

## DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98–107.
- Alhamid, T., & Anufia, B. (2019). Resume: Instrumen Pengumpulan Data. *Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN)*.
- Angko, N., & Mustaji. (2017). Pengembangan Bahan Ajar dengan Model ADDIE untuk Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 SDS Mawar Sharon Surabaya. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(1), 1–15.
- Annisa, N., Saragih, A. H., & Mursid, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan*, 5(2), 210–221.
- Arfiansyah, L. P., Akhlis, I., & Susilo. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Scratch pada Pokok Bahasan Alat Optik. *UPEJ*, 8(1). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/upej>
- Arifah, H., & Suryanti. (2020). Pengembangan Media Komik Interaktif dalam Pembelajaran IPA Materi Perpindahan Kalor di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5), 949–961.
- Arsi, A. (2021). *Langkah-Langkah Uji Validitas Realibilitas Instrumen dengan Menggunakan SPSS*.
- Aslamiyah, T. Al, Setyosari, P., & Praherdhiono, H. (2019). Blended Learning dan Kemandirian Belajar Mahasiswa Teknologi Pendidikan. *JKTP (Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan)*, 2(2), 109–114.
- Asriadi, & Lazulfa. (2021). Desain dan Uji Coba Video Pembelajaran Berbasis Literasi Sains dengan Menggunakan Scratch pada Materi Keseimbangan Kimia. *Journal of Research and Education Chemistry*, 3(2), 143–143. [https://doi.org/10.25299/jrec.2021.vol3\(2\).7921](https://doi.org/10.25299/jrec.2021.vol3(2).7921)
- Asrori, M. (2013). Pengertian, Tujuan dan Ruang Lingkup Strategi Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 5(2), 26.
- Batista, S. C. F., & Baptista, C. B. F. (2014). Learning Object for Linear Systems: Scratch in Mathematics. In *International Journal on New Trends in Education and Their*. <http://scratch.mit.edu/scratch2download/>
- Budhyani, I., & Angendari, M. (2021). Development of Housekeeping Learning Module Based on E-Learning. In *Journal of Physics: Conference Series*, 1820(1).
- Cahyo, K. N., Martini, & Riana, E. (2019). Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Kuesioner Pelatihan pada PT Brainmatics Cipta Informatika. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 1(1), 45–53.

- Calvin, & Deu, I. (2023). Perancangan dan Implementasi Media Pembelajaran Housekeeping di SMK Negeri 2 Batam Menggunakan Metode MDLC. *In National Conference for Community Service Project* , 5(1), 1082–1089.
- Chaerunnisa, N. A., & Bernard, M. (2021). Analisis Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Media Scratch. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 4(6), 1577–1584.
- Daulae, T. H. (2019). Langkah-Langkah Pengembangan Media Pembelajaran Menuju Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *In Forum Paedagogik* , 10(1).
- Dayanti, Z. R., Respati, R., & Gyartini, R. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik FlipBook dalam Pembelajaran Seni Rupa Daerah Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *COLLASE (Creatie of Learning Students Elementary Education)*, 4(5), 704–711.
- Effendi, H., & Hendriyani, Y. (2016). Pengembangan Model Blended Learning Interaktif dengan Prosedur Borg Aand Gall. *International Seminar on Education* .
- Elmanora, Anwar, R. I., & Nugraheni, P. L. (2022). Ragam Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Jurusan Akomodasi Perhotelan. *SENTIMAS (Seminar Nasional Penelitian Dan Penabdian Masyarakat)*, 403–411.
- Fahriansyah, F. (2021). Pengembangan Desain Model Pembelajaran Assure pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Di SMP Islamiyah Sawangan. *Perspektif* , 1(1), 53–63.
- Fajri, K., & Taufiqurrahman. (2017). Pengembangan Buku Ajar Menggunakan Model 4d dalam Peningkatan Keberhasilan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia* , 2(1), 1–15.
- Fransisca, S., Putri, R. N., & Kom, M. (2019). Pemanfaatan Teknologi RFID untuk Pengelolaan Inventaris Sekolah dengan Metode (R&D). *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer Dan Informasi*, 1(1), 72–75.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Haryati, S. (2012). Research and Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian dalam Bidang Pendidikan. *Majalah Ilmiah Dinamika* , 37(1).
- Hidayat, F. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 28–37.
- Iskandar, R. S. F. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Project-Based Learning Berbantuan Scratch. *In Universitas Airlangga*.

- Iskandar, R. S. F., & Raditya, A. (2017). *Pengembangan Bahan Ajar Project Based Learning Berbantuan Scratch*.
- Ismail, R., Rifma, & Fitria, Y. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Model PJBL di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* , 5(2), 958–965.
- Joesyiana, K. (2018). Penerapan Metode Pembelajaran Observasi Lapangan (Outdoor Study) pada Mata Kuliah Manajemen Operasional (Survey pada Mahasiswa Jurusan Manajemen Semester III Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Persada Bunda). *Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi FKIP UIR*, 6(2), 90–103.
- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android terhadap Hasil Belajar Siswa . *Jurnal Pendidikan Kimia Dan Ilmu Kimia* , 3(2), 8–12.
- Khaira, H. (2021). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Kinemaster . *In Prosiding Seminar Nasional* , 1(1).
- Khalil, N. A., & Wardana, M. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Aplikasi Scratch untuk Meningkatkan Higher Order Thinking Skill Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(3), 121–130. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i3.45>
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal of Education and Humanity*, 2(4), 108–113.
- Khulsum, U., Hudiyono, Y., & Sulistyowati, E. D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen dengan Media Storyboard pada Siswa Kelas X SMA. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 1(1), 1–12.
- Kibtiah, A., Wahyudianto S.Pd., M. S. Dr. T., & Yasa M.Pd, A. D. (2024). Pengembangan Media Quizwhizzer untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Pelajaran IPAS di Kelas V SD Negeri 3 Wajak . *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran* , 2(8), 263–273.
- Lutfiana, A. N., Suastika, I. K., & Yuniasih, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Materi Operasi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat Kelas 6 SD. *Jurnal Terapan Sains & Teknologi* , 3(3), 186–196.
- Ma'rifah, A., Maftukhin, A., Hakim, Y. Al, & Akhdinirwanto, R. W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Scratch untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kumparan Fisika*, 6(3), 185–194. <https://doi.org/10.33369/jkf.6.3.185-194>
- Martanti, A. P., Hardyanto, W., & Sopyan, A. (2013). Pengembangan Media Animasi Dua Dimensi Berbasis Java Scratch Materi Teori Kinetik Gas untuk

- Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa SMA. *UPEJ Unnes Physics Education Journal*, 2(2).
- Mislan, & Santoso, D. A. (2019). Peran Pengembangan Media Terhadap Keberhasilan Pembelajaran PJOK di Sekolah. *In Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga (SENALOG)*, 2(1).
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education* , 3(1), 20–28.
- Mubarakah, M., Rohaeni, N., & Ana. (2018). Perancangan Multimedia Interaktif Offline Bilingual Untuk Penguasaan Istilah Asing Pada Materi Public Area Di Akomodasi Perhotelan. *Jurnal Pendidikan Kesejahteraan Keluarga* , 4(1), 1–10.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* , 8(2).
- Muqdamien, B., Umayah, Juhri, & Raraswaty, D. P. (2021). Tahap Definisi dalam Four-D Model pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Intersections* , 6(1), 23–33.
- Naron, Nurhasanah, Suranda, N., & Khadafi, M. (2024). Macam-Macam Perkembangan Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar di Indonesia. *Innovative: Journal of Social Sciene Research* , 4(4), 14043–14057.
- 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* , 6(1), 32–41.
- Ningsih, E. S., Fatimah, F. S., Sarwadhamana, R. J., & Sulistyaningsih, E. (2021). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Kuesioner Manajemen Talenta. *Indonesian Journal of Hospital Administration*, 4(2), 52–55.
- Nugraha, M. I. (2015). *Efektivitas Media Interaktif Berbasis Scratch pada Pembelajaran Biologi Materi Sel di SMA Teuku Umar Semarang*.
- Paramita, R., Panjaitan, R. G. P., & Ariyati, E. (2018). Pengembangan Booklet Hasil Inventarisasi Tumbuhan Obat sebagai Media Pembelajaran pada Materi Manfaat Keanekaragaman Hayati. *JUPI (Jurnal IPA Dan Pembelajaran IPA)* , 2(2), 83–88.
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 128–137. <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>



- Pratiwi, A. P., & Bernard, M. (2021). Analisis Minat Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar pada Materi Satuan Panjang dalam Pembelajaran Menggunakan Media Scratch. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)* , 4(4), 891–898.
- Pratiwi, S. R., Gandamana, A., Irsan, Manurung, I. F. U., & Afriadi, P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Scratch pada Tema 6 Subtema 1 Kelas III SDN 105455 Sibatu-Batu. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 21427–21438.
- Purnami, N. P. M. D., Sulianingsih, N. W. W., & Eka, N. P. (2022). Pemanfaatan Powtoon sebagai Media Pembelajaran Kreatif Berbasis Teknologi. *In Seminar Nasional: "Digital Learning Merdeka Belajar Kampus Merdeka: Strategi Dan Inovasi Pembelajaran* , 1(1), 25–31.
- Rahma, F. I. (2019). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar). *Pancawahana: Jurnal Studi Islam*, 14(2), 87–99.
- Rahmasari, D. N. (2019). Pemanfaatan Kemasan Produk sebagai Media Pembelajaran Matematika Manipulatif. *OSF Preprints*.
- Resnick, M., Maloney, J., Monroy-Hernandez, 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>
- Rohaeni, S. (2020). Pengembangan Sistem Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model ADDIE pada Anak Usia Dini. *Instruksional*, 1(2), 122–130.
- Rohiman, & Anggoro, S. B. (2019). Penggunaan Prezi untuk Media Pembelajaran Matematika Materi Fungsi. *Jurnal Matematika* , 2(1), 23–32.
- Rozady, M. P. N., & Koten, Y. P. (2021). Scratch sebagai Problem Solving Computational Thinking dalam Kurikulum Prototipe. *Increate Inovasi Dan Kreasi Dalam Teknologi Informasi*, 8(1), 11–17.
- Rustandi, A., Haeruddin, & Darmansyah. (2022). Penerapan Model Assure dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Di SMKN 3 Penajam Paser Utara. *Utile: Jurnal Kependidikan* , 8(1), 6–18.
- Rustandi, A., & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57–60.
- Safitri, S., & Setiawan, B. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Bio Smart Materi Sistem Peredaran Darah Manusia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *PENDIPA Journal of Science Education* , 6(3), 640–650.

- Sari, N. W. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Slow Learner. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Luar Biasa* , 1(2), 140–144.
- Satria, E., Sa'ud Udin Syaefudin, Sopandi, W., Tursinawati, Rahayu, A. H., & Anggraeni, P. (2022). Pengembangan Media Animasi Interaktif dengan Pemrograman Scratch untuk Mengenalkan Keterampilan Berpikir Komputasional. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 10(2), 217–228.
- Sembring, T. Y., Hutauruk, A. J. B., Marbun, Y., & Manalu, J. B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Scratch Berbasis Kearifan Lokal pada Materi Himpunan. *Jurnal Curere*, 6(2), 109–119.
- Setiawan, W., Hakim, L. F. N., & Filiestianto, G. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Trigonometri Berbasis Animasi pada Masa Pandemi COVID-19. (*JPMI Jurnal Pembelajaran Matematika* , 4(2), 435–444.
- Sidik, M. (2019). Perancangan dan Pengembangan E-commerce dengan Metode Research and Development. *Jurnal Teknik Informatika UNIKA Santo Thomas*, 4(1), 99–107.
- Soesilo, A., & Munthe, A. P. (2020). Pengembangan Buku Teks Matematika Kelas 8 Dengan Model ADDIE. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* , 10(3), 231–243.
- Sudaryanto, Widayati, W., & Amalia, R. (2020). Konsep Merdeka Belajar-Kampus Merdeka dan Aplikasinya dalam Pendidikan Bahasa (dan Sastra) Indonesia. *Jurnal Bahasa* , 9(2), 78–93.
- Sumartini, Harahap, K. S., & Sthevany. (2020). Kajian Pengendalian Mutu Produk Tuna Loin PreCooked Frozen Menggunakan Metode Skala Likert di Perusahaan Pembekuan Tuna X. *Aurelia Journal*, 2(1), 29–38.
- Suparyati, A., & Habsya, , Chundakus. (2024). Kompetensi Lulusan Pendidikan Vokasi untuk Bersaing di Pasar Global. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(2), 1921–1927.
- Suyuti, Wahyuningrum, P. M. E., Jamil, M. A., Nawawi, M. L., Aditia, D., & Rusmayani, N. G. A. L. (2023). Analisis Efektivitas Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan Terhadap Peningkatan Hasil Belajar. *Jurnal on Education*, 6(1), 1–11.
- Toheri, & Nuraenafisah. (2013). Pengaruh Penggunaan Scratch terhadap Kreativitas Berfikir Matematis. *EduMa (Mathematics Education Learning and Teaching)*, 2(1).
- Untari, E. (2017). Problematika dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Sekolah Dasar di Kota Blitar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 3(1), 259–270.

- Wahidin, U. (2018). Implementasi Literasi Media dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. *Jurnal Pendidikan Islam* , 7(02), 229–244.
- Wahyuni, I. (2018). Pemilihan Media Pembelajaran. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*.
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai* , 7(1), 2896–2910.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* , 9(2), 1220–1230.
- Wijoyo, T. A. (2023). Operasional Departemen Housekeeping Di Dalam Hotel . *Badan Penerbit Stiepari Press*, 1–92.
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi* , 19(1), 75–82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19vi1.409>
- Yanto, D. T. P., Candra, O., Dewi, C., Hastuti, & Zaswita, H. (2022). Electric Drive Training Kit sebagai Produk Inovasi Media Pembelajaran Praktikum Mahasiswa Pendidikan Vokasi: Analisis Uji Praktikalitas. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 8(1), 106–120.
- Yunianto, T., Negara, H. S., & Suherman. (2019). Flip Builder : Pengembangannya pada Media Pembelajaran Matematika. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran Dasar*, 6(2), 115–127.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://journal.uniku.ac.id/index.php/Equilibrium>
- Zuhro, I. N., Sutomo, M., & Mashudi. (2022). Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Model Addie. *Jurnal Studi Pendidikan Islam* , 5(2), 180–193.

*Intelligentia - Dignitas*