

## DAFTAR PUSTAKA

- Ain, M. I., & Astuti, C. C. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X SMK Antartika 1 Sidoarjo. *Emergent Journal of Educational Discoveries and Lifelong Learning (EJEDL)*, 3(1), 1–8. <https://doi.org/10.47134/emergent.v3i1.15>
- Aini, N. K. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Model Mind Mapping Berbasis Pop-Up Book pada Materi Bangun Ruang Kelas VIII. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 5(1), 1–11.
- Ali, N. N., & Ni'mah, K. (2023). Soal geometri pada asesmen kompetensi minimum-numerasi. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 4(2), 267–274.
- Anggraeni, S. A., Pratiwi, M. D. A., Ramadhani, N. P., & Patmawati, H. (2024). Analisis Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMA Ditinjau Dari Beliefs Matematis. *Jurnal MathEducation Nusantara*, 7(1), 60-66.
- Anu, M. K., & Bhoke, W. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Numerasi Melalui Metode Problem-Based Learning Pada Peserta Didik Kelas VI Uptd SD Negeri Damu. *Jurnal Citra Magang dan Persekolahan*, 1(3), 113-123.
- Arifin, W. A., Lestari, D. A., Apriansyah, M. R., Rahardjo, C., & Azhari, D. R. (2024). Meningkatkan Literasi TIK bagi Guru SD Labschool UPI Serang melalui Pelatihan Pemrograman Scratch. *Jurnal Komunitas : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 283–289. <https://doi.org/10.31334/jks.v6i2.1939>
- Arofah, M. S., & Nugraha, A. W. (2023, August). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Pada Materi Peluang Kelas VIII Di SMP Negeri Sumbergempol. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* (Vol. 6, pp. 139-151).
- Bagasputera, M. A., Sundari, F. S., & Utami, S. (2023). Penerapan Media Scratch Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Bilangan Cacah. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 1(1), 70-80.
- Bangun, W., Zarra, M., Abrar, M., & Jambi, U. (2025). Pemetaan Kelompok Belajar Dalam Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Semantik*, 14(1), 2252–4657. <https://doi.org/10.22460/semantik.v14i1.p15-30>.

- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Chasbiyah, M. A. (2022). Pengembangan Media EDPOLI (Edukatif Monopoli) pada Mata Pelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Materi Bangun Datar Kelas IV SD Plus Sunan Pandanaran Kabupaten Blitar.
- Dewi, H. F., Prabawati, M. N., & Natalliasari, I. (2023). Analisis Kemampuan Penalaran Matematis Peserta Didik Berdasarkan Belief Mathematics dalam Menyelesaikan Ill Structured Problems. *Jurnal Kongruen*, 2(1), 20-29.
- Dhiu, K. D., Ngura, E. T., Ita, E., & Meo, M. V. (2024). Penerapan Media Pojok Baca Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Dan Menghitung Peserta Didik Melalui Penguatan Literasi Dan Numerasi Di SDK Mabhambawa. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kearifan Lokal*, 4(6), 856-863.
- Efendi, S. F., & Rozie, F. (2024). Aktualisasi Program Kampus Mengajar Melalui Pelaksanaan Kegiatan Kaya Literasi dan Numerasi di SD Negeri Dungkek III. *Satya Widya*, 40(1), 100-111.
- Fauzi, F. A., Ratnaningsih, N., & Lestari, P. (2022). Pengembangan Digibook Barisan dan Deret Berbasis Anyflip untuk Mengeksplor Kemampuan Berpikir Komputasional Peserta Didik. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 191–203. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1089>
- Fauziah, Y. U., Ratnaningsih, N., & Lestari, P. (2023). Pengembangan Lkpd Berbasis Liveworksheet Berorientasi Soal Akm Untuk Mengoptimalkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Magister Pendidikan Matematika (JUMADIKA)*, 5(2), 85–96. <https://doi.org/10.30598/jumadikavol5iss2year2023page85-96>
- Firdaus, A., Sugilar, H., & ... (2023). Teori Konstruktivisme dalam Membangun Kemampuan Berpikir Kritis. *Gunung Djati Conference Series*, 28, 30–38. <http://conferences.uinsgd.ac.id/index.php/gdcs/article/view/1776>
- Haritsa, M., Mulianingsih, S. S., Triyanto, M., & Husni, M. (2024). Pengembangan Media Kado Raya (Kartu Domino Ragam Budaya) Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 2 MASBAGIK TIMUR. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(4), 12926-12934.
- Haryanto, H., Samsudi, S., & Arbarini, M. (2024). Development of project-based learning model based on ethno-steam to improve numeracy literacy skills. *Inovasi Kurikulum*, 21(1), 255-266.

- Hidayah, F. M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline 3 Menggunakan Model Addie Pada Materi Menggambar Objek Tumbuhan Di Kelas V SD Gugus 1 Lubuk Kilangan Padang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 213-225.
- Hidayat, F., & Muhamad, N. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *J. Inov. Pendidik. Agama Islam*, 1(1), 28-37.
- Hake, R. R. (1999). Analyzing change/gain scores. Unpublished.[Online] URL: [Http://Www. Physics. Indiana. Edu/~ Sdi/AnalyzingChange-Gain. Pdf](http://www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange-Gain.Pdf), 16(7), 1073–1080.  
<http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/22025883>  
<http://scholar.google.com/scholar?hl=en&btnG=Search&q=intitle:ANALYZING+CHANGE/GAIN+SCORES#0>  
<http://scholar.google.com/scholar?hl=en&btnG=Search&q=intitle:Analyzing+change/gain+scores#0>
- Indahwati, R., Basri, H., & Aini, S. D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Scratch Elemen Bilangan Fase A pada Kurikulum Merdeka. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 4(4), 1626- 1637.
- Iramaynti, I., Nurjannah, N., Heriyanti, A., Mirna, M., & Sari, F. (2023). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva Education di MTs Nurul Izzah. *AKM: Aksi Kepada Masyarakat*, 4(1), 73-82.
- Irwandi, B., Hutapea, N. M., & Yuanita, P. (2024). Analisis Kemampuan Numerasi Siswa Smk Dalam Penyelesaian Soal Tipe Akm Pada Materi Barisan Dan Deret. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SNPM)*, 1, 130–142.
- Iswan, I., Ilyas, M., & Alam, S. (2024). Pengaruh Mathematics Belief Dan Self Regulated Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sman 3 Palopo. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 186-198.
- Juanti, A., Aniswita, A., Imamuddin, M., & Risnawita, R. (2024). Kemampuan Numerasi Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 7 Bukittinggi. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 16691-16705.
- Kirana, D.A., & Ghani, M. . (2024). Upaya Mengatasi Kesulitan Belajar Materi Segitiga Segiempat dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall pada Siswa Kelas VIII. *Seminar Nasional Dan Publikasi Ilmiah*, 1715–1723.
- Komara, K., Supratman, S., & Lestari, P. (2023). Pengembangan Digibook Transformasi Geometri Berbantuan Geogebra untuk Mengoptimalkan Kemampuan Representasi Gambar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1451-1468.
- Kurniawati, J., & Baroroh, S. (2016). Literasi Media Digital Mahasiswa Universitas

- Muhammadiyah Bengkulu. *Jurnal Komunikator*, 8(2), 51–66.  
<https://journal.umy.ac.id/index.php/jkm/article/view/2069>
- Lestari, P., & Taqwani, R. A. (2024). Peran Maple Calculator dalam Kemampuan Representasi Visual Matematis Siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 1317-1326.
- Lubis, W. H., & Audina, D. (2024, December). Meningkatkan Kemampuan Numerasi dengan Menggunakan Media Konkret di Kelas I SD Negeri 058374 Sei Limbat. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru FKIP UPR* (Vol. 1, No. 1, pp. 35-41).
- Magdalena, I., Azzahra, R. S., & Safitri, I. (2024). Korelasi Pemilihan Model Pembelajaran Dalam Menciptakan Gairah Belajar Peserta Didik. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 3(4), 31-40.
- Marianto, A., Simatupang, G. M., & Anwar, K. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Menggunakan Aplikasi Doratoon Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Bentuk Aljabar Kelas VII SMP. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 5(1), 55-63.
- Marliani, D. S., Nugraha, D. A., & Heryani, Y. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Ispring Suite 11 untuk Mengeksplorasi Kemampuan Numerasi dan Koneksi Matematis. *Jurnal Kongruen*, 3(2), 110-117.
- Maula, I., Su'aida, A. H., & Salvia, N. Z. (2023, January). Penguatan Matematika Belief Melalui Model Konstruktivisme Guna Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Di Era Society 5.0. In *ProSANDIKA UNIKAL (Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Pekalongan)* (Vol. 4, No. 1, pp. 559-564).
- Meliana, F., Herlina, S., Suripah, & Dahlia, A. (2022). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Matematika Berbantuan Flip Pdf Professional pada Materi Peluang Kelas VIII SMP. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 6(1), 43–60. <https://doi.org/10.35706/sjme.v6i1.5712>
- Mulyani, R. D. (2024). Peningkatan Belief Matematis dengan Menerapkan Pendekatan Open-Ended di Sekolah Dasar. *Scientificum Journal*, 1(1), 50-58.
- Musyafak, A., & Agoestanto, A. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Statistika Bermuatan Soal Literasi Numerasi Bernuansa STEM untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik pada PBL. *Jurnal Tadris Matematika*, 5(November), 273–284.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.21274/jtm.2022.5.2.273-284>
- Nabilah, A. P., Alindra, A. L., Nurhikmah, I., Fauziyah, N. N., Herlina, P., Febriyanti, R., & Prayoga, R. (2024). Penggunaan Media Scratch Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 1975-1986.

- Nurhasanah, E., Bernard, M., & Fitriani, N. (2023). Pengembangan bahan ajar saintifik berbantuan scratch pada materi segiempat dan segitiga. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 6(4).
- Nurhayati, E., Dewi, S. V., & Setialesmana, D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berba Scratch Untuk Mengoptimalkan Problem Solving Siswa. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(1), 871-881.
- Nurhikmah, S., Sandy, S., Ali, R. Z., & Ruswandi, U. (2023). Desain Pembelajaran PAI dengan Model Addie pada Materi Beriman Kepada Hari Akhir di SMA Plus Tebar Ilmu Ciparay. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan*, 17(2), 1039-1052.
- Nuryanti, R. (2019). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Strategi Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi Bilangan Romawi bagi Siswa Tunarungu Kelas IV SDLB. *JASSI\_anakku*, 20(1), 40–51.
- Novandalina, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Produktivitas Belajar Peserta Didik Kelas VII Di SMPN 1 Bunguran Timur Kabupaten Natuna Tahun Pelajaran 2023/2024. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(6), 146-155.
- Pasaribu, E., Sijabat, D., Sinaga, D. Y., & Purba, Y. O. (2024). Penguatan Numerasi Digital Bagi Guru-Guru Di Sekolah Dasar Negeri Kelurahan Parhundalian-Jawadipar Kabupaten Simalungun Pada Kurikulum Merdeka Belajar. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(4), 59-67.
- Pebrianti, A. D., Siburian, M. E., Romadona, S. M. U., & Pratiwi, V. B. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Video Cerita Animasi “Si Kabayan Mencari Keong Sawah” pada Pembelajaran Matematika Materi Satuan Berat. *Trigonometri: Jurnal Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 3(3), 1-10.
- Pracilia, A., Fadhilaturrahmi, F., Surya, Y. F., Marta, R., & Rizal, M. S. Analisis Kemampuan Belief Matematika di Sekolah Dasar yang Menerapkan Kurikulum Merdeka. *el-Ibtidaiy: Journal of Primary Education*, 6(2), 200-208.
- Priyani, N. E. (2022). Pengembangan literasi numerasi berbantuan aplikasi etnomatematik puzzle game pada pembelajaran matematika di sekolah perbatasan. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(1), 267-280.
- Purnamasari, N. L. (2019). Metode Addie pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash pada Mata Pelajaran TIK. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, 5(1), 23–30. <https://jurnal.stkippgritulungagung.ac.id/index.php/pena-sd/article/view/1530>
- Qurrotaini, L., & Putri, D. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran "MAPENA" Mainan Peta Anak Pada Pembelajaran IPS SD. *Jurnal Holistika*, 7(2), 131-137.

- Rahmatullah, R., Yusna, L. M. A., & Hamdani, H. (2024). Pelatihan Pembuatan Game Personal Computer (PC) Sederhana Menggunakan Scratch Pada Peserta Didik Kelas VII SMPIT BUKIT QUR'AN NUSANTARA MATARAM. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 7(3), 166-170.
- Rahayu Ashadi, N., Aqhsa, I., Suwahyu, I., & Rezky Anandari Sulaiman, D. (2024). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis E-Learning Pada*. 01(02), 14–18.
- Rahmayani, H., Sugeng, S., & Watulingas, J. R. (2024, August). Pengembangan Pocket Book Matematika Berbasis Quantum Learning Pada Materi Lingkaran untuk Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 37 Samarinda. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, Universitas Mulawarman (Vol. 4, pp. 58-67).
- Ramadayu, N., & Zulkarnaen, R. (2023). Analisis Kemampuan Numerasi Siswa Kelas VIII pada Satu SMP Negeri di Kabupaten Karawang Ditinjau dari Kebiasaan Berpikir Matematis. *Prosiding Sesiomadika*, 4(1).
- Rismala, A. I., Hadiana, O., Zaenal, R. M., Casnan, C., & Heriyana, T. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Digital “Numerasi Matematika (NUMET)” Materi Bilangan Bulat Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Di SB Ampang Malaysia. *Jurnal Edukasi dan Sains Matematika (JES-MAT)*, 9(2), 97-110.
- Saputra, D. K., & Perdana, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbantuan 3D Application Scratch Pada Topik Tekanan Hidrostatik. *MAGNETON: Jurnal Inovasi Pembelajaran Fisika*, 2(1), 61-68.
- Sari, I. P., Syafrayani, P. R., & Hatta, T. A. (2024). Implementasi Pengembangan Bahan Ajar Materi Teks Negosiasi Berbantuan Aplikasi Anyflip pada Siswa Kelas X SMA Gajah Mada Medan. *Wahana Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(1), 18-31.
- Sari, N. M., Yaniawati, P., Firmansyah, E., Aisyah, E. S., Nurhayati, S., & Yuningsih, M. (2023). Pelatihan Bahan Ajar Dan Instrumen Numerasi Bagi Guru Sd Plus Al-Ghifari Bandung. *As-Sidanah: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 223-249
- Sarwendah, A. (2023). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif “Kihajar Beriman” pada Elemen Media Digital. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah*

*Guru*, 8(3), 525-530.

- Semaranata, I. N., & Maryati, T. (2024). Pengembangan Modul Ajar Berbasis Kearifan Lokal Menyama Braya Dikampung Saren Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Dan Nilai Peduli Sosial Siswa. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 8(1), 1-13.
- Sukaryo, A. F., & Sari, R. M. M. (2024). Systematic Literature Review: Kemampuan Numerasi Siswa dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal THEOREMS (The Original Research of Mathematics)*, 8(2), 461-472.
- Soesilo, A., & Munthe, A. P. (2020). Pengembangan Buku Teks Matematika Kelas 8 Dengan Model ADDIE. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 231-243.
- Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 258-268.
- Syuhada, H., Hidayat, S., Mulyati, S., & Giri Persada, A. (2023). Pengembangan Gamifikasi Pada Pelajaran Matematika Sd Dengan Metode Addie Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Rabit : Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 9(1), 1-14. <https://doi.org/10.36341/rabit.v9i1.466>
- Syukur, M. A. (2024). The Impact Of Information Technology On Teacher Performance And Work Motivation. *Jurnal Pendidikan dan Pelatihan Pertahanan*, 1(1).
- Tai, Y. V., Wangge, M. C. T., Bhoke, W., & Wewe, M. (2024). Analisis Kemampuan Numerasi Pada Materi Penjumlahan dan Perkalian pada Siswa Kelas III UPTD SDI Tarawaja. *MATH-EDU: Jurnal Ilmu Pendidikan Matematika*, 9(1), 435-443.
- Tanjung, R. R., Ritonga, A. A., Abdullah, B. M., Siregar, N. A., & Armilah, A. (2024). Transformasi Digital dalam Pendidikan: Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Melalui Teknologi. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan*, 3(2), 211-217.
- Tanzila, S., & Nasution, H. A. (2022). Pengaruh kecemasan matematis dan belief matematika terhadap hasil belajar matematika siswa. *Jurnal MathEducation Nusantara*, 5(2), 21-29.
- Toma, A. A., & Reinita, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Canva Berbasis Model Problem Based Learning di Kelas IV Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 32(2), 162-177.
- Trisya, V., Wicaksono, A., & Zain, M. Y. (2024). Pengembangan Media Flashcard Melalui Complete And Concept Sentence Pada Materi Keterampilan Menulis Untuk Kelas IV SDN 1 Pahoman. *Cerdas : Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Dasar*, 3(1), 123-130.

- Udayani, N. K. R. T. K., Sudiana, I. N., & Putrayasa, I. B. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Scratch Pada Topik Sistem Pencernaan Manusia Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi. *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(1), 159-167.
- Ulfahyana, H., & Sape, H. (2024). Penggunaan Media dalam Pembelajaran Matematika: Literature Review. *Jurnal Penalaran Dan Riset Matematika*, 3(1), 39-52.
- Wardana, I. W. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Android Bermuatan Karakter Pada Materi Statistika. *J-PiMat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 1041-1052.
- Wati, R. K., & Nurcahyo, A. (2023). Kemampuan Numerasi Siswa dalam Menyelesaikan Soal Geometri pada Asesmen Kompetensi Minimum. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1689-1699.
- Widiani, S., & Pardi, M. H. H. (2024). Pengaruh Belief Dan Self Confidence Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *ALIFBATA: Journal of Basic Education*, 4(1), 1-17.
- Witono, S., & Hadi, M. S. (2025). Numerasi dan Kemampuan Berpikir Kreatif pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(3), 2489-2496.
- Yasin, M., Yaumi, M., & Arsyad, A. (2024). Taksonomi Model-Model Desain Teknologi Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 372-379.
- Yusuf, M., Lestari, A., & Musa, L. A. D. (2024). Pengembangan Buku Ajar Statistika Pendidikan Berbasis Konstruktivisme Dengan Model ADDIE. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 257-272.
- Zulkarnaini, Megawati, C., Astini, D., & Syahputra, I. (2022). Penggunaan Model ADDIE dalam Pengembangan Bahan Ajar. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat (BAKTIMAS)*, 4(2), 77-80.  
<https://doi.org/doi.org/10.32672/btm.v4i2.4782>



## BUKU

Prastowo, (2016). PANDUAN KREATIF MEMBUAT BAHAN AJAR INOVATIF. DIVA Press (Anggota IKAPI) Jogjakarta, hal. 16 – 42.

Susanto, (2019). Pemrograman SCRATCH. ASWAJA PRESSINDO Yogyakarta.

Sugiyono, (2016). Metode Penelitian Pendidikan. ALFABETA, cv Bandung.