

DAFTAR PUSTAKA

- Avanda, A. H., & Pratiwi, V. (2024, Agustus). Pengembangan E-Book Interaktif Berbasis Aplikasi Book Creator pada Mata Pelajaran PKK Kelas XI Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*, 9(2), 509-520.
- Ciptaningtyas, W., Mukmin, B. A., & Putri, K. E. (2022, September 23). E-Book Interaktif Berbasis Canva sebagai Inovasi Sumber Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD. *JP2SD (Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar)*, 10(2), 160-174.
- Dito, S. B., & Pujiastuti, H. (2021, Agustus). Dampak Revolusi Industri 4.0 pada Sektor Pendidikan: Kajian Literatur Mengenai Digital Learning pada Pendidikan Dasar dan Menengah. *Jurnal Sains dan Edukasi Sains*, 4(2), 59-65.
- Fattah, F. A., Martono, T., & Sawiji, H. (2020). Pembelajaran Teaching Factory untuk Menghasilkan Lulusan SMK yang Sesuai dengan Dunia Usaha dan Dunia Industri. *Seminar Nasional Ahlimedia 2020*, 66-72.
- Fitrianna, A. Y., Priatna, N., & Dahlan, J. A. (2021, Juli). Pengembangan Model E-Book Interaktif Berbasis Pembelajaran Induktif untuk Melatihkan Kemampuan Penalaran Aljabar Siswa SMP. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1562-1577.
- Hidayat, N., Susanto, L. H., & Muthoharoh, H. L. (2023, Juni). Pengembangan E-Book Interaktif untuk Meningkatkan Kompetensi Kognitif Siswa. *BIOSFER: Jurnal Biologi dan Pendidikan Biologi*, 8(1), 14-21.
- Junaidi. (2019, April). Peran Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihan*, 3(1).
- Lestari, R. T., Adi, E. P., & Soepriyanto, Y. (2018). E-Book Interaktif. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*.
- Misbahudin, A. R., & Rina, A. (2022, Januari 29). Upaya Meminimalkan Gap Antara Kompetensi Lulusan SMK dengan Tuntutan Dunia Industri. *WAKTU: Jurnal Teknik UNIPA*, 20(1), 12-14.

- Ningrum, M. L., Rahayu, S., & Sesanti, N. R. (2024, Maret 27). Pengembangan E-Book Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep. *Pijar: Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 24-32.
- Nur, N., & Nugraha, M. S. (2023, Oktober). Implementasi Model Pembelajaran STEAM Dalam Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Di RA Al-Manshuriyah Kota Sukabumi. *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Matematika*, 1(5), 73-93.
- Nuragnia, B., Nadiroh, & Usman, H. (2021, Desember). Pembelajaran STEAM di Sekolah Dasar: Implementasi dan Tantangan. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(2), 187-197.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021, Agustus). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243-255.
- Rokhayatun, T. S., Jatilnuar, S. R., Widyastuti, I., & Prasanaya, F. A. (2023). Perancangan E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook Pada Mata Kuliah Kajian Instrumen Kendang. *Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni*, 14-26.
- Salsabila, A. F. (2023). *Pembelajaran STEAM: Pengertian, 10+ Manfaat, dan Penerapannya*. Retrieved from etawakubrand.id: <https://etawakubrand.id/pembelajaran-steam/>
- Sari, P. K., Saputra, D. W., Farihen, & Winata, W. (2021). *STEAM Sains, Teknologi, Engineering, Art and Mathematics*. Tangerang: UMJ Press.
- Sari, S. P., Hasibuan, H., Suri, E. M., Afriwes, & Mere, K. (2023, November). Pengaruh Pemanfaatan Ebook Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 6(4), 1829-1832.
- Sativa, F. E., Buahana, B. N., & Sriwarthini, N. L. (2024, November). Analisis Implementasi Pendekatan STEAM dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 3058-3062.

- Suprpto, E., Apriandi, D., & Pamungkas, I. P. (2019, Oktober). Pengembangan E-Book interaktif Berbasis Animasi bagi siswa sekolah menengah kejuruan. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(2).
- Syahrial. (2024). Analisis Pembelajaran Fisika Terintegrasi Steam Untuk Melatih Keterampilan Abad 21 dan Keterampilan Proses Sains Siswa Pada Implementasi Kurikulum Merdeka: A Review. *Journal of Classroom Action Research*, 6(4), 881-892.
- The #1 sharing and tracking app for Canva.* (n.d.). Retrieved from Simplebooklet.com: <https://simplebooklet.com/learn/canva.php>
- Ulfa, A., & Nurmayani. (2023). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Interaktif Berbasis Problem Based Learning (PBL) pada Tema 7 di Kelas V SD Negeri. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(4), 10842-10852.
- Wibawa, K. A. (2024). *Buku Ajar Pembelajaran Berbasis STEAM*. Nilacakra.
- Wibisari, G. Z., & Mulyani, P. K. (2023, Oktober). Pengembangan Bahan Ajar IPA berbasis E-Book sebagai Media Pembelajaran Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(4), 509-521.