

DAFTAR PUSTAKA

- Adjie, M. K. (2022). *PROSES ADMINISTRASI PENJUALAN PT INTIKABEL METALINDO* (Doctoral dissertation, SEKOLAH TINGGI ILMU EKONOMI INDONESIA JAKARTA).
- Arikunto, S. (2016). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Arini, W., & Lovisia, E. (2019). Respon Siswa Terhadap Alat Pirolisis Sampah Plastik Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Lingkungan di SMP Musi Rawas Wahyu. *Journal of Natural Science Teaching*, 02(02), 95–104.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Aulia, S, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Scrtach dengan Metode Computational Thinking pada Materi Trigonometri di Kelas X SMA Negeri 7 Mandau,” Universitas Islam Riau, Riau, 2021.
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. <https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results>
- Hansun, S. (2014). Rancang Bangun Permainan Interaktif dengan *Scratch*. *Ultimatics*, 6(1), 40–45.
- Harahap, W. P. A., & Yusnaldi, E. (2024). Pengaruh media pembelajaran papan ludo dalam meningkatkan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial sekolah dasar. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(1), 511-520.
- Hasibuan, E. K. (2018). Analisis kesulitan belajar matematika siswa pada pokok bahasan bangun ruang sisi datar di smp negeri 12 bandung. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1).
- HUTOMO, K. T. (2022). *PENGEMBANGAN ALAT BANTU LATIHAN UNTUK BLOCK DALAM OLAHRAGA BOLAVOLI* (Doctoral dissertation, STKIP PGRI PACITAN).
- Iskandar, R. S. F., & Raditya, A. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Projectbased Learning Berbantuan Scratch. *Seminar Nasional Matematika Dan Aplikasinya*, 167–172.
- Latifah, S. & Utami, A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Media Sosial Schoology. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(1), 36–45. Doi: <https://doi.org/10.24042/IJSME.V2I1.3924>
- Magdalena, I., Prabandani, R. O., Rini, E. S., Fitriani, M. A., & Putri, A. A. (2020). Analisis Pengembangan Bahan Ajar. *Nusantara: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(2), 170–187. Doi: <https://doi.org/10.36088/nusantara.v2i2.805>
- Marji, M., & Nd, A. (2014). *Learn to Program With Scratch*. San Francisco: No Scratch Press, Inc.

- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*.
- Munita, S. A. (2019). *Peran Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Media Adaptive dalam Pengembangan Skill Penyandang Disabilitas di Langkapura Bandar Lampung* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Nabilah, A. P., Alindra, A. L., Nurhikmah, I., & Nur, N. (2024). Penggunaan Media Scratch Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 1975–1986
- Nuryasan, E. & Desiningrum, N. (2020). Pengembangan Bahan ajar Strategi belajar mengajar untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal inovasi penelitian*, Vol. 1, No. 5, pp. 967-974, ISSN 2722-9475 (cetak) ISSN 2722-9467 (online). Retrieved from <https://stp-mataram.ejournal.id/JIP/article/view/177/151>
- Oktoviyani, S. I., Muhtadi, D., & Setialesmana, D. (2023). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF MATERI HIMPUNAN BERBASIS ARTICULATE STORYLINE 3. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika*, 4(2), 1239-1249.
- Peppler, K. A., & Kafai, Y. B. (2007). From SuperGoo to Scratch : Exploring Creative digital media production in informal learning. *Learning, Media and Technology, Media and Technology*, 1–20.
- Permadi, A. A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Dengan Pemanfaatan Video Conference Mata Pelajaran Produktif Teknik Komputer Dan Jaringan Di Sekolah Menengah Kejuruan. *Nucleic Acids Research*, 34(11), e77–e77.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif* (8 ed.). Yogyakarta: DIVA Press.
- Priambodo, E., & Nuryanto, A. (2020). Pengembangan Materi Ajar Berbantuan Edmodo pada Mata Pelajaran Gambar Teknik Manufaktur untuk SMK. *Jurnal Dinamika Vokasional Teknik Mesin*, 5(2), 145–153. <https://doi.org/10.21831/dinamika.v5i2.34803>
- Rahayu, L. D. & Kusuma, A. B. (2019). Peran Pendidikan Matematika Di Era Globalisasi. *Prosiding Sendika*, 5(1), 534–541. Retrieved from <http://eproceedings.umpwr.ac.id/index.php/sendika/article/view/801>
- Resnick, M., Maloney, J., Monroy-, A., Rusk, N., Eastmond, E., Brennan, K., Millner, A., Rosenbaum, E., Silver, J., Silverman, B., & Kafai, Y. (2009). Scratch : Programming for All. *Communications Of The ACM*, 53(11), 60–67.
- Rochmad, R. (2012). Desain model pengembangan perangkat pembelajaran matematika. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 3(1), 59-72.
- Rozelin, D., & Rasidin, R. (2024). Kreativitas Guru Pendidikan Agama Islam dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Al-Miskawaih: Journal of Science Education*, 3(1), 484-494.

- Saputra, S. A. (2018). *Pengembangan Lembar Aktiivitas Siswa (LAS) Berbasis Penemuan Terbimbing di kelas VII MTs Muhammadiyah 02 Pekanbaru* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau).
- SARI, D. Y. (2023). *PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DENGAN BANTUAN MACROMEDIA FLASH 8 PADA MATERI MATRIKS* (Doctoral dissertation, Universitas Siliwangi).
- Sari, N. P., & Tyaningsih, R. Y. (2024). Optimalisasi Pemanfaatan Media GeoGebra dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Dimesi Tiga. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 4(2), 127-135.
- Satriana, N., Yusran, & Basrul. (2019). Perbandingan Penggunaan Aplikasi Scratch dan Macromedia Flash 8 Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Animasi 2D Jurusan Multimedia Di SMK Negeri 1 Mesjid Raya. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 3(1), 41–49.
- Septianingrum, A., Susanto, H., & Sumargono, S. (2019). ANALISIS KEPEMIMPINAN SISWA DALAM PENERAPAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI DAN SIMULASI PADA PEMBELAJARAN SEJARAH. *Sejarah dan Budaya: Jurnal Sejarah, Budaya, dan Pengajarannya*, 13(1), 74-83.
- Setiastuti, T. K. (2022). PROSES PENYALURAN BANTUAN SOSIAL DALAM PENANGANAN PANDEMI COVID-19 DI DESA PASEKARAN KECAMATAN BATANG TAHUN 2021. *Journal of Politic and Government Studies*, 11(2), 259-278.
- Setiawan, W., Hakim, L. F. N., & Filiestianto, G. (2021). Pengembangan bahan ajar trigonometri berbasis animasi pada masa pandemi Covid-19. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 4(2), 435-444.
- Sudihartinih, E., Novita, G., & Rachmatin, D. (2021). Desain media pembelajaran matematika topik luas daerah segitiga menggunakan aplikasi scratch. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1390-1398.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. ALFABETA.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D, dan Penelitian Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2022). *METODE PENELITIAN KUALITATIF* (S. Y. Suryandari (ed.); 3rd ed.).
- Sungkono, S., Apiati, V., & Santika, S. (2022). Media pembelajaran berbasis teknologi augmented reality. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(3), 459-470.
- Supriadi, D. (2021). *Coding Scratch Basic*. Yayasan Sakata Innovation Center.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Inovatif*.
- Tirtarahardja & Sulo. (2016). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Walker, D. F., & Hess, R. D. (1984). *Instructional software: Principles and perspectives for design and use*. Wadsworth Publishing Company
- Widiningrum, W. N., Hardyanto, W., Wahyuni, S., Marwoto, P., & Mindyarto, B. N. (2021). Meta-analisis media scratch terhadap keterampilan computational thinking siswa sma dalam pembelajaran fisika. *Jurnal Riset dan Kajian Pendidikan Fisika e-ISSN*, 8(1), 1-8.