

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurakhman, & Pradono, A. (2019). *Explore Sejarah Indonesia Jilid I*. Penerbit Duta: Bandung.
- Adiputra, A. M. (2014). *The Exploration of Fish Shape in Creating Fine Art Work*. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Agung, I. D., Suardana, I. N., & Rapi, N. K. (2022). E-Modul IPA dengan Model STEM-PjBL Berorientasi Pendidikan Karakter untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 120-133.
- Aisyah, E. S., & Sofyan, D. (2014). Perbandingan Prestasi Belajar Matematika Siswa antara yang Mendapatkan Model Active Learning Tipe Giving Question and Getting Answer dengan Konvensional. *Mosharfa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11-24.
- Akmal, F. F., & Asikin, M. (2022). Kelayakan Bahan Ajar Inovatif Berbasis STEAM pada Materi Segiempat dan Segitiga. *PRISMA, PROSIDING SEMINAR NASIONAL MATEMATIKA*, 512-519.
- Amir, M. F. (2015). Pengaruh Pembelajaran Kontekstual terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 34-42.
- Andreani, A. P. (2020). Eksplorasi Karakteristik Material Fosil Kayu dalam Penerapannya di Dunia Desain Produk Industri Kreatif. *Productum*, 1-11.
- Arifin, Z. (2017). Kriteria Instrumen dalam Suatu Penelitian. *Jurnal THEOREMS (The Original Research of Mathematics)*, 28-36.
- As'ari, A. R., Tohir, M., Valentino, E., Imron, Z., & Taufiq, I. (2016). *Buku Guru Matematika SMP/MTs Kelas VII*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Atika. (2020). *Makna Simbolik Arsitektur Masjid Agung Sang Cipta Rasa sebagai Media Dakwah pada Masyarakat Cirebon*. Purwokerto: Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.
- Ayub, M. E. (1996). *Manajemen Masjid*. Depok: Gema Insani Press.
- Bashooir, K., & Supahar. (2018). Validitas dan Reliabilitas Instrumen Asesmen Kinerja Literasi Sains Pelajaran Fisika Berbasis STEM. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 219-230.
- Baskoro, E. P. (2018). *Perencanaan Pelaksanaan dan Evaluasi Pembelajaran*. Cirebon: Eduvision.
- Clarisa, A. B. (2019). *Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan STEM (Science, Technology, Engineering, and Mathematics) pada Materi Segiempat dan Segitiga untuk Kelas VII SMP Negeri 2 Darul Hasanah*. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Dewi, N. P., & Agustika, G. N. (2020). Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Pendekatan PMRI Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 204-216.
- Edrees, M. B. (2010). Konsep Arsitektur sebagai Solusi dalam Perancangan Arsitektur. *Journal of Islamic Architecture*, 16-20.
- Enjelina, D., Gunawan, K., & Prijadi, R. (2011). Reaktulisasi Ragam Art Deco dalam Arsitektur Kontemporer. *Jurnal Media Matrasain*, 68-81.
- Erba, M. D. (2019). Preparing Students for Learning, Work and Life Through STEAM Education. *Education Commission of The States*, 1-11.
- Fauziah, S. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Etnomatematika Jawa Barat untuk Kelas VII Sekolah Menengah Pertama*. Cirebon: IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
- Gainau, M. B. (2016). *Pengantar Metode Penelitian*. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Hasanah, L. (2019). *Pengembangan Modul Bioteknologi Berbasis STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics) dilengkapi*

Animasi Flash untuk Pembelajaran Biologi di SMA/MA. Jember: Universitas Negeri Jember.

Hasanah, S. I. (2014). Sumber Belajar Matematika dari Lingkungan Alam Sekitar Berbasis Pondok Pesantren. *Jurnal Kependidikan Universitas Madura*, 28-31.

Hasanuddin, S. M. (2018). *Pengaruh Media Maket terhadap Hasil Belajar IPA pada Materi Peristiwa Alam Tanah Longsor (Kuasi Eksperimen di kelas V SDN Kemuning, Kecamatan Waringin Kurung, Kabupaten Serang)*. Banten: UIN Sultan Maulana Hasanuddin.

Hasratuddin. (2013). Membangun Karakter melalui Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika PARADIKMA*, 130-141.

Hermawan, I. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed Method)*. Kuningan: Hidayatul Quran Kuningan.

Husin, & Anisa, N. (2021). Nilai-Nilai Pendidikan Islam Dari Ornamen Arsitektur Masjid Assu'ada Waringin. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan*, 51-71.

Irawan, E. (2020). *Deteksi Miskonsepsi di Era Pandemi*. Sleman: Zahir Publishing.

Kemendikbud. (2014). *Konsep dan Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Kemendikbud. (2018). *Permendikbud RI Nomor 37*. Jakarta, Indonesia: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Kosasih, E. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Kurniawan, C., & Kuswandi, D. (2021). *Pengembangan E-Modul Sebagai Media Literasi Digital Pada Pembelajaran Abad 21*. Lamongan: Academia Publication.

Laisinima, L., & Siregar, T. (2020). Modul Pembelajaran Berbasis Science, Techonology, Engineering, and Mathematics (STEM) untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Keterampilan Proses Peserta Didik pada

- Materi Redoks dan Sel Elektrolisis. *Jurnal Ilmu Pendidikan Indonesia*, 84-90.
- Mahmud, S., & Idham, M. (2017). *Strategi Belajar-Mengajar*. Aceh: Syiah Kuala University Press.
- Mamik. (2015). *Metodologi Kualitatif*. Sidoarjo: Zifatama Publishing.
- Matondang, Z. (2009). Validitas dan Reliabilitas Suatu Instrumen Penelitian. *Jurnal Tabulrasa PPS UNIMED*, 87-97.
- Maulidah, N. S. (2020). *Profil Literasi Kuantitatif Siswa SMA dalam Menyelesaikan Soal PISA ditinjau dari Adversity Quotient*. Sidoarjo: STKIP PGRI Sidoarjo.
- Najamuddin, Fitriani, R., & Puspandini, M. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics (STEAM) Berbasis Loose Part untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini (PAUD). *JURNAL BASICEDU*, 954-963.
- Nana. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar*. Boyolali: Penerbit Lakeisha.
- Nasrum, A. (2018). *Uji Normalitas Data untuk Penelitian*. Denpasar: Jayapangus Press.
- Nurhikmayati, I. (2019). Implementasi STEAM dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Didactical Mathematics*, 41-50.
- Oktavia, R. (2019). Bahan Ajar Berbasis Science, Technology, Engineering, Mathematics (Stem) untuk Mendukung Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal SEMESTA Pendidikan IPA*, 32-36.
- P., S. A. (2010). Nilai Budaya Arsitektur Masjid Agung Sang Cipta Rasa Cirebon Provinsi Jawa Barat. *Patanjala*, 172-190.
- Pangesti, K. I., Yulianti, D., & Sugianto. (2017). Bahan Ajar Berbasis STEM (Science, Technology, Engineering, and Mathematics) untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa SMA. *Unnes Physics Education Journal*, 54-58.

- Panggabean, N. H., Danis, A., & Simarmata, J. (2020). *Desain Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Sains*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Prastowo, A. (2019). *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Prenada Media.
- Rachim, F. (2019). *How to STEAM Your Classroom*. Banten: Agtifindo.
- Rahayu, A. (2015). *Ornamen Masjid Agung Sang Cipta Rasa*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rahmawati, E. (2013). *Kinerja Kenyamanan Termal Ruang Kelas pada Bangunan Kolonial Hoogere Burger School (HBS) Bandung*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Ramdhany, M. (2012). *Studi Analisis Arah Kiblat Masjid Agung Sang Cipta Rasa Cirebon*. Purwokerto: Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.
- Riyani, W. (2020). *Pengembangan Modul Berbasis STEM Pada Materi Perubahan Lingkungan untuk Siswa*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Sabiq, F. (2021). *Karakteristik Dan Mitos Masjid Agung Peninggalan Kerajaan Islam di Jawa*. Indramayu: Penerbit Adab.
- Saputra, A., & Syamsiyah, N. R. (2020). *Arsitektur Masjid*. Surakarta: Muhammadiyah University Press.
- Sarumaha, M. (2021). *Biologi Sel : Modul Singkat Sel dalam Perkembangannya*. Banyumas: CV Lutfi Gilang .
- Sidiq, R., Najuah, & Lukitoyo, P. S. (2020). *Sejarah Indonesia Periode Islam*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Sophia, J., & Hyongbum, K. (2015). The Effect of a Climate Change Monitoring Program on Students' Knowledge and Perceptions of STEAM Education in Korea. *Eurasia Journal of Mathematics, Science & Technology Education*, 1321-1338.
- Sudarmin, Sumarni, W., Tresnawati, N., Fathonah, S., Juliyanto, E., Fridaus, et al. (2021). *Berkreasi Mendesain Pembelajaran Berbasis Etnosains untuk*

- Mendukung Pembangunan Berkelanjutan*. Magelang: Penerbit Pustaka Rumah C1nta.
- Sugiarto. (2021). *Mendongkrak Hasil Belajar Matematika Menggunakan PBL Berbantuan GCA*. Karanganyar: Penerbit YLGI.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Supriatna, N. (2008). *Sejarah untuk Kelas XI SMA*. Bandung: Grafindo Media Pratama.
- Susanah, Kusriani, Manoy, Tineke, J., Wijayanti, & Pradnyo. (2014). *Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- 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*, 36-49.
- Thuneberg, H., Salmi, H., & Bogner, F. (2018). How Creativity, Autonomy and Visual Reasoning Contribute to Cognitive Learning in a STEAM Hands-on Inquiry-based Math Module. *Thinking Skills and Creativity*, 153-160.
- Umbara, D. M. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis STEM untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Limbah Hasil Hewani. *Jurnal Pendidikan*, 32-50.
- Utami, T. N. (2018). *Pengembangan E-Modul Matematika dengan Pendekatan STEM (Science, Technology, Engineering, Mathematics) pada Materi Segiempat dan Segitiga untuk Kelas VII SMP*. Lampung: UIN Raden Intan Lampung.
- Wildan, D. (2003). *Sunan Gunung Jati*. Bandung: Humaniora Utama Press.
- Wulandari, P., Nurhayati, & Sianturi, M. (2019). Pengembangan Lembar Kegiatan Siswa Berbasis Discovery. *Musamus Journal of Mathematics Education (MJME)*, 80-89.

- Yuningsih, N., Nursupriah, I., & Manfaat, B. (2021). Eksplorasi Etnomatematika pada Rancang Bangun Rumah Adat Lengkong. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika Jakarta*, 1-13.
- Yunus, H., & Alam, H. V. (2015). *Perencanaan Pembelajaran Berbasis Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Deepublish.
- Zubaidah, S. (2019). STEAM (Science, Technology Engineering, Art and Mathematics): Pembelajaran Untuk Memberdayakan Keterampilan Abad Ke-21. *Seminar Nasional Matematika dan Sains dengan Tema "STEAM Terintegrasi Kearifan Lokal Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0*, 1-18.
- Zulhafizh. (2020). Membina Aktivitas Belajar Mahasiswa di Perguruan Tinggi Melalui Metode TIE (Translation, Interpretation, Exploration) pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Kependidikan*, 502-511.

