

DAFTAR PUSTAKA

- Advernesia, “Cara Uji Paired Sample T Test dengan SPSS dan Contohnya”, diakses pada 31 Januari 2024 dari <https://www.advernesia.com/blog/spss/cara-uji-paired-sample-t-test-dengan-spss-dan-contohnya/>
- Aldoobie, N. (2015). ADDIE Model. *American International Journal of Contemporary Research*, 5 No 6, 68-72
- Alhafiz, N. (2022). ANALISIS PROFIL GAYA BELAJAR SISWA UNTUK PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI DI SMP NEGERI 23 PEKANBARU. *JCI Jurnal Cakrawala Ilmiah*.
- Andrizal, A., & Arif, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Sistem E-Learning Universitas Negeri Padang. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 17(2), 1-10.
- Anita Nuraini, dkk. (2015). “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Kalor Dan Perpindahannya Pada Siswa Kelas VII” *Jurnal Ilmu Pengetahuan Alam*, UNESA, 3.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Cet. 15 ed.).PT RINEKA CIPTA
- Beier, M.E., Kim, M.H., Saterbak, A., Leautaud, V., Bishnoi, S., & Gilberto, J.M, (2019). “The effect of authentic project-based learning on attitudes and career aspirations in STEM”, *Journal of Research in Science Teaching*: 56(1), 323-327.
- Daryanes, F., Ririen, D., & Integration. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi pada Mahasiswa. *Journal of Natural Science*, 3(2), 172-186.
- Fadlurrohim, I., Husein, A., Yulia, L., Wibowo, H., & Raharjo, S. T. (2020). Memahami Perkembangan Anak Generasi Alfa Di Era Industri 4.0. *Focus : Jurnal Pekerjaan Sosial*, 2(2), 178. <https://doi.org/10.24198/focus.v2i2.26235>
- Irawati, D., Masitoh, S., & Nursalim, M. (2022). *Filsafat Pendidikan Ki Hajar*

- Dewantara sebagai Landasan Pendidikan Vokasi di Era Kurikulum Merdeka.* 7(4), 1015–1025.
- Jember, M., Ali, M., Azizah, S. A., & Atikah, I. (2023). *Pembelajaran Berdiferensiasi Paradigma Baru Pendidikan Sebagai Implementasi. 1*, 1–10.
- Mahfudz MS. (2023). Pembelajaran Berdiferensiasi Dan Penerapannya. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 2(2), 533–543. <https://doi.org/10.55681/sentri.v2i2.534>
- Matematika, P., Sdn, V. I., & Tengah, K. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID MELALUI APLIKASI QUIZIZ PADA.* 3(5), 280–296.
- Muhayat, U., Wahyudi, W., Wibawanto, H., & Hardyanto, W. (2017). *Pengembangan Media Edukatif Berbasis Augmented Reality untuk Desain Interior dan Eksterior Abstrak.* 6(2), 98–107.
- Nuraini, & Muliawan, W. (2020). Development of Science Learning with Project Based Learning on Science Process Skill : A Needs Analysis Study. *Journal of Physics: Conference Series*, 1539(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1539/1/012055>
- Partono, P., Wardhani, H. N., Setyowati, N. I., Tsalitsa, A., & Putri, S. N. (2021). Strategi Meningkatkan Kompetensi 4C (Critical Thinking, Creativity, Communication, & Collaborative). *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 14(1), 41–52. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v14i1.35810>
- Qarni, A., Afriza, A. M., Syam, M. S., Parawangsa, A. N., & Chandra, M. A. (2022). Rancang Bangun Media Pembelajaran. In *Jurnal Tematis (Teknologi, Manufaktur dan Industri)* (Vol. 3, Issue Pompa Roda Gigi, pp. 1–12).
- Rustiana, S. (2023). Memahami Efek Penggunaan Gadget Terhadap Pembentukan Karakter Anak Sekolah Dasar. *Judul Naskah Jurnal*, 1–6.
- Sulistiyarini, W., & Fatonah, S. (2022). Pengaruh Pemahaman Literasi Digital Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Terhadap Kompetensi Pedagogik Guru Era Digital Learning. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIa)*, 2(1), 42–72. <https://doi.org/10.46229/elia.v2i1.383>
- Suryaningsih, S., & Ainun Nisa, F. (2021). Kontribusi STEAM Project Based Learning dalam Mengukur Keterampilan Proses Sains dan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(6), 1097–1111.

<https://doi.org/10.36418/japendi.v2i6.198>

Triani Wulandar, N. (2020). ANALISIS UNSUR ART PADA PEMBELAJARAN STEAM UNTUK ANAK USIA DINI Tantangan global yang sangat pesat di Indonesia terjadi pada abad ke 21 . Sumber Daya Manusia (SDM) pada abad 21 ini sudah tergantikan dengan sebuah teknologi . Abad 21 ini peran pendidikan. *Jurnal Pendidikan Guru*, 1(3), 135–141.

Wulandari, A. S. (2022). *Jurnal Pendidikan MIPA*. 12(September), 682–689.

Zubaidah, S. (2018). Mengenal 4C: Learning and Innovation Skills untuk Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *2nd Science Education National Conference, October 2018*, 1–18.

Zubaidah, S., & Malang, U. N. (2019). *STEAM (Science , Technology , Engineering , Arts , and Mathematics)*: *STEAM (Science , Technology , Engineering , Arts , and Mathematics)*: Pembelajaran untuk Memberdayakan Keterampilan Abad ke-21 1. September.

