

DAFTAR PUSTAKA

- Aprina, E. A., Fatmawati, E., & Suhardi, A. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Muatan IPA Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 981–990. <https://doi.org/10.58230/27454312.496>
- Aqmila, D. (2022). Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Pemograman Python Menggunakan Aplikasi SCRATCH Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP). *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Celik, I. (2023). Exploring the Determinants of Artificial Intelligence (AI) Literacy: Digital Divide, Computational Thinking, Cognitive Absorption. *Telematics and Informatics*, 83(October 2022), 102026. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2023.102026>
- Dirgantara, W., Suyasa, W., & Mertayasa, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Bangun Ruang Sisi Datar Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VIII di SMP Lab Undiksha. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 12(1), 67–77.
- Dwiyanti, N., & Perdana, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbantuan 3D Application Scratch Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Topik Gelombang Bunyi. *Diffraction*, 6(1), 20–29. <https://doi.org/10.37058/diffraction.v6i1.9399>
- Effendi, R., Herpratiwi, H., & Sutiarso, S. (2021). Pengembangan LKPD Matematika Berbasis Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 920–929. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.846>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Fatah, P. R., Kisai, A. A., Nurkholis, N., & Labudasari, E. (2023). Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Sebagai Peningkatan Hasil Belajar IPAS Pada Siswa Sekolah Dasar. *Paedagogi: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (e-Journal)*, 9(1), 106. <https://doi.org/10.24114/paedagogi.v9i1.46168>
- Fitriani, F., & Yahfizham, Y. (2024). Studi literatur: Penggunaan Software Matematika Scratch terhadap Kemampuan Berpikir Komputasi Siswa tingkat Sekolah Dasar. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 2(3), 153–161. <https://doi.org/10.51903/pendekar.v2i3.741>

- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hendrawan, G. B., & Marlina, R. (2022). Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Game Edukasi Digital Pada Pembelajaran Matematika. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 5(2), 395. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i2.10288>
- Ibrahim, M. &. (2021). Teknik Pemeriksaan Jawaban, Pemberian Skor, Konversi Nilai dan Standar Penilaian. *Jurnal Al – Qiyam*. 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.33648/alqiyam.v2i1>
- Indrawan, G. B., Andiani Octavia, I. G., Arya Ardivan Pratama Saputra, G., Krishna Adi, I. G., Lanang Agung Andrayuga, I. G., & Joni Erawati Dewi, L. (2021). Pelatihan scratch programming untuk anak-anak SD Umeanyar. *Unri Conference Series: Community Engagement*, 3, 235–241. <https://doi.org/10.31258/unricsce.3.235-241>
- Irawan, E., Kusumah, Y. S., & Saputri, V. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Scratch: Solusi Pembelajaran Di Era Society 5.0. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(1), 36. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i1.6226>
- Iskrenovic-Momcilovic, O. (2020). Improving Geometry Teaching with Scratch. *International Electronic Journal of Mathematics Education*, 15(2). <https://doi.org/10.29333/iejme/7807>
- Laila, M. E. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Sol-Ar (Solar System Augmented Reality) Pada Muatan Pelajaran Ipa*.
- Laily Selina, 2022. (2022). Pengembangan Media Quizland Berbasis Scratch Games Pada Pembelajaran Tematik Subtema Aku dan Cita-Citaku Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(6), 1271–1280. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgdsd/article/view/47126>
- Lestari, Y. D. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 16(1), 73–80. <https://doi.org/10.52217/lentera.v16i1.1081>
- Ma'ruf, F. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Flash Sebagai Sarana Belajar Siswa PAUD. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 143–147. <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.68>
- Maemunawati, S., & Alif, M. (2020). *Peran Guru, Orang Tua, Metode dan Media Pembelajaran: Strategi KBM di Masa Pandemi Covid-19* (T. Penerbit (ed.)). Media Karya Serang.

- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. CV Budi Utama.
- Meilasari, S., Damris M, D. M., & Yelianti, U. (2020). Kajian Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dalam Pembelajaran di Sekolah. *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 3(2), 195–207. <https://doi.org/https://doi.org/10.31539/bioedusains.v3i2.1849> KAJIAN
- Mubarak, S., Ansharullah, A., & Indira Dewi, H. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Melalui Problem Based Learning. *Instruksional*, 3(1), 57. <https://doi.org/10.24853/instruksional.3.1.57-65>
- Niyarci dkk, N. (2022). Perkembangan Pendidikan Abad 21 Berdasarkan Teori Ki Hajar Dewantara. *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 2(1), 46–55. <https://doi.org/10.57251/ped.v2i1.336>
- Novita, I. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Terintegrasi Auditory Intellectually Repetition Berbantuan Smart Apps Creator pada Materi Barisan dan Deret Aritmatika*. Universitas Malikussaleh.
- Nuraeni L, E., Muharram, M. R. W., & Fajrin, B. S. (2021). Desain Game Edukasi Sifat-Sifat Bangun Datar Segiempat Menggunakan Aplikasi Scratch. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 5(2), 140. <https://doi.org/10.32507/attadib.v5i2.962>
- Nusamandiri, U., Dirgantara, U., Suryadarma, M., & Nusamandiri, U. (2023). Pengembangan Game Edukasi Mengenal Alat Musik Berbasis Animasi Interaktif. *Jurnal Sistem Informasi Universitas Suryadarma*, 10(2). <https://doi.org/10.35968/jsi.v10i2.1079>
- Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4093–4100. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1490>
- Pratidina shabira, 2024. (2024). Pengembangan Video Animasi Mengenal Pokok Pikiran Sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 7(1), 2504–2516. <https://doi.org/10.31949/jee.v7i1.8522>
- Putri, D. A., Susanti, V. D., & Apriandi, D. (2020). Pengembangan Modul Berbasis Rme Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika Siswa Kelas Xi Smk. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 138–146. <https://doi.org/10.37478/jpm.v1i2.470>
- Riki, S. D. & P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbantuan 3D Application Scratch pada Topik Gerak Parabola. *MAGNETON: Jurnal Inovasi Pembelajaran Fisika*, 2(1), 29–35.
- Rosmala, I. & A. (2018). *Model-Model Pembelajaran Mtematika* (B. S. Fatmawati

(ed.)). Bumi Aksara.

- Sembiring, V. M., & Sutirna, S. (2024). Analisis Minat Belajar Matematika Siswa Kelas X dalam Menggunakan Aplikasi Geogebra Pada Materi Trigonometri. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 143. <https://doi.org/10.33087/phi.v8i1.360>
- Septiana Reni et al. (2024). *Pengembangan Media Komik Berbasis*. 9(2), 52–61. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.21318>
- Setyaningrum, D. A. (2024). *Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics) pada Materi PLSV Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa*. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v5i1.5091>
- Setyosari, P. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan* (Edisi keenam). Prenanda Media Group
- Shoffan, D. (2021). *Perkembangan Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi* (Issue February). Agrapana Media.
- Sophia, A. Y. A. (2021). *Perancangan Media Pembelajaran Hukum Newton Menggunakan Macromedia Flash 8 dengan Metode Computer Baed Learning di SMK Negeri 5 Telkom Banda Aceh. Skripsi*. UIN AR-Raniry
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sukmawati, R. A., Sari, D. P., Amin, R. Al, & Suryaningsih, Y. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Pada Materi Program Linear Dengan Metode Drill and Practice. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 97. <https://doi.org/10.20527/edumat.v11i1.15100>
- Suliani, M., & Saputri, R. A. (2021). Analisis Kesulitan Guru dan Siswa pada Materi Statistika di SMA Advent Purwodadi. *Mandalika Mathematics and Educations Journal*, 3(1), 40–51. <https://doi.org/DOI:http://dx.doi.org/10.29303/jm.v3i1.2673>
- Tiara, V., Ninawati, Liska, F., Alya, R., & Barella, Y. (2024). Menggali Potensi Problem Based Learning: Definisi, Sintaks, Dan Contoh Nyata. *Sosial: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPS*, 2(2), 121–128. <https://doi.org/10.62383/sosial.v2i2.153>
- Udayani et al. (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. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v8i1.3228
- Wahyuni, S., Tasril, V., & J. Prayoga, J. P. (2022). Desain Aplikasi Game Edukasi

Pada Siswa Kelas 2 Sd Negeri 024777 Binjai. *Warta Dharmawangsa*, 16(4), 758–768. <https://doi.org/10.46576/wdw.v16i4.2431>

Widayati, E. W. (2022). P Pembelajaran Matematika di Era “Merdeka Belajar”, Suatu Tantangan bagi Guru Matematika. *Sepren*, 4(01), 01–10. <https://doi.org/10.36655/sepren.v4i01.770>

Zahid et al. (2021). Implementasi Computational Thinking Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mapel Bahasa Indonesia Kelas III SD Negeri Demangan. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan*, 3(1), 40–45. <https://doi.org/10.25008/jitp.v3i1.63>