

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Arfiansyah, P. L., Akhlis, I., & Susilo. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Scratch pada Pokok Bahasan Alat Optik. *Jurnal UPEJ*, 8(1). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/upej>
- Arifah, & Hida. (2020). Pengembangan Media Komik Interaktif Dalam Pembelajaran Ipa Materi Perpindahan Kalor Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Assulamy, H., Aunnurahman, & Halida. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Scratch pada SMP. *Journal on Education*, 06(01).
- 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>
- Bin Arsyad, R., Syamsu Qamar Badu, Mp., Nurhayati Abbas, Mp., & Evi Hulukati, Mp. (2022). Buku Ajar Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Storyboard Untuk Pembuatan Multimedia Interaktif, Penerbit Cv.Eureka Media Aksara. <https://repository.penerbiteureka.com/id/publications/559511/buku-ajar-pengembangan-media-pembelajaran-matematika-storyboard-untuk-pembuatan#cite>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42, <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Diana, Y. (2019). Pengaruh Beban Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Di Housekeeping Departement Pada Hotel Bintang Lagoon Resort. *Jurnal Manajemen Tools*, 11(2).
- Ernawati, I., & Sukardiyono, T. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Jurnal Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210.
- Fakhri Hutaaruk, A., Subakti, H., Simarmata, J., Soputra, D., Lestari, H., Al Haddar, G., Da'i Sukarman Purba, M., Fihris Khalik, M., & Dwi Cahyaningrum, V. (2022). Media Pembelajaran dan TIK (M. Julyus Fika Sirait, Ed.). *Yayasan Kita Menulis*.

- Firmansyah, H. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah di Sekolah Menengah Atas. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 9(2), 541–548. <https://doi.org/10.24815/jimps.v9i2.30416>
- Hidayat, D. N., Nugraha, R. G., & Ali, E. Y. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran Multimedia menggunakan Canva pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 4 SDN Sukamaju. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1511–1518. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1163>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Model In Islamic Education Learning. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*.
- Isnaini, M., Fujiaturahman, S., Utami, L., Zulkarnain, Anwar, K., Islahudin, & Sabaryati, J. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Scratch Sebagai Alternatif Media Belajar Siswa “Z Generation” Untuk Guru-Guru Sdn 1 Labuapi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1). <https://scratch.mit.edu/download>.
- Kris Yuan Hidayatulloh, M., & Alfin Hilmi, M. (2021). Pengaruh Locus Of Control Dan Pengalaman Praktik Kerja Lapangan Terhadap Kesiapan Kerja Siswa Smk Ypm 8 Sidoarjo. In *Journal of Education and Management Studies*. <https://doi.org/https://doi.org/10.32764/joems.v4i6.574>
- Kuntari, R. (2022). Dasar-Dasar Perhotelan Kelas X (E. Octavia, Ed.). *PT Dinamika Astrapedia Sejahtera*. www.astrapedia.co.id
- Kurniawan Saputra, D., & Perdana, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbantuan 3d Application Scratch Pada Topik Tekanan Hidrostatik. *Inovasi Pembelajaran Fisika*, 2(1), 2985–5764.
- Lestari, I. F. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Scratch Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal UNESA*, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/29732>
- Lukma, N. H., & Nurjanah. (2023). Media Pembelajaran Digital (Andriyanto, Ed.). *Penerbit Underline*. <https://repository.unisbablitar.ac.id/id/eprint/130/2/2.%20media%20pembelajaran%20digital%20LENGKAP.pdf>

- Mahendra, B. Z., Oktaviani, S., Gusti, M. H. C., & Wardoyo, S. (2024). Keterampilan Kerja Lulusan Pendidikan Kejuruan Dan Relevansi Kompetensi Melalui Praktik Industri Di Dunia Kerja. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan*, 6(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23960/jpvti>
- Mahmudin, S. N., & Saprudin, U. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII Dengan Metode *Research And Development (R&D)*. *Jurnal Informasi Dan Komputer*, 11(1).
- Muchlasin, I., Ambarwati, R. U., Diyan, D., Muyasaroh, K., & W, R. A. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *ICT (Information Communication Technology)* dalam Meningkatkan Belajar Siswa. *Journal Social Science Academic*, 2(1), 97–104. <https://doi.org/10.37680/ssa.v2i1.4826>
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *JSER Journal of Science and Education Research*, 1(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.62759/jser.v1i1.7>
- Nabila, A., Rohaeni, N., Jubaedah, Y., Fithriturrohmi Yusuf, S., & Rinekasari, N. R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Penanganan Reservasi Hotel Berbasis Video Motion Graphic Di Smk Akomodasi Perhotelan. *Jurnal Pendidikan Dan Perhotelan*, 1(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/jppv1i2.04>
- Ningtiyas, A., Faizah, S. N., Mustikasari, M., & Bastian, I. (2021). Pengukuran Usability Sistem Menggunakan USE Questionnaire pada Aplikasi OVO. *Jurnal Ilmiah KOMPUTASI*. <https://doi.org/10.32409/jikstik.20.1.2701>
- Nisa, D., Jubaedah, Y., & Rohaeni, N. (2023). Pengembangan Performance Assessment Berbasis Digital Untuk Penilaian Praktik Penggunaan Vacuum Cleaner Di Smk Akomodasi Perhotelan. *Jurnal Pendidikan Dan Perhotelan*, 3(2), 13–19.
- Nurhalizah, N., & Jayanti, U. N. A. D. (2023). *The Development of Scratch Software-Based Interactive Learning Media on Regulatory System Material*. *Jurnal Pembelajaran Dan Biologi Nukleus*, 9(2), 372–386. <https://doi.org/10.36987/jpbn.v9i2.4462>
- Nurlaila, Prihatni, Y., & Winingsih Puji Hariati. (2017). Pengembangan Lembar Kegiatan Siswa (Lks) Berbasis Inkuiri Terbimbing Pokok Bahasan Suhu Dan Kalor. *Journal Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa*. <https://core.ac.uk/download/pdf/230375129.pdf>

- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadits, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 03, 171.
- Nurzannah MIN, S., & Serdang, D. (2022). Peran Guru Dalam Pembelajaran. In *ALACRITY: Journal Of Education*, <https://doi.org/https://doi.org/10.52121/alacrity.v2i3.108>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). Media Pembelajaran. *Badan Penerbit UNM*. <https://eprints.unm.ac.id/25438/1/Buku%20Media%20Pembelajaran.pdf>
- Prawesti, L. N. I., Putro, A. N. S., Pratiwi, M., Wardani, E., Ibrahim, S. M., Saragih, K. F., Srirahmawati, I., Zega, N. A., & Fatmawati. (2024). Media Pembelajaran (Andriyanto, Ed.). *Lakeisha*.
- Purnasari, D. P., & Sadewo, D. Y. (2020). Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kompetesnsi Pedagogik. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 10(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.26858/publikan.v10i3.15275>
- Puteri, S. N., Farhurohman, O., & Arofah, S. (2024). Pemanfaatan Media Scratch Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematis Siswa Sd. *Jurnal Sekolah*, 8 (3). <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/js.v8i3.57912>
- Rahim Tanjung, E., & Albina, M. (2025). Penelitian Deskriptif dalam Pendidikan. *Jurnal Bahasa Dan Sastra Dalam Pendidikan Linguistik Dan Pengembangan*, 3. <https://doi.org/https://doi.org/10.59841/blaze.v3i3.2972>
- Rahim, Y. M. H. (2011). Pemanfaatan Ict Sebagai Media Pembelajaran Dan Informasi Pada Uin Alauddin. *Jurnal Wawasan Keislaman*, 6(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.24252/.v6i2.1408>
- 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. *Journal Communications of the ACM*, 52(11), 60–67. <https://doi.org/10.1145/1592761.1592779>
- Roro Rastrani Rahada Putri, Kaspul, & Arsyad, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Modul Elektronik (E-Modul) Berbasis Flip Pdf Professional Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1. <https://jurnal.jomparnd.com/index.php/jp>
- Sa'diyah, H., Alfiyah, H., AR, Z., & Nasaruddin. (2020). Model Research And Development Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*,

- 10(1), 1–32. <https://media.neliti.com/media/publications/349081-model-research-and-development-dalam-pem-639c5ce5.pdf>
- Saparuddin, Ashari Hamzah, R., & Al Faridzin, S. (2024). Media Pembelajaran Di SD. *Elementary Journal*, 7(2), 2024.
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal.Untirta.Ac.Id*, 2(1), 470–477.
- Sati, A. T., Tri Aditya, D., Azzahra, N. L., & Djutalov, R. (2023). Perancangan Sistem Informasi Keuangan Orens Peninggaran Raya (Opera) Berbasis Desktop Dengan Java Se & Mysql Menggunakan Metode Research And Development (Rnd). *JORAPI : Journal of Research and Publication Innovation*, 1(2). <https://jurnal.portalpublikasi.id/index.php/JORAPI/index>
- Sidik, M. (2019). Perancangan dan Pengembangan E-commerce dengan Metode Research and Development. *Jurnal Teknik Informatika Unika St. Thomas* , 04(1).
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. *Alfabeta*.
- Sutikno, Susilo, & Hardiyanto, W. (2018). Pelatihan Pemanfaatan Scratch Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Penerapan Teknologi Dan Pembelajaran*, 16(2), 173–178. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/rekayasa.v16i2.17508>
- 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. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(1).
- Vicky, A., & Putranto, D. (2023). Peran Housekeeping Menghadapi Komplain Tamu Kamar Hunian Di Myhotel Jakarta Barat. *Jurnal Lemondial Business School*.
- Wahyuni, I. (2018). Pemilihan Media Pembelajaran. *Jurnal UMSIDA*, 1–14. <http://eprints.umsida.ac.id/3723/>
- Wahyuningsih, S. K. (2021). Problematika Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19 Di Sma Dharma Praja Denpasar. *Jurnal Pangkaja*, 24(1). <http://ejournal.ihdn.ac.id>
- Wardani, A. M. P., Permana, P. E., & Wenda, N. D. D. (2022). Pengembangan Media Game Scratch Pada Pembelajaran Ipa Kelas V Materi Alat Pernapasan Pada Hewan. *Jurnal Pendidikan, Sains, Dan Teknologi*, 9(1), 40–49.

- Widiastika, M. A., Hendracipta, N., & Syachruraji, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Pada Konsep Sistem Peredaran Darah di Sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 47–64. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.602>
- Yuniarti, A., Putri Shalihat, A., Amanda, D., Laili Ramadhini, I., Virnanda, V., & Keguruan, F. (2023). Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran. *Journal Education and Technology*, 4(2), 2023. <https://doi.org/https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2907>
- Zahwa, F. A., Syafi'i 2, I., Tarbiyah, F., Keguruan, D., Sunan, U., Surabaya, A., & Timur, J. (2022). *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. 19, 1. <https://journal.uniku.ac.id/index.php/Equilibrium>

