai Islam Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas Viii Di Mt's Ma'arifl Punggur Ta/2020*. Skripsi (S1) Thesis, Universitas Muhammadiyah Metro. (https://repository.usd.ac.id/43169/2/181414012_full.pdf, diakses pada 03 Februari 2023).
- 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*. (Skripsi). Universitas Jambi, Jambi (<https://repository.unja.ac.id/44099/>, diakses pada 24 Januari 2023).
- Rahardjo, M. M. (2019). How To Use Loose-Parts in STEAM? Early Childhood Educators Focus Group Discussion In Indonesia. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 13(1), 310-326, (DOI: <https://doi.org/10.21009/JPUD.132.08>, diakses pada 24 Januari 2023).
- Rosidi, A. A., Nimah, M., & Rahayu, E. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Numerasi Siswa SMP Ditinjau dari Gaya Belajar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(2), 3303-3315, DOI: <https://doi.org/10.31316/jk.v6i2.3344>.
- Rukman, V. R., & Samsudin, A. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Modul Berbasis Pendekatan Kontekstual Berbantuan Aplikasi Canva Materi Pecahan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Profesi Pendidikan (JPP)*, 1(2).
- Rumiyatun. (2021). Pengembangan Perangkat Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbasis Literasi Numerasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika. *Jurnal Lingkar Mutu Pendidikan*, 18(1), 91-98, (<https://doi.org.10.54124/jlmp.v18i1.19>)
- Sa'dia, H. (2021). *Analisis Kemampuan Literasi Numerasi Ditinjau Dari Pengetahuan Metakognisi Soswa Dalam Menyelesaikan Soal PISA Konten*

Space and Shape. Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. (<https://digilib.uinsa.ac.id/49273/>, diakses pada 11 Februari 2023).

Sadjati. (2012). *Hakikat Bahan Ajar*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Salsabilah, A. P., & Kurniasih, M. D. (2022). Kemampuan Literasi Numerasi Ditinjau dari Efikasi Diri pada Peserta Didik SMP. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(2), 138-149.

Salvia, N. Z., Sabina, F. P., & Maula, I. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Numerasi Peserta Didik Ditinjau Dari Kecemasan Matematika. *Jurnal Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 3(1), 351-360.

Sari, N. D., & Setiawan, J. (2020). Papan Gekola Sebagai Media Pembelajaran Matematika Yang Inovatif Dengan Pendekatan STEAM. *Jurnal Sainika UNPAM: Prosiding Jurnal Sains Dan Matematika UNPAM*, 3(1), 31-41, (DOI: <http://dx.doi.org/10.32493/jsmu.v3i1.4728>, diakses pada 25 Januari 2023).

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.S

Sukmawati, R. A., Sari, D. P., Amin, R. A., & Suryaningsih, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Pada Materi Program Linear Dengan Metode Drill And Practice. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 97-111 (DOI:<https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/edumat>).

Supardi (Ed.). (2020). *Landasan Pengembangan Bahan Ajar Menuju Kemandirian Pendidik Mendesain Bahan Ajar Berbasis Kontekstual*. Mataram: Sanabil.

Tabi'in, A. (2019). Implementation of STEAM Method (Science, Technology, Engineering, Arts And Mathematics) for Early Childhood Developing in Kindergarten Mutiara Paradise Pekalongan. *ECRJ (Early Childhood Research Journal)*, 2(1), 36-49, (DOI: <https://doi.org/10.23917/ecrj.v2i2.9903>, diakses pada 16 Januari 2023).

Tambusai, A. R. & Rakhmawati, F. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Pendekatan STEAM (Science, Technology, Engineering, Art and Mathematic) Pada Materi Segi Empat dan Segitiga. *Euclid*, 10(1), 213-233

Tassa, S., Irvan., & Nasution, M. D. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Canva Comic Materi Perbandingan Dan Skala Kelas V Sekolah Dasar. *Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 14(1). 99-110.

- Waraulia, A. M (Ed.). (2020). *Teori dan Penyusunan Bahan Ajar*. Madiun: UNIMPA Press.
- Wati, S. (2021). *Pengembangan Handout Berbasis Contextual Teaching And Learning (CTL) Pada Materi Relasi Dan Fungsi Kelas VII SMPN 3 Siak Hulu*. (Skripsi). Universitas Islam Riau, Riau (<https://repository.uir.ac.id/11546/>, diakses pada 10 Januari 2023).
- Widarwati, D., Utaminingsih, S. & Murtono. (2021). STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) Based Module For Building Student Soft Skill . *Jurnal Of Physics: Convergence Series*, 1823, 1-9. (DOI.101088/1742.6596/1823/1/012106).
- Yuberti. (2014). *Teori Pembelajaran dan Pengembangan Bahan Ajar dalam Pendidikan*. Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja (AURA).

