

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina Wulandari. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Dasar-Dasar ALgoritma dan Pemrograman Untuk Siswa Kelas X SMK Nasional Berbah*.
- Ariawan, R., & Wahyuni, A. (2020). The effect of applying TPS type cooperative learning model assisted by SPSS software on students ' skills in IT-based statistical data analysis course. *Journal of Physics: Conference Series*, 1–7.
- Asyar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi GP Press Group.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Budiman. (2017). Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah Jurnal Pendidikan Islam*.
- Borg, W.R and M.D Gall. (1989). *Education Research: An Introduction. Fifth edition*. New York and London: Longman.
- Branch, R.H. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Cahyadi, A.H.R (2019). *Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model*. Halaqa: Islamic Education Journal.
- Fuji Lestari. (2019) *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Scratch Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas Iv Sekolah Dasar*.
- Gunawan, Imam. (2016) *Metode Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik, Oemar, (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hamid, M. A., Rhamadani, R., Juliana, M., Safitri, M., Jamaludin, M. M., & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Hamzah B Uno dan Nina, *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2010.
- Hansun, S. (2014). *Rancang Bangun Permainan Interaktif dengan Scratch. Ultimatics*, 6(1), 40–45.
- Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Kegiatan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 10–15.

- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Lestari, S. (2018). *Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi*. *Edureligia*, 2(2), 94–100.
- Ligi Putra Arfiansyah. (2019) *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Scratch pada Pokok Bahasan Alat Optik*
- Mardamawi. (2020) *Praktis Penelitian*. Yogyakarta: Deepublish.
- Nana. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jawa Tengah: Lakeisha.
- Nila Muna Intana. (2018) *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Fisika Berbasis Scratch pada Pokok Bahasan Hukum Oersted*
- Nurjanah, W. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Matematika Berbasis Scartch pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Prisma dan Limas Pada Kelas VIII*. FIP UMJ.
- R., & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran*. Jember: Pustaka Abadi.
- Ridoi, Mokhammad. (2018) Cara mudah membuat game edukasi dengan Construct 2: tutorial sederhana game construct 2. Malang: Maskha.
- Romiszowski, A.J. (1996). System Approach to Design and Development. Dalam Plomp, T.& Ely,D.P (editor in chiefs) *International Encyclopedia of Educational Teknologi*. Oxford: Pergamon Press.
- Sarah, R., Iskandar, F., & Raditya, A. (2017). *Pengembangan Bahan Ajar Project-Based Learning Berbantuan Scratch*. Seminar Nasional Matematika Dan Aplikasinya, 167–172.
- Syarah Aulia. (2021) *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Scratch Dengan Metode Computational Thinking Pada Materi Trigonometri Di Kelas X SMA Negeri 7 Mandau*.
- Sanjaya, (2012). *Strategi pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabeta.
- Suprihatiningrum. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: A-Ruzz Media.
- Supriadi, D. (2021). *Coding Scratch Basic*. Yayasan Sakata Innovation Center.

Wijaya , H. (2018). *Analisis data Kualitatif dan Kuantitatif ilmu Pendidikan*.
Sulawesi Selatan: Theologia Jaffray.