

DAFTAR PUSTAKA

- Afrilianto, M., Rosyana, T., & Linda, L. (2022). Aplikasi Scratch Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Matematik Di Era Society 5.0. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(3), 2545. <https://doi.org/10.24127/Ajpm.V11i3.5612>
- Agung, A., Wiryya, A., Theo, I. N., & Rada, A. (2025). *Pengembangan UI / UX Website Uluresto Untuk Metode Design Thinking*. 6(1), 205–217.
- Ali, M. K., Ali, A. M., & Hasanah, A. (2024). Pengembangan Game Edukasi Interaktif Perhitungan Waris Dalam Pendidikan Agama Islam Menggunakan Scratch. *Indo-Mathedu Intellectuals Journal*, 5(4), 4373–4386. <https://doi.org/10.54373/Imej.V5i4.1635>
- Andini Kusumastuti, D., & Ali Ghufro, M. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Scratch Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Peserta didik Di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 3, 212–224. <https://doi.org/10.62383/Risoma.V3i4.861>
- Arini, W., & Lovisia, E. (2019). Respons Peserta didik Terhadap Media Pembelajaran Alat Pirolisis Sampah Plastik Berbasis Lingkungan Di Smp Kabupaten Musi Rawas. *Thabiea : Journal Of Natural Science Teaching*, 2(2), 95–104. <https://doi.org/10.21043/Thabiea.V2i2.5950>
- Aulia, S., Yuniasti, A., Wulandari, R., Ahied, M., Munawaroh, F., & Rosidi, I. (2022). *11854-49070-1-Pb*. 5(2), 50–59.
- Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran* (1st–9th Ed.). Rajagrafindo Persada.
- Dewi, M. D., & Izzati, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(2), 217. <https://doi.org/10.31941/Delta.V8i2.1039>
- Diana, L. M., Yuniasti, A., Wulandari, R., & Nilasari, A. K. (2024). *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android PADA Materi Jenis Konektivitas Internet Kelas X TKJ SMKN 1 Sepulu*. 11(1), 93–100.
- Eviota, J. S., & Liangco, M. M. (2020). Jurnal Pendidikan MIPA. *Jurnal Pendidikan*, 14(September), 723–731.

- Fadliya, P., Radia, H., Maya, Novrita Dama, & Roy, H. (2025). 5) 1-5. *Journal Of Economic And Business Education*, 3(1), 293–307.
- Farhana, S., Aam Amaliyah, Agustini Safitri, & Rika Anggraeni. (2022). Analisis Persiapan Guru Dalam Pembelajaran Media Manipulatif Matematika Di Sekolah Dasar. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(12), 892–896. <https://doi.org/10.55904/Educenter.V1i12.171>
- Faturohman, I., & Afriansyah, E. A. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Peserta didik Selanjutnya Creative Problem Solving. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 107–118. <https://doi.org/10.31980/Mosharafa.V9i1.596>
- Hafriani, H. (2021). Mengembangkan Kemampuan Dasar Matematika Peserta didik Berdasarkan Nctm Selanjutnya Tugas Terstruktur Dengan Menggunakan ICT. *Jurnal Ilmiah Didaktika: Media Ilmiah Pendidikan Dan Pengajaran*, 22(1), 63.
- Handayani, H., Nuraini, N. L. S., & Roebyanto, G. (2023). Pengembangan Media Game PERSIK “Perkalian Asik” Pada Muatan Matematika Materi Perkalian Kelas II Sekolah Dasar. *Teaching, Learning And Development*, 1(1), 1–18. <https://doi.org/10.62672/Telad.V1i1.3>
- Hansun, S. (2014). Scratch Pemrograman Visual Untuk Semuanya. *Jurnal ULTIMA Infosys*, 5(1), 41–48. <https://doi.org/10.31937/Si.V5i1.218>
- Harefa, E. P., Waruwu, D. P., Hulu, A. H., & Bawamenewi, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Website Dengan Menggunakan Model ADDIE. *Journal On Education*, 06(01), 4405–4410.
- Humaidi, H., Qohar, A., & Rahardjo, S. (2021). Respons Peserta didik Terhadap Penggunaan Video Youtube Sebagai Media Pembelajaran Daring Matematika. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 10(2), 153. <https://doi.org/10.25273/Jipm.V10i2.9108>
- Istiqomah, N., & Novika, F. (2025). Virtual Training Pelatihan Coding untuk Tenaga Pendidik SD, SMP, SMA. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ilmu Komputer*, 2(1), 1–10.
- Jazuli, M., Fazat Azizah, L., Meita, N. M., & Wiraraja, U. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Android Sebagai Media Interaktif. In *Jurnal Lensa (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan Ipa Jurnal Lensa (Vol. 7)*.

- Juliyana, G., Boty, M., & Jadidah, I. T. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Menggunakan Scratch Pada Pembelajaran IPAS Di SD Negeri Mekar Sari Kabupaten Musi Banyuasin. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 3(2), 282–289. <https://doi.org/10.47233/Jpst.V3i2.1651>
- Kemendikbudristek. (2024). *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2024 Tentang Standar Isi Pada PAUD, Jenjang Pendidikan Dasar Dan Jenjang Pendidikan Menengah*. <https://peraturan.bpk.go.id/details/281843/permendikbudriset-no-8-tahun-2024>
- Kurniani Ningsih, S., Amaliyah, A., & Puspita Rini, C. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Pada Peserta didik Kelas Ii Sekolah Dasar. *Berajah Journal*, 2(1), 44–48. <https://doi.org/10.47353/Bj.V2i1.48>
- Kurniawan, M. R., & Risnani, L. Y. (2021). Pengembangan Game Edukasi Digital Dan Implementasi Pada Pembelajaran Biologi Materi Plantae Peserta didik Sma Kelas X. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 12(1), 1. <https://doi.org/10.24127/Bioedukasi.V12i1.3759>
- Kusumawardhani, M. L., Prihandono, T., & Ayu, F. K. (2022). Analisis Respons Peserta Didik Terhadap Media Video Perkembangan Teknologi Di Bidang Pendidikan Yang Semakin Pesat Juga Mempengaruhi Kegiatan Belajar Mengajar Khususnya Dalam Proses Guru Menyampaikan Materi Kepada Peserta didik . Menurut Fadilah (2018) Teknologi. *Jurnal Pembelajaran Fisika, Vol.11 No.*, 13.
- Kuswantoro, E. N. T., Rahman, T., & Munadzar, A. F. (2021). Game “Roro Jonggrang” Sebagai Media Belajar Untuk Mengenalkan Cerita Rakyat. *JATI (Jurnal MahaPeserta didik Teknik Informatika)*, 5(1), 33–38. <https://doi.org/10.36040/Jati.V5i1.3379>
- Lijina, Panjaitan, R. G. P., & Wahyuni, E. S. (2020). Respons Peserta didik Terhadap Media Pembelajaran Pada Materi Ekologi Di Kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(3), 1–9.
- Masruriyah, J. S., & Istiningsih, G. (2022). *PRIMARY : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 11 Nomor 2 April 2022 Kelayakan Media Pembelajaran Macromedia Flash 8 Multiple Intelligences Kelas Iv Sd The Feasibility Of Macromedia F L A S H 8 Multiple Intelligences Learning Media For The Fourth-*

- Grade Of Elementary School Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*
Volume 11 Nomor 2 April 2022. 11(April), 623–632.
- Maziyah, H. N., & Zumrotun, E. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Ajaib Berbasis Augmented Reality Pada Materi Ekosistem Kelas 5 Sekolah Dasar*. 5, 25–38.
- Mcmanus, S. (2019). *Scratch Programming Updated For Scratch 3*.
- Novianti, P. (2022). Pengembangan Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Biologi Untuk Peserta didik Smp Di Kabupaten Kubu Raya. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pengajaran (JIPP)*, 1(3), 154–165. <https://doi.org/10.31571/Jipp.V1i3.4835>
- Nur Hidayah, M. T., & Dina Hafni, N. (2024). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Magic Bag Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Alzam-Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 04, 45–57.
- Oktaviana, D., & Ardiawan, Y. (2023). Pengembangan Game Edukasi Matematika Berbasis Android Menggunakan Software Construct 2 Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis. 3, 1–12.
- Owens and Lee. (2004). *Multimedia-based Instructional Design*. Pfeiffer.
- Pembelajaran, J., Inovatif, M., Ali, F. A., & Murni, V. (2022). *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*. 6(3), 1197–1212. <https://doi.org/10.22460/Jpmi>
- Pratama, U. N., & Haryanto, H. (2018). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Tentang Domain Teknologi Pendidikan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(2), 167–184. <https://doi.org/10.21831/Jitp.V4i2.12827>
- Puti, S., Latief, M., Rohandi, M., & Suwandi, Ad. (2023). INVERTED: Journal Of Information Technology Education Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmentented Reality Pada Materi Perakitan Komputer Kelas X Tkj Di Smk [Http://ejurnal.ung.ac.id/index.php/Inverted](http://ejurnal.ung.ac.id/index.php/Inverted)
- Rahmadika, F. S., Nurfitria, R., & Margaret, Y. A. (2024). Implikasi Permainan Edukatif Media Digital Scratch Pada Pembelajaran IPS Terhadap Motivasi Peserta didik Sekolah Dasar. *Elementaria : Journal Of Educational Research*, 2(1), 1–19.
- Rahman & Tresnawati. (2016). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis

- Multimedia. *Jurnal Algoritma*, 13(1), 184–190.
<https://doi.org/10.33364/Algoritma/V.13-1.184>
- Rahman, A., Heriyanti, Lucya Mega, & Ekanara, B. (2019). *Pengembangan Modul Berbasis Education For Sustainable Development Pada Konsep Ekologi Untuk Peserta didik Kelas X SMA Pengembangan Modul Berbasis Education For Sustainable Development Pada Konsep*. 3(May 2019).
<https://doi.org/10.24036/Jep/Vol3-Iss1/273>
- Ramdhany, T., BAS, I., Pahrilah, D., & Krisdiawan, R. A. (2021). Pembuatan Game Edukasi Sejarah Kerajaan Sriwijaya Menggunakan Rpg Maker Mv. *Nuansa Informatika*, 15(2), 21–29. <https://doi.org/10.25134/Nuansa.V15i2.4220>
- Resnick, M., Maloney, J., Hernández, A. M., Rusk, N., Eastmond, E., Brennan, K., Millner, A., Rosenbaum, E., Silver, J., Silverman, B., & Kafai, Y. (2007). *Scratch : Programming For Everyone*.
- Rizqiyani, Y., Anriani, N., & Pamungkas, A. S. (2022). Pengembangan E-Modul Berbantu Kodular Pada Smarthphone Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis Peserta didik SMP. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 954–969. <https://doi.org/10.31004/Cendekia.V6i1.1172>
- Saleha, L., & Senjayawati, E. (2022). Pembelajaran Materi Penyajian Data Pada Peserta didik Smp Kelas VII Dengan Menggunakan Problem Based Learning Berbantuan Microsoft Excel. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif (JPMI)*, 5(6), 1849–1858. <https://doi.org/10.22460/Jpmi.V5i6.1849-1858>
- Setiawan, E. A., & Nurhidayah, D. A. (2021). Universitas Muhammadiyah Ponorogo. *Edupeida*, 5(2), 145–154.
- Suci Aniyawati, R. (2023). Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar Implementasi Game Edukasi Marbel Pada Pembelajaran Matematika Kelas 3 Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4, 400–420.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian & Pengembangan*. ALFABETA.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA.
- Sultan, U. I. N., & Kasim, S. (2024). *Pengembangan Model ADDIE (Analisis , Design , Development , Implemetation , Evaluation)*. 8.
- Suryani, N., Achmad, S., & Aditin, P. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*.

- Susilawati, W. (2020). *Belajar Dan Pembelajaran Matematika*. Cv. Insan Mandiri.
- Tiara Ganish, S., & Subali, B. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Materi Fluida Dinamis Berbasis Scratch Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik. In *Unnes Physics Education Journal Terakreditasi SINTA* (Vol. 14, Number 3). [Http://Journal.Unnes.Ac.Id/Sju/Index.Php/Upej](http://Journal.Unnes.Ac.Id/Sju/Index.Php/Upej)
- Wardani, R. D. S., & Rahmawati, N. (2025). Analisis Pengendalian Kualitas pada Mesin Potong Jahit dalam Proses Produksi Woven Bag menggunakan Metode SQC dan FMEA di PT. XYZ. *JUTIN: Jurnal Teknik Industri Terintegrasi*, 8(1), 605–614. <https://doi.org/10.31004/jutin.v8i1.38595> ?
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Wati, L. I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Adobe Flash Cs6 Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran Di Kelas X OTKP SMK Negeri 1 Lamongan. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(1), 65–76.
- Wulandari, R. A., Safitri, N. R., Pramudita, N. A. M., Kurniyanto, A., Afifah, F., Rahim, A. R. Bin, & Suhariyanto. (2024). Peningkatan Skill Wawancara Narasumber Selanjutnya Pelatihan Jurnalistik Teknik Wawancara Narasumber Pada Peserta didik SMA 02 Masehi PSAK Semarang Improving Resource Interviewing Skills Through Students' Resource Interviewing Techniques Journalistic Training SMA 02 M. *Jurnal Ilmu Komunikasi, Sosial Dan Humaniora*, 2(3), 205–218.