

DAFTAR PUSTAKA

- Alawiyah, P., Respati, R., & Nuryadin, A. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Scratch Pada Pembelajaran Musik Kelas IV Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(3), 221-233.
- 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.
- Anitah, S. (2012). *Media Pembelajaran*. Surakarta : Yuma Pustaka.
- Arifin, Z. (2020). Metodologi Penelitian Pendidikan. *Jurnal al-Hikmah*, 1(1).
- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : PT Rajagrafindo Persada.
- Baginda Harahap. (2022). The Effect of Image Media On Learning Outcomes Of Class V MIS in Siboruangin Village in Information Communication Technology (ICT) Subjects. *Jurnal Informatika*, 1(1), 12–19.
- Bakar, I., & Kaddas, B. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Pembelajaran Tipe Student Teams Achievement Division pada Siswa Sekolah Dasar Negeri Daya II Makassar. 1(3), 132–139. <https://doi.org/10.33487/mgr.v3i1.3952>
- Daryanto. (2020). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pendidikan*. Yogyakarta: Gavamedia.
- Emzir. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif Dan Kualitatif*. Medan: Rajawali Pers.
- Fadila, A., & Ramadhani, R. (2024). Pengembangan Media Scratch Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Edu-Mat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(1), 12. <https://doi.org/10.20527/edumat.v12i1.17244>
- Fadila, N. N. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi “Dunia Tumbuhan” Materi Bagian Tumbuhan Dan Fungsinya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Tiru Lor2. Universitas Nusantara Persatuan Guru Republik Indonesia.
- Fajrianti, R., & Meilana, S. F. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Animaker Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ips Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6630–6637. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3325>
- Fauhah, H. (2021). Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran(JPAP)*, 9(2).
- Fitriani. (2021). Peran Guru Dalam Menanamkan Sikap Sosial Melalui Pembelajaran Ips Siswa Mts Yayasan Pendidikan Qur'an Kecamatan Kisaran Timur Kabupaten Asahan. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

- Fitrianingtyas, A. (2017). Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Model Discovery Learning Siswa Kelas IV SDN Gendanganak 02. Universitas Kristen Satya Wacana.
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>
- Hamzah, A. (2021). Metode Penelitian & Pengembangan, Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif, Proses Dan Hasil, Contoh Proposal Pengembangan Desain Uji Kualitatif dan Kuantitatif. Malang : CV. Literasi nusa abadi.
- Hansun, S. (2014). Rancang Bangun Permainan Interaktif Dengan Scratch. *Jurnal Ultimatics* : 6(1), 40–45. <https://doi.org/10.31937/ti.v6i1.332>
- Irmawati, D. A. (2020). Media Pembelajaran Matematika. Pernal Edukatif.
- Juliyana, G., Boty, M., & Tasya Jadidah. (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 (JPST)*, 03(02), 282–289. <http://jurnal.minartis.com/index.php/jpst/>
- Kulsum, U. (2022). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Penerapan Metode Eksperimen Dalam Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Materi Konduktor dan Isolator pada Siswa Kelas VI DN 002 Bengkong Tahun Pelajaran 2021/2022. Jember : Rfm Pramedia.
- Kumiyati, W. (2021). Livisa Solusi Meningkatkan Aktivitas Belajar Tari Rampak. Semarang : Yayasan Lembaga Gumun Indonesia (YLG I).
- Kurniawan, A. A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Canva Terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 179–187.
- Laily, S. J., & Mulyani. (2022). Pengembangan Media Quizland Berbasis Scratch Games pada Pembelajaran Tematik Subtema Aku dan Cita-Citaku Kelas IV Sekolah Dasar. *JPGSD*, 10(6), 1271–1280.
- Lestari, A., & Sudihartinih, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berjudul Game Learn With Adventure Menggunakan Scratch. *Buana Matematika : Jurnal Ilmiah Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 12(2), 127–144.
- Luthfiyyah, R. Z., Nabilah, S., Laili Alindra, A., Nurhikmah, J., & Irsalina, S. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Scratch Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV di Salah Satu Sekolah Dasar Purwakarta. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(6), 5722–5731.
- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1), 27–27.
- Marji, M. , & N. A. (2014). Learn To Program With Scratch. No Scratch Press, Inc.

- Marom, S., & Hidayatulloh, M. A. (2024). Pengembangan Aplikasi Scratch untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi. *Aksioma: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 15(1), 84–92.
- Maydiantoro, Albet (2021) Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). FKIP Universitas Lampung.
- Nashih, S. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Gerak Parabola Berbantuan Scratch Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 11, 1–11.
- Nasution, W. N., & Ritonga, A. A. (2019). Strategi Pembelajaran Kooperatif Konsep Diri dan Hasil Belajar Sejarah. Medan: CV. Widya Puspita.
- Ningrum, N. I., Akhdinirwanto, R. W., Fatmaryanti, S. D., & Kurniawan, E. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbantuan Scratch Untuk Meningkatkan Kemampuan Problem Solving Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Sains (JPFS)*, 6(1), 32–41. <https://doi.org/10.52188/jpfs.v6i1.365>
- Pratiwi, S. R., Gandamana, A., Free, I., Manurung, U., Afriadi, P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Scratch Pada Tema 6 Subtema 1 Kelas III SDN 105455 Sibatu-Batu. *Jurnal PGSD : Universitas Negeri Medan*.
- Putra Arfiansyah, L., Akhlis, I. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Scratch Pada Pokok Bahasan Alat Optik. *Upej, Unnes Physics Education Journal* 8(1). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/upej>
- Putra, N. (2015a). Research And Development, Peneliian Dan Pengembangan: Suatu Pengantar. Medan : Raja Grafindo Persada.
- Putra, N. (2015b). Research Dan Development : Penelitian Dan Pengembangan Suatu Pengantar . Medan : Raja Grafindo Persada.
- Rahayu, S., & Sari, D. K. (2021). "Pemanfaatan Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Sejarah Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 45-57.
- Rahma, T. L. M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Scratch Pada Materi Cerita Fabel Kelas Ii Sd Negeri 05 Indralaya Ditinjau Dari Unsur Intrinsik Prosa. Universitas Sriwijaya.
- Rahmadika, F. S., Rachma Nurfitri, Yosi Anggia Margaret Tambunan, & Nurdiansyah, N. (2024). Implications Of Educational Digital Media Scratch Games In Social Sciences Learning For Primary School Student Motivation. *Elementaria: Journal Of Educational Research*, 2(1), 1–18. <https://doi.org/10.61166/elm.v2i1.50>
- Rambe, Andina Halimsyah, Adinda Juwita Sari, Humayrani Siregar, Nadya Zain Ritonga, And Novita. (2022). “Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4:1349–58
- Ranam, S., & Amaliah, D. (2017). Pendekatan Contextual Teaching Learning Dalam Pembelajaran Berbasis Kurikulum 2013. *Research And Development Journal Of Education*, 3(2). <https://doi.org/10.30998/rdje.V3i2.2010>

- Resnick, M., Maloney, J., Monroy-Hernández, 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*, 52(11), 60–67. <https://doi.org/10.1145/1592761.1592779>
- Richard Hasan, J., Erwinsyah, A.(2024). Penerapan Metode Demonstrasi Berbantuan Media Audiovisual Berupa Video Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ips Pada Siswa. *Dirasatul Ibtidaiyah*, 4(1), 82.
- Ritonga, F. H., & Aufa, A. (2023). Pengaruh Media Kartu Kata Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 9(1), 382–387.
- Sani, R. A. (2019). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta Timur : PT. Bumi Aksara.
- Santrock, W. J. (2012). *Life-Span Development, Perkembangan Masa Hidup*. Medan : Erlangga.
- Saputro, B. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan*. Banten : Aswaja Pressindo.
- Sarah, R., Iskandar, F., & Raditya, A. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Project-Based Learning Berbantuan Scratch. Universitas Airlangga.
- Satria, E., Syaefudin Sa, U., Sopandi, W., Hayati Rahayu, A., & Anggraeni, P. (2022). Development Of Interactive Animation Media Using Scratch Programming To Introduce Computational Thinking Skills Pengembangan Media Animasi Interaktif Dengan Pemograman Scratch Untuk Mengenalkan Keterampilan Berpikir Komputasional. *Jurnal Cerdas Proklamator* 10 (2).
- Satriana, N. (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. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Semiawan, C. R. (2008). *Catatan Kecil Tentang Penelitian Dan Pengembangan Ilmu Pengetahuan*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Setyosari, P. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta : Prenadamedia Group.
- Sofiyanti, W., Pgri, U., Rissa, M., Kurniawati, P., Pinkan, M., & Prasasti, A. T. (2024). Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Scratch Menggunakan Pembelajaran Inquiry pada Pembelajaran IPAS. Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/kid>
- Sopiansyah, D., & Masrurroh, S. (2021). Konsep Dan Implementasi Kurikulum Mbkm (Merdeka Belajar Kampus Merdeka). *Reslaj : Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 4(1), 34–41. <https://doi.org/10.47467/reslaj.v4i1.458>
- Subando, J. (2022). *Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam*. Jawa Timur : Lakeisha.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Jawa Barat : PT Alfabet.

- Sukirman, D. (2012). *Micro Teaching*. Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama.
- Supriadi. (2021). *Coding Scratch Basic*. Tasikmalaya : Yayasan Sakata Innovation Center.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2017). *Media Pembelajaran*. Bandung : Wacana Prima.
- Sutirman. (2013). *Media Dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Toharudin, M. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas Teori Dan Aplikasinya Untuk Pendidik Yang Profesional*. Jawa Timur : Lakeisha.
- 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. 8(1).
- Ulfah, & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar (Jaa)*, 2(1), 1–9.
- Wagiran. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Teori Dan Implementasi*. Cv Budi Utama.
- Wardani, P. M. A. (2022). *Pengembangan Media Game Scratch Pada Mata*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Winaryati, Eni. M. Muhammad. Mardiana. Suwahono. (2021). *Cercular Model Of Rd&D (Model Rd&D Pendidikan Dan Sosial)*. KBM Indonesia.
- Wulandari, R. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbantuan Geogebra Dengan Pendekatan Saintifik Berbasis Penemuan Terbimbing (Guided Discovery) Pada Materi Persamaan Lingkaran Untuk Siswa Sma Kelas XI*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wulandari, T. D., Listiaji, P., & Dewi, N. R. (2023). Penerapan Scratch Pada Pembelajaran IPA: Tinjauan Literatur Sistematis Publikasi Antara 2013-2023. *Seminar Nasional IPA XIII*, 328–334.
- Yus, Anita, Dkk. (2023). Analisis Media Belajar Digital Di Generasi Alpha Era Society 5.0 Mendukung Kurikulum Merdeka. *Jurnal Generasi Ceria Indonesia*. 1 (2).
- Yusnaldi, Eka. 2019. *Potret Baru Pembelajaran IPS*. Medan: Perdana Publishing.