

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfian, A., & Kholidya, C. F. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Teknik Dasar Mesin Bubut Kelas Xi Program Keahlian Teknik Pemesinan Di Smkn 1 Nganjuk. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 1–9.
- Aulia, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan scratch dengan metode computational thinking pada materi trigonometri di kelas X SMA negeri 7 Mandau. *Skripsi*, 1–99.
- Dewi, F. N., Padang, N., Info, A., & History, A. (2025). *Implementasi Media Interaktif Digital dalam Pembelajaran Problem Based Learning : Literature Review*. 8.
- Dhomiri, Junedi, & Nursikin. (2019). Pendidikan Implementasi Program Merdeka Belajar – Kampus Merdeka (MBKM) di Perguruan Tinggi. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14.
- Elan, Sumardi, & Juandi, A. S. (2022). Penyusunan Instrumen Penelitian Tindakan Kelas dalam Upaya Peningkatan Keterampilan Sosial. *Jurnal Paud Agapedia*, 6(1), 91–98.
- Febrianti, E., Wahyuningtyas, N., & Ratnawati, N. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif “SCRIBER” untuk Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 19(2), 275.
- H Sekar Sari, P Reni Dwi, V. S. (2024). Manajemen pelaksanaan kelas industri terhadap kompetensi lulusan di smk. *Jurnal Pendidikan Profesional*, 13(3), 70–85.
- Habibullah, I., Arwizet, K., Rahim, B., & Yuvenda, D. (2025). *Implementasi Model Pembelajaran Teaching Factory sebagai Upaya untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Teknik Pemesinan pada Mata Pelajaran Teknik Pemesinan Bubut di SMK Negeri 1 Batipuh*. 02(02), 814–828.
- Hamidah, R., Zakir, S., & Efriyanti, L. (2025). *Media Pembelajaran PIPAS Interaktif Berbasis Scratch : Perancangan dan Evaluasi pada Siswa Kelas X SMKN 1 Bukittinggi*. 04(02), 247–263.
- Huljanah, M., & Zai, E. K. (2025). *Efektivitas Media Pembelajaran Digital untuk*

*Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar. September.*

- Iskandar, N., Setiawan, A., & Sumardi, K. (2016). Identifikasi Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Siswa Smk Memilih Program Keahlian Teknik Mesin. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 3(2), 220.
- Iskandar, & Raditya. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Project-Based Learning Berbantuan Scratch. *Seminar Nasional Matematika Dan Aplikasinya, 2013*, 167.
- Juniarti, A., & Sulastika, R. (2025). *Transformasi Pembelajaran dengan Teknologi Digital*. 5(2), 594–608.
- Kusumastuti, D. A., Ghufro, M. A., Islam, U., Abdurrahman, N. K. H., & Pekalongan, W. (2025). *Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Scratch dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa di Madrasah Ibtidaiyah*. Mi.
- Luthfiyyah, R., Nurhikmah, J., Najayanti, N., Irsalina, S., Nabilah, S., & Alindra, A. (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.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam dunia pendidikan (The influence of the use of learning media in the world of education). *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28.
- Mu'arivah, S. N., Pormes, C. O., Fitriana, E. T. N., Salsabila, S., & Sanusi, W. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Scratch pada Pemrograman Web untuk Siswa SMK. *TeknoIS: Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Dan Sains*, 14(1), 56–65.
- Musfirah, N., & Rasyid, A. (2025). Pengembangan instrumen hasil penilaian belajar tes dan non tes. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(11), 120–125.
- Ogi, I. G., Satwika, S., & Juniantari, M. (2026). *Perancangan Storyboard Media Pembelajaran Berbasis Visual Novel pada Materi Bangun Datar SMP*. 6(1), 11707–11716.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development ( R & D ) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Philip Nababan, Efendi Napitupulu, R. M. (2019). *PENGEMBANGAN MEDIA*

*PEMBELAJARAN INTERAKTIF TEKNIK PEMESINAN BUBUT. 6(2).*

- Rasyid Harahap, Y. N. (2025). *Jurnal Tarbiyah bil Qalam. IX*, 1–7.
- Saleh, M. S., Syahrudin, Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). *Media Pembelajaran*.
- Satria, E., & Sopandi, W. (2005). Creating Science Online Learning Media Using Scratch App Block Programming. *KnE Social Sciences*, 8.
- Sudi Suryadi. (2015). PERANAN PERKEMBANGAN Peranan Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Kegiatan Pembelajaran dan Perkembangandunia Pendidikan. *Jurnal Ilmiah AMIK Labuhan Batu*, 3 (3)(3), 9–19.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif* (ed.); Cetakan Ke). Alfabeta, Bandung.
- Thiagarajan, S., Semmel, S. D., & Semme, I. M. (1974). Instructional development for training teachers of exceptional children. In *Journal of School Psychology* (Vol. 14, Issue 1).
- Wandri, R., Suandi Daulay, Yudhi Arta, Anggi Hanafiah, & Jerika Mardafora. (2023). Pengenalan Dan Pelatihan Algoritma Pemrograman Menggunakan Aplikasi Scratch Untuk Siswa SMK YKWI Pekanbaru. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Penerapan Ilmu Pengetahuan*, 4(1), 14–18.
- Widiningrum, W. N. (2021). *Meta-Analysis media scratch terhadap keterampilan computational thinking siswa SMA dalam pembelajaran fisika. 8(1)*, 1–8.

*Intelligentia - Dignitas*