

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Akhtar, A., Rifaqat, N., & Akbar, A. (2008). *Use of Media for Effective Instruction its Importance: Some Consideration* (Vol. 18, Issue 2).
- Almelhi, A. M. (2021). *Effectiveness of the ADDIE Model within an E-Learning Environment in Developing Creative Writing in EFL Students. English Language Teaching*, 14(2), 20. <https://doi.org/10.5539/elt.v14n2p20>
- Ari Perdana, M., Wanda Febrian, A., Rachma Amalia, F., & Negeri Banyuwangi, P. (2023). ALAMTANA Jurnal Pengabdian Masyarakat UNW Mataram Implementasi Laboratorium Mini Kitchen Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teaching Factory di SMK Suarna Wisata Banyuwangi. 04(03). <https://doi.org/10.51673/jaltn.v4i3.1780>
- Arifah, H. (2020). Pengembangan Media Komik Interaktif Dalam Pembelajaran IPA Materi Perpindahan Kalor di Sekolah Dasar. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8601>
- Ariyana, R. Y., Erma Susanti, & Prita Haryani. (2022). Rancangan *Storyboard* Aplikasi Pengenalan Isen-Isen Batik Berbasis Multimedia Interaktif. *Insologi: Jurnal Sains dan Teknologi*, 1(3), 321–331. <https://doi.org/10.55123/insologi.v1i3.375>
- Arkadiantika, I., Ramansyah, W., Effindi, M. A., & Dellia, P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran *Virtual Reality* Pada Materi Pengenalan Termination dan Splicing Fiber Optic. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1), 29. <https://doi.org/10.24269/dpp.v0i0.2298>
- Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(1), 1–13. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i1.100>
- Bagasputera, M. A., Sundari, F. S., Utami, D. S., Negeri, D., Gintung, L., & Bogor, K. (2023). Penerapan Media Scratch Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Bilangan Cacah. 1(1), 50–63. <https://doi.org/10.9644/scp.v1i1.332>
- Bakara, I. S. (2018). Pelaksanaan Standar Operasional Prosedur (SOP) *Waiter* dan *Waitress* Di Tamingsari Turi *Beach Resort* Batam. In *Jom Fisip* (Vol. 5).
- Bist, A. S. (2023). *The Importance of Building a Digital Business Startup in College. Startupreneur Business Digital (SABDA Journal)*, 2(1), 31–42. <https://doi.org/10.33050/sabda.v2i1.265>

- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational Research: An Introduction* (4th ed.). Longman Inc.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Cahyadi, A. (2019). Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur (A. Syaqui, Ed.; I). Penerbit Laksita Indonesia.
- Diningsih, A., & Wardani, N. S. (2021). Pengembangan Game Mari Belajar Untuk Mencapai Ketuntasan Belajar Pembelajaran Tematik Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 539–548. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.375>
- Dwi, F. E., & Lauchia, R. (2024). Peran Kurikulum Dalam Pendidikan *The Role of Curriculum in Education*. <https://jicnusantara.com/index.php/jiic>
- Dwi Puspitasari, W., & Febrinita, F. (2021). Pengujian Validasi Isi (*Content Validity*) Angket Persepsi Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Daring Matakuliah Matematika Komputasi. *Focus ACTION Of Research Mathematic*, 4(1), 2021. <https://doi.org/10.30762/factor-m.v4i1.3254>
- Effendi, H., & Hendriyani, Y. (2018). Pengembangan Model *Blended Learning* Interaktif dengan Prosedur *Borg and Gall*. <https://doi.org/10.31227/osf.io/zfajx>
- Elmanora, Idham Anwar, R., & Laras Nugraheni, P. (2022). Ragam Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Jurusan Akomodasi Perhotelan: *Variety of Learning Media for Vocational High School Students, Majoring in Hospitality Accommodation*. <https://journal.irpi.or.id/index.php/sentimas>
- Ernawati, I., & Sukardiyono, T. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server.
- Fadjarajani, S., Tineu Indrianeu, M., M Haekal, Mp. T., Pd Yuniarta Ita Purnama, S., Gamar Abdullah, Mp., Meylan Saleh, Mp., Cahyo Hasanudin, Mp., Wawat Srinawati Prasetyo Yuli Kurniawan, Mp., Slamet Riyanto Ana Srikaningsih, Mp., Hani Atun Mumtahana Heny Kusuma Widyaningrum, M., & Muh Nasir Abdul Rahmat, Mp. (2020). Media Pembelajaran Transformatif. Media Pembelajaran.
- Fidai, A., Capraro, M. M., & Capraro, R. M. (2020). “Scratch”-ing computational thinking with Arduino: A meta-analysis. *Thinking Skills and Creativity*, 38, 100726. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100726>
- Fikrotin, V., & Sulaikho, S. (2021). Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran iSpring Suite Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Morfologi Bahasa Arab. *Ta'lim al-'Arabiyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab & Kebahasaaraban*, 5(2). <https://doi.org/10.15575/jpba.v5i2.13587>

- Gazali, E., & Saefuloh, H. (2019). Kebutuhan Peserta Didik dan Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Aliyah. *Arabi : Journal of Arabic Studies*, 4(1), 87. <https://doi.org/10.24865/ajas.v4i1.117>
- Hasan, M., Milawati, Mp., Darodjat, Mp., & DrTuti Khairani Harahap, Ma. (n.d.). Makna Peran Media Dalam Komunikasi dan Pembelajaran | *i Media Pembelajaran*.
- Hasan, M., Supatminingsih, T., Mustari, M., Ahmad, M. I. S., Rijal, S., & Maruf, M. I. (2020). *The Development of Pocketbook Learning Media based on Mind Mapping in Introductory Economics Course*. *Universal Journal of Educational Research*, 8(12B), 8274–8281. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.082632>
- Hawlitshchek, A., & Joeckel, S. (2017). *Increasing the effectiveness of digital educational games: The effects of a learning instruction on students' learning, motivation and cognitive load*. *Computers in Human Behavior*, 72, 79–86. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.01.040>
- Herawati Daulae, T. (2019). Langkah-Langkah Pengembangan Media Pembelajaran Menuju Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *Forum Paedagogik*, 11(1), 52–63. <https://doi.org/10.24952/paedagogik.v11i1.1778>
- Hudaya Salsabila, A., Iriani, T., & Sri Handoyo, S. (2023). Penerapan Model 4D Dalam Pengembangan Video Pembelajaran Pada Keterampilan Mengelola Kelas. *In Jurnal Pendidikan West Science* (Vol. 01, Issue 08).
- Ihsan, S., & Ahyanuardi, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 2(1), 37–41. <https://doi.org/10.24036/jpte.v2i1.74>
- Indrastoeti, J., Poerwanti, S., & Mahfud, H. (2018). Optimalisasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dengan *Microsoft Power Point* Pada Guru-Guru Sekolah Dasar *Optimization of Interactive Learning Media Using Microsoft Power Point On Primary Teacher 1*.
- Iskandar, R., & F, F. (2020). Implementasi Model ASSURE untuk Mengembangkan Desain Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1052–1065. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.468>
- Junaedi, D. (2019). Desain Pembelajaran Model ADDIE. *Sukabumi:STAI Syamsul Ulum*, 1–14.
- Kandriasari, A., & Puteri, H. N. (2016). Efektivitas Media Pembelajaran Video Animasi Personal *Hygiene* Terhadap Peningkatan Pengetahuan Siswa SMK Negeri 33 Jakarta. *Pedagogik : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 54–57. <https://doi.org/10.33558/pedagogik.v4i2.1284>
- Khairinal, K., Suratno, S., & Aftiani, R. Y. (n.d.). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis Flip PDF Professional Untuk Meningkatkan

Kemandirian Belajar Dan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X IIS 1 SMA Negeri 2 Kota Sungai Penuh. 2(1), 2021. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v2i1>

Kibtiah, A., WahyudiantoSPd, D., Dwi Yasa MPd, A., Guru Sekolah Dasar, P., & Ilmu Pendidikan, F. (2024). Pengembangan Media *Quizwhizzer* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pelajaran IPAS Dikelas V SD Negeri 3 Wajak. 2(8).

Kordaki, M. (2012). *Diverse Categories of Programming Learning Activities could be Performed within Scratch*. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 46, 1162–1166. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.05.267>

Lutfiana, A. N., Suastika, I. K., & Yuniasih, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Materi Operasi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat Kelas 6 SD. *Rainstek Jurnal Terapan Sains Dan Teknologi*, 3(3), 186–196. <https://doi.org/10.21067/jtst.v3i3.6138>

Ma, A., Maftukhin, A., Al Hakim, Y., & Wakhid Akhdinirwanto, R. (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>

Mardin, H., Yusuf, F. M., & Mamu, H. D. (2023). Penerapan Model Desain Pembelajaran ASSURE dan Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Teknologi di SMA Negeri 1 Pulubala. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 1(10), 2261–2268. <https://doi.org/10.59837/jpmba.v1i10.504>

Marji, M. (2014). *Learn to Program with Scratch: A Visual Introduction to Programming with Games, Art, Science, and Math (reprint, annotated)*. No Scratch Press. Inc.

Marleny, F. D., Fitriansyah, M., Sa'adah, Astria Nuansa Saputri, W., Emiliya, R., & Fitriansyah, M. (2023). Edukasi Pembelajaran Dini untuk Mengembangkan Keterampilan Berpikir Komputasi Siswa. *Majalah Ilmiah UPI YPTK*, 1–6. <https://doi.org/10.35134/jmi.v30i1.141>

Marsum W.A. (1993). *Restoran dan Segala Permasalahannya*. Andi Offset.

Maulidiyah, F. nayla. (2020). Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan*, 29(2), 93–100. <https://doi.org/10.32585/jp.v29i2.647>

Mazlan, M. A., Azman, M. N. A., Evans, David. G., Pratama, H., & Ai Lin, V. T. (2023). *Development of Scratch Applications for Virtual Smart Homes in Teaching Electronic Components in Electronic Design for Design and Tech Subjects*. *Journal of Technology and Humanities*, 4(2), 39–48. <https://doi.org/10.53797/jthkkss.v4i2.5.2023>

- Mega Insani, H., Endang Nikmawati, E., & Mahmudatussa, A. (2016). Analisis Pengetahuan Peralatan Boga Mahasiswa Prodi Pendidikan Tata Boga Dalam Ujian Seni Tata Hidang (Vol. 5, Issue 1). <http://www.suarabanten.com>
- Mertyasa, I., G. A. (2012). *Food and Beverage Service Operational*. Andi Publisher.
- Muhardi. (2004). Kontribusi Pendidikan Dalam Meningkatkan Kualitas Bangsa Indonesia. *Jurnal Sosial Dan Pembangunan*, Volume 20(4), 478–492.
- Muthoharoh, V., & Sakti, N. C. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Adobe Flash CS6* Untuk Pembelajaran IPS Siswa Sekolah Menengah Atas. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 364–375. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.315>
- Nabilah, A. P., Laily Alindra, A., Nurhikmah, I., Fauziyah, N. N., Herlina, P., Febriyanti, R., Prayoga, R., Studi, P., Guru, P., & Dasar, S. (n.d.). Penggunaan Media Scratch Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. <https://scratch.mit.edu/>
- Nabilah, S., Laili Alindra, A., Zulfa Luthfiyyah, R., Nurhikmah, J., & Irsalina, S. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Scratch Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV di Salah Satu Sekolah Dasar Purwakarta. *Journal Of Social Science Research*, Vol 3 No 6, 5722–5731.
- Nasution, H. F. (2016). Instrumen Penelitian Dan Urgensinya Dalam Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Ilmu Ekonomi Dan Keislaman*, 4(1), 59–75.
- Nawali, J., Ivtari Savika, H., Kharismatuf Mufidah, I., & Susilawati, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran di MI dan SD. *Cahaya: Journal of Research on Science Education*, 2(1), 37–49. <https://doi.org/10.70115/cahaya.v2i1.133>
- Nur Fakhrunnisaa, Edy, M. R., Hikmah Isnaini, & Nurul In. (2023). Pengenalan Aplikasi Strachjr Untuk Siswa di SMA 1 Sinjai. *Vokatek: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 156–170. <https://doi.org/10.61255/vokatekjmp.v1i3.182>
- Nurhayati, E., Dewi, S. V., & Setiaesmana, D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Scratch Untuk Mengoptimalkan *Problem Solving* Siswa. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(1), 871. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i1.6520>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Vol. 03).
- Okpatrioka. (2023). *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, Vol.1, 86–100.
- Peppler, K. A., & Kafai, Y. B. (2007). *From SuperGoo to Scratch: exploring creative digital media production in informal learning*. *Learning, Media and Technology*, 32(2), 149–166. <https://doi.org/10.1080/17439880701343337>

- Pradja, B. P., & Saputra, N. N. (2023). *Usage Of Scratch in Making Game-Based Mathematics Learning Media To Improve Students' Mathematical Skills*. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 131–142.
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., 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, S. R., Gandamana, A., Free, I., Manurung, U., Afriadi, P., & Pgsd, P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Scratch pada Tema 6 Subtema 1 Kelas III SDN 105455 Sibatu-Batu.
- Premana, A., & Isti Pratiwi, D. (2021). Peran Video Blog Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris. *In Jurnal Teknologi Pendidikan* (Vol. 14, Issue 2).
- Putra Arfiansyah, L., Akhlis, I., Jurusan Fisika, S., & Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, F. (2019a). *Unnes Physics Education Journal* Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Scratch pada Pokok Bahasan Alat Optik. *UPEJ*, 8(1). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/upej>
- Putra Arfiansyah, L., Akhlis, I., Jurusan Fisika, S., & Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, F. (2019b). *Unnes Physics Education Journal* Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Scratch pada Pokok Bahasan Alat Optik. *UPEJ*, 8(1). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/upej>
- Putro, Y. T. M., & Astuti, R. (2024). Penerapan Scratch dalam Pembelajaran Coding Siswa Sekolah Dasar. *Emergent Journal of Educational Discoveries and Lifelong Learning (EJEDL)*, 1(4), 21. <https://doi.org/10.47134/emergent.v1i4.37>
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran* (1st ed., Vols. ISBN978-979-3377–506). *Antarasi Press*.
- Rejeki, R., Adnan, M. F., & Siregar, P. S. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 337–343. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.351>
- 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. Communications of the ACM*, 52(11), 60–67. <https://doi.org/10.1145/1592761.1592779>
- Richey, J. D., Klein, R. C. (2007). *Design and Development Research*.
- Rohmawati, L. D., & Sifaunajah, A. (2023). *Design of Sales Information System SIKMAJO based on Codeigniter Framework*. *Nusantara of Engineering (NOE)*, 6(2), 124–132. <https://doi.org/10.29407/noe.v6i2.21064>
- Santhi, I. G. A. I. K., Wedhanti, N. K., & Mahendrayana, M. (2023). *Developing English Material for Food and Beverage Service Used by Students at SMKN*

1 Singaraja. *JL3T (Journal of Linguistics, Literature and Language Teaching)*, 9(2), 92–105. <https://doi.org/10.32505/jl3t.v9i2.6159>

- Saud, S., Saleh, N., & Azizah, L. (n.d.). LP2M-Universitas Negeri Makassar Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dalam Meningkatkan Minat Belajar.
- Schmitt, C., Whitehurst, G. J., Phillips, G. W., Ogle, T., Branch, M., Canada, B., Christmas, O., Clement, J., Fillion, J., Goddard, E., Loudat, N. B., Purwin, T., Rogers, A., & Vinson, M. (2002). Technology in Schools Suggestions, Tools, and Guidelines for Assessing Technology in Elementary and Secondary Education. In *National Forum on Education Statistics*. <http://nces.ed.gov>
- Sembiring, T. Y., Hutauruk, A. J., Marbun, Y., & Manalu, J. B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Scratch Berbasis Kearifan Lokal pada Materi Himpunan. *Jurnal Curere*, 6(2), 109–119.
- SUGIYONO. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (19th ed.). Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D (22nd ed.). Alfabeta.
- Syamsudin, A. (2015). Pengembangan Instrumen Evaluasi Non Tes (Informal) untuk Menjaring Data Kualitatif Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1). <https://doi.org/10.21831/jpa.v3i1.2882>
- Tangian, D. and P. B. D. , D. E. (2020). *Modul Food Service 1* Pelayanan di Restoran. 37–38.
- Tilbury, D., Stevenson, R. B., Fien, J., & Schreuder, D. (n.d.). *Education and Sustainability Responding to the Global Challenge IUCN Commission on Education and Communication* CEC. <http://antwarp.gsfc.nasa.gov/apod/ap001127.html>
- Vokasional, J. I., Teknologi, D., Tri, D., & Yanto, P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. 19. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19vi1.409>
- 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>
- Winaryati, E. , M. M. , Mardiana. , S. (2021). *Cercular Model of RD&D* (Model RD&D Pendidikan dan Sosial).
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. 19. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19vi1.409>

Yunianto, T., Negara, H. S., & Suherman, S. (2019). Flip Builder :
Pengembangannya Pada Media Pembelajaran Matematika. *Terampil: Jurnal
Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 6(2), 115–127.
<https://doi.org/10.24042/terampil.v6i2.5056>

Zhang, L., & Nouri, J. (2019). *A systematic review of learning computational
thinking through Scratch in K-9*. *Computers & Education*, 141, 103607.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103607>



Intelligentia - Dignitas