

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MULTIMEDIA INTERAKTIF
BERBASIS *SCIENCE TECHNOLOGY ENGINEERING ARTS MATHEMATICS*
(*STEAM*)**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelara Sarjana Pendidikan Matematika**



Disusun Oleh
PURWANTO NUR AZIZI
172151101

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SILIWANGI
TASIKMALAYA
2021**