

DAFTAR PUSTAKA

- Ariana, N., Masruro, Z., Saragih, S., Hasibuan, R., Simamora, S., & Toni. (2022). *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran* (1st ed.). Widina Bhakti Persada.
- Batubara, H. (2021). *Media Pembelajaran MI/SD*. CV Graha Edu.
- Budhiman, A., & Purnomo, H. (2022). PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK DI SD. *Khazanah Pendidikan*, 16(2), 99. <https://doi.org/10.30595/jkp.v16i2.14027>
- Darma, Y. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Bermuatan Problem Posing terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9.
- Efendi, E., Mahdiannoor, Ninasari, A., & Loppies, Y. (2023). *Teknik Pemuliaan Tanaman untuk Pertanian Berkelanjutan*. PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Einstein, J., Bulu, V., & Nahak, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan Genially. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 02(1), 101–109. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i01.150>
- Ernawati, Zulmaulida, R., Saputra, E., Munir, M., Zanthi, L., Rusdin, Wahyuni, M., Irham, M., Akmal, N., & Nasruddin. (2021). *Problematika Pembelajaran Matematika*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Fang, X., Ng, D. T. K., Tam, W. T., & Yuen, M. (2023). Integrating computational thinking into primary mathematics: A case study of fraction lessons with Scratch programming activities. *Asian Journal for Mathematics Education*, 2(2), 220–239. <https://doi.org/10.1177/27527263231181963>
- Fikri, H., & Ade, M. (2018). *Pengembangan MEDIA PEMBELAJARAN: Berbasis Multimedia Interaktif*. Samudra Biru.
- Hamidah, H., Istiqomah, L., & Aisyah, M. (2024). Pemanfaatan kearifan Lokal sebagai Media Pembelajaran: Permainan Tradisional Congklak untuk mengajarkan Operasi Perkalian di Sekolah Dasar. *Social, Humanities, and Educational Studies*, 7(3), 1127–1132. <https://doi.org/10.20961/shes.v7i3.91832>
- Hamruni, Syaddad, I., Zakiah, & Putri, D. (2021). *TEORI BELAJAR BEHAVIORISME (dalam Perspektif Pemikiran Tokoh-tokohnya)*. Pascasarjana Fakultas Ilmu

Tarbiyah dan Keguruan.

- Hariastuti, R. (2022). *ETNOMATEMATIKA BUDAYA BANYUWANGI*. CV. Dewa Publishing.
- Hasan, M., Milawati, & Darodjat. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN* (Cetakan Pertama). Tahta Media Group.
- Helaluddin, Tulak, H., & Rante, S. (2020). *Penelitian dan Pengembangan: Sebuah Tinjauan Teori Praktik dalam Bidang Pendidikan* (Cetakan 1). Media Madani.
- Hendra, Afriyadi, H., Tanwir, Hayati, N., Laila, S., Prakasa, Y., Hasibuan, R., & Asyhar, A. (2023). *MEDIA PEMBELAJARAN: Berbasis Digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Hikmawati, F. (2020). *METODE PENELITIAN* (Cetakan ke 4). PT. RajaGrafindo.
- Husna, K., Fadhilah, F., Harahap, U. H. S., Fahrezi, M. A., Manik, K. S., Ardiansyah, M. Y., & Nasution, I. (2023). Transformasi Peran Guru Di Era Digital: Tantangan Dan Peluang. *Perspektif: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Bahasa*, 1(4), Article 4. <https://doi.org/10.59059/perspektif.v1i4.694>
- Hutajulu, H., Mokoginta, M., Suparwata, D., Nopriyanti, M., Arahman, E., Rufaidah, E., Prawiro, I., Timisela, S., Radwitya, E., & Adimarta, T. (2023). *Ekonomi pertanian: Peran dan kontribusi pertanian dalam pembangunan ekonomi*. CV. Adanu Abimata.
- Irawan, E., Kusumah, Y., & Saputri, V. (2023). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN SCRATCH : SOLUSI PEMBELAJARAN DI ERA SOCIETY 5.0. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(1), 36–50. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i1.6226>
- Kaminski, J. A., & Sloutsky, V. M. (2020). The use and effectiveness of colorful, contextualized, student-made material for elementary mathematics instruction. *International Journal of STEM Education*, 7(1), 6. <https://doi.org/10.1186/s40594-019-0199-7>
- Kemendikbud. (2018). *Matematika: Studi dan Pengajaran* (Revisi 2018). Pusat kurikulum dan perbukuan, balitbang, Kemendikbud.
- Lestari, I., Santana, W., Lestari, E., Puspita, R., & Siregar, K. (2021). *Mari Belajar Scratch Untuk Pemula*. Politeknik Caltex Riau.
- Machmud, T., Wijaya, T., & Usman, K. (2023). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA

- PEMBELAJARAN INTERAKTIF “CERMAT” BERBASIS ANDROID PADA MATERI KOORDINAT KARTESIUS. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(3), 3352. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i3.7265>
- Matulessy, A., Ismawati, & Muhid, A. (2022). Efektivitas permainan tradisional congklak untuk meningkatkan kemampuan matematika siswa: Literature review. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 13(1), 165–178. <https://doi.org/10.26877/aks.v13i1.8834>
- Mcnaus, S. (2019). *Scratch Programming* (2nd ed.). In Easy Steps Limited.
- Mesra, R., Salem, V., Polii, M., Santie, Y., Wisudariana, N., Sarwandi, Sari, R., Yulianti, R., Nasar, A., D, Y., & Santiari, N. (2023). *Research And Development: Dalam Pendidikan* (Cetakan 1). PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Muldiana, F. (2023). *PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF BERBASIS ETNOMATEMATIKA PADA MATERI LINGKARAN*. Universitas Siliwangi.
- Mundir. (2022). *Teknologi Pendidikan* (Cetakan 1). EDULITERA.
- Najuah, Sidic, R., & Simamora, R. (2022). *GAME EDUKASI: STRATEGI DAN EVALUASI BELAJAR SESUAI ABAD 21*. Yayasan Kita Menulis.
- Nasution, S. (2022). *Pendidikan Multikultural & Kearifan Lokal*. PUSAKA MEDIA.
- Nini, N. (2019). *RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF FLASH PADA MATERI SEL KELAS XI DI SMAN 1 SANDAI KABUPATEN KETAPANG*. Universitas Muhammadiyah Pontianak.
- Nuraeni, E., Muharram, M., & Fajrin, B. (2021). DESAIN GAME EDUKASI SIFAT-SIFAT BANGUN DATAR SEGIEMPAT MENGGUNAKAN APLIKASI SCRATCH. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 5(2), 140–149. <https://doi.org/10.32507/attadib.v5i2.962>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2018). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Qumillaila, Q., Susanti, B. H., & Zulfiani, Z. (2017). PENGEMBANGAN AUGMENTED REALITY VERSI ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SISTEM EKSKRESI MANUSIA. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 36(1). <https://doi.org/10.21831/cp.v36i1.9786>
- Rachma, Y. P., & Setyadi, D. (2020). Pengembangan Mobile Learning Barusikung Berbasis Android pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung. *Jurnal*

Pendidikan Matematika, 9.

- Siregar, H. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI SCRATCH PADA MATERI LINGKARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELA VIII MTS AL-FAUZI CINTA RAKYAT*. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Slamet, F. (2022). *Model Penelitian Pengembanagn (R&D)*. Institute Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Sugiyono. (2022). *METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN (RESEARCH AND DEVELOPMENT/R&D)* (Cetakan ke-5). ALFABETA.
- Sumarni, S., Prayitno, A. T., Syafari, R., Basir, M. A., Febrianti, D., & Putri, A. (2023). INSTRUMEN TES KEMAMPUAN LITERASI NUMERASI BERBASIS BUDAYA LOKAL KABUPATEN KUNINGAN JAWA BARAT. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(1), 789. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i1.6439>
- Tjahyadi, I., Wafa, H., & Zamroni, M. (2019). *KAJIAN BUDAYA LOKAL*. PAGAN PRESS.
- Wangi, N., Chandra, N., Ali, A., Aulia, Lady, Zahid, A., Triutami, M., & Biroudloh, F. (2022). *Buku Pembelajaran Daring Berbasis Gamifikasi*. DELS MEDIA.
- 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*, 8(1), 1. <https://doi.org/10.12928/jrpkpf.v8i1.19433>
- Winaryati, E., Munsarif, M., Mardiana, & Suwahono. (2021). *Cercular Model of RD&D : Model RD&D Pendidikan dan Sosial*. KBM Indonesia.
- Yohanes, B. (2020). *MATEMATIKA SEKOLAH* (Cetakan 1). ELMATERA.
- Yulianisa, A., & Sudihartinih, E. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI PERKALIAN ALJABAR BERBASIS APLIKASI SCRATCH. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 10(2), 142–156. <https://doi.org/10.23960/mtk/v10i2.pp142-156>
- Zaini, M. (2021). *MANAJEMEN PEMBELAJARAN: Kajian Teoritis dan Praktis* (Cetakan I). IAIN Jember Press.