

DAFTAR PUSTAKA

- Agusdianita. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Pjbl Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Perkuliahan Pengembangan Pembelajaran Tematik. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 6(1), 43–49. <https://doi.org/10.33369/dikdas.v6i1.24617>
- Aini, E. N., Pratiwi, C. P., & Samsiyah, N. (2023). Pengembangan Media Pop Up Digital pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 2(2), 859–867. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA>
- Andrizal. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Sistem E-Learning Universitas Negeri Padang. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 17(2), 1–10. <https://doi.org/10.24036/invotek.v17i2.75>
- Anggraini. (2020). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 292–299. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p292-299>
- Arfiansyah, L., Akhlis, I., Jurusan Fisika, S., & Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, F. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Scratch pada Pokok Bahasan Alat Optik. *UPEJ (Unnes Physics Education Journal)*, 8(1), 66–74. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/upej>
- Ari, A. A. (2021). Development of Scratch Assisted E-Learning Teaching Materials on Wave Materials Physics Communication. *Phys. Comm*, 5(2), 44–52. <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/pc>
- Arifianti, U., Islam, S. D., & Firdaus, A. (2020). Project Based Learning dalam Pembelajaran IPA. *Workshop Nasional Penguatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar SHEs: Conference Series*, 3(3), 2079–2082. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Arsyad. (2020). *Media Pembelajaran* (2020th ed.). PT.RajaGrafindo Persada.
- Badriyah, L. (2021). *Implementasi Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Bidang Bahasa Indonesia Kelas III SD Negeri Karangtengah 01 Sampang Cilacap*.
- Charismana, D. S., Retnawati, H., & Dhewantoro, H. N. S. (2022). Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Indonesia: Kajian Analisis Meta. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan PKN*, 9(2), 99–113. <https://doi.org/10.36706/jbti.v9i2.18333>

- Dwiyanti. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbantuan 3D Application Scratch Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Topik Gelombang Bunyi. *Diffraction*, 6(1), 20–29. <https://doi.org/10.37058/diffraction.v6i1.9399>
- Fahrezi, I., Taufiq, M., Akhwani, A., & Nafia'ah, N. (2020). Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(3), 408. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i3.28081>
- Fajrin, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sd Negeri 1 Trusmi Kulon. *Skripsi (Semarang: Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Sultan Agung 2023)*, 6. http://repository.unissula.ac.id/id/eprint/28689%0Ahttp://repository.unissula.ac.id/28689/1/Pendidikan_Guru_Sekolah_Dasar%28PGSD%29_34301900044_fullpdf.pdf
- Gempita, D. E. (2024). *Dita Evelliana Gempita, 2024 Analisis Hubungan Antara Event Qualiti Dan Emotional Terhadap Future Intention Dengan Spectaros Satisfaction Sebagai Variabel Intervening Di Indonesia Open S1000 Universitas Pendidikan Indonesia l repository.upi.edu l perpust. 2012.*
- Hartono. (2018). PJBL to Improve Student Creativity: A Descriptive Study of the Role of the Pjbl Learning Model in Improving Student Creativity. *Journal of PGRI University Lecturers Palembang*, 2(1), 1–11. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/prosiding/index>
- Herawati, N. I., Kuswanto, H., Wahyuni, M., & Aristaria, A. (2024). Scratch-Assisted Computational Thinking in Physics: A Literature Review. *JIPF (Jurnal Ilmu Pendidikan Fisika)*, 9(1), 105. <https://doi.org/10.26737/jipf.v9i1.4696>
- Hindun, H., Bahtiar, A., Maryelliwati, M., Susanti, E., Irawati, A., & An Nur, M. J. (2023). Project Based Learning dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi Pada Masa Pandemi. *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa*, 12(2), 457. <https://doi.org/10.26499/rnh.v12i2.4695>
- Ikhsan, K. N. (2022). Sarana Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 2(3), 119–127. <https://doi.org/10.51878/academia.v2i3.1447>
- Jazmine. (2014). Pengembangan Media. *Pengembangan Media Game SCRATCH Pada Pembelajaran IPA.*
- Khalil. (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>

- Lestari, I. F. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Scratch Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(6), 3567–3576. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/29732>
- Lopez. (2015). Scratch as a computational modelling tool for teaching physics. *Physics Education*, 50(3), 310–316. <https://doi.org/10.1088/0031-9120/50/3/310>
- Mahendra, I. W. E. (2017). Project Based Learning Bermuatan Etnomatematika Dalam Pembelajaran Matematika. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 6(1). <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v6i1.9257>
- Manggala, A. ., Prasasti, P. A. ., & Palupi, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Melalui Software Appy Pie untuk Meningkatkan hasil belajar siswa pada sub tema keseimbangan ekosistem. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Indonesia*, 8(1), 815–832.
- Martati, B. (2022). Penerapan Project Based Learning Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *C.E.S 2022 Conference of Elementary Studies*, 14–23.
- Muslimin. (2011). Perlunya Inovasi dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. *Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya*, 1(1), 1–8. https://www.academia.edu/24665886/Perlunya_Inovasi_dalam_Pembelajaran_Bahasa_dan_Sastra_Indonesia_1
- Nainggolan. (2021). Penerapan Pembelajaran Project Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa dalam Mata Kuliah Pengantar Pancasila. *Educouns Journal: Jurnal Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 2(2), 2774–6860.
- Nurhalizah. (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>
- Perkasa, R. A. E. (2024). Game Edukasi Interaktif Sejarah Kerajaan Hindu-Buddha menggunakan Platform Scratch. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 8(1), 36–45. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v8i1.25161>
- Pramesthi, F. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Topik Pengukuran Berbantuan 3D Application Scratch untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa*. 5, 118–133.
- Pratiwi. (2020). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Model Pembelajaran Project Based Learning.

- Jurnal Basicedu*, 4(2), 379–388. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.362>
- Puspidalia, Y. S. (2012). Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Mi/Sd Dan Alternatif Pemecahannya. *Cendekia: Jurnal Kependidikan Dan Kemasyarakatan*, 10(1), 121. <https://doi.org/10.21154/cendekia.v10i1.406>
- Rachmayani. (2015). *No Hakekat, Tujuan, dan Proses*. 6.
- Rahmawati. (2023). Pemanfaatan Sosial Media Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Perguruan Tinggi. *Jurnal Kajian Dan Penelitian Umum*, 1(2), 13–19. <https://doi.org/10.47861/jkpu-nalanda.v1i2.149>
- Rohmah, I. (2024). *Kognitif*. 4(December), 1626–1637.
- Rosdiana. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(2), 87–100. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v1i2.95>
- Rozandy. (2021). Susunan Staf Redaksi. *Jurnal IN CREATE*, 8, 11–17.
- Sa'ud, U. S., Cepi Riyana, Wahyu Sopandi, & Nur Rahmiani. (2024). Pengembangan Proyek Pemrograman Media Pembelajaran Interaktif Untuk Tugas Pemecahan Masalah Pelatihan Berpikir Komputasional Mahasiswa Dengan Scratch. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 7(1), 2320–2337. <https://doi.org/10.31949/jee.v7i1.8728>
- Saputra. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbantuan 3D Application Scratch Pada Topik Tekanan Hidrostatik. *MAGNETON: Jurnal Inovasi Pembelajaran Fisika*, 2(1), 61–68. <https://doi.org/10.30822/magneton.v2i1.3018>
- Sari. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Upaya Peningkatan Kreativitas Mahasiswa. *Jurnal VARIDIKA*, 30(1), 79–83. <https://doi.org/10.23917/varidika.v30i1.6548>
- Sugihartini. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277–286. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>
- Tegeh. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>
- Udin, Sopandi, W., Tursinawati, T., Hayati Rahayu, A., & Anggraeni, P. (2022). Pengembangan Media Animasi Interaktif Dengan Pemograman Scratch Untuk Mengenalkan Keterampilan Berpikir Komputasional. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 10(2), 217–228. <https://doi.org/10.37301/cerdas.v10i2.169>

- Wahyuni, S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Mahasiswa 3 . Penyusunan Jadwal Pelaksanaan Proyek Proses Dan Hasil Proyek Laporan Dan Presentase Publikasi Hasil Proyek 4 . Penyelesaian Proyek Dengan Fasilitas dan Mo. *Jurnal Edutech*, 5(1), 84–88.
- Wardani, P. M. A., Permana, E. P., & Wenda, D. D. N. (2022). Pengembangan Media Game Scratch Pada Pembelajaran Ipa Kelas V Materi Alat Pernapasan Pada Hewan. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 9(1), 40–49. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v9i1.375>
- Widiningrum, W. N., Hardyanto, W., Wahyuni, S., Marwoto, P., & Mindyarto, B. N. (2021). Meta-Analisis Media Scratch terhadap Keterampilan Computational Thinking Siswa SMA dalam Pembelajaran Fisika. *Jurnal Riset Dan Kajian Pendidikan Fisika*, 8(1), 1. <https://doi.org/10.12928/jrkpf.v8i1.19433>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yuliza. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Di MTs Negeri Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 33–48. <https://doi.org/10.58222/jurip.v2i1.249>