

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, D. P. (2022). Penerapan model discovery learning untuk meningkatkan hasil belajar. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 19(2), 151–157.
- 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.
- Amarullah, T. A. H., & Wiwita, R. (2024). *Karakteristik media pembelajaran interaktif untuk siswa sekolah menengah pertama*. 9(3), 305–313.
- Amatullah, D. C., & AB, J. S. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif matematika pada materi bangun ruang sisi datar kelas VIII SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung tahun 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 243–250.
- Andariska, M. A., Sakina, A. H., Aisyah, S., Nabila, C., & Syarnubi. (2024). Discovery learning keaktifan siswa di SMP Indo Global Mandiri Palembang. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(3), 8036–8041.
- Andryannisa, M. A., Wahyudi, A. P., & Sayekti, S. P. (2023). Upaya meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode resitasi pada mata pelajaran akidah akhlak di SD Islam Riyadhul Jannah Depok. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(3), 11716–11730. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.549>
- Anis, Y., Mukti, A. B., & Mulyani, S. (2023). Perancangan game sederhana menggunakan scratch programming sebagai media pembelajaran visual bagi anak usia dini. *Bulletin of Information Technology (BIT)*, 4(2), 2–9.
- Ardiyanti, D., & Tyas, D. N. (2025). Upaya meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode resitasi pada mata pelajaran akidah akhlak di SD Islam Riyadhul Jannah Depok. *JPM: Jurnal Pendidikan MIPA*, 15(1), 275–286.
- Aulia, R. P., Prihatin, J., & Siswati, B. H. (2023). Hubungan antara minat belajar dengan keberhasilan belajar siswa dengan penerapan buku ajar elektronik sistem ekskresi berbasis Brain-Based Learning (BBL) dilengkapi video dan

- diagram roundhouse. *Bio-Lectura: Jurnal Pendidikan Biologi*, 10(1), 11–17.
- Ayu, I. G., Heni, A., & Wijaya, S. (2022). Pengaruh kinerja guru terhadap hasil belajar siswa kelas 5 SD mata pelajaran science sekolah XYZ. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 8(2), 1776–1785. <https://doi.org/10.36312/jime.v8i2.3313/http>
- Damayanti, A. (2022). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik mata pelajaran ekonomi kelas X SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah. *Prosiding SNPE FKIP Universitas Muhammadiyah Metro*, 1(1), 99–108.
- Dari, F. W., & Ahmad, S. (2020). Model Discovery Learning Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2014), 1469–1479.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fania, G. I., Nur Khasanah, R., Hanifah Salsabila, U., Haifani Azizah, R., & Listiyani, A. (2021). Urgensi teknologi pendidikan dalam peningkatan kualitas. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 9(2), 575–590.
- Gulo, O. T., Panjaitan, M., & Sianturi, R. D. (2025). Penerapan model pembelajaran discovery learning dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran TIK. *Scientific Journal of Information Technology Education*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.30631/jemst.v2i1.15>
- Gunawan, I., & Palupi, A. R. (2024). Taksonomi bloom - revisi ranah kognitif: kerangka landasan untuk pembelajaran, pengajaran, dan penilaian. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 2(1), 98–117.
- Hamna, & Windar. (2022). Implementasi pendidikan karakter di sekolah dasar melalui penguatan kurikulum 2013 di masa pandemi covid-19. *PENDEKAR JURNAL: Pengembangan Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(1), 1–12.

- Hanifah, L. N. (2020). Pengaruh model pembelajaran discovery learning pada pembelajaran sejarah terhadap hasil belajar siswa di kelas X IPS 2 SMA Negeri 1 Bangil. *AVATARA, e-Journal Pendidikan Sejarah*, 9(1), 1–9.
- Haryati, I. (2025). Pengembangan SCRIZAT (SCRatch Interaktif Pembelajaran ZAT dan Perubahannya) untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JGSD : Jurnal Guru Sekolah Dasar* 2(1), 13–24. <https://doi.org/10.70277/jgsd.v2i1>.
- Hayudinna, H. G., & Muzkiyah, A. (2024). Analisis kemampuan bernalar kritis pada pembelajaran ilmu pendidikan alam dan sosial (IPAS) dalam kurikulum merdeka di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 2438–2447.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (analysis , design , development , implementation and evaluation) dalam pembelajaran pendidikan agama islam. *JIPAI; Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 28–37.
- Husni, R., Pratiwi, E., & Noviarni. (2024). Penggunaan scratch pada media pembelajaran algoritma dan pemograman di sekolah menengah pertama. *JURNAL BASICEDU*, 8(6), 4528–4538.
- Indrawathi, N. L. P., Dewi, P. C. P., Widiantri, N. L. G., & Vanagosi, K. D. (2021). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi hasil belajar pendidikan jasmani , olahraga dan kesehatan pada siswa kelas VII SMP Negeri 5 Kuta Selatan. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 7(1), 239–247.
- Jannah, M., Fitriyana, N., Umam, K., & Nugroho, Z. (2024). Model discovery learning berbantuan media scratch pada materi bangun ruang. *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 12(2), 186–194. <https://doi.org/10.30738/wd.v12i2.17506>
- Juhri, S. (2020). Penerapan model discovery learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IX pada pembelajaran IPA. *Jurnal Bio Educatio*, 5(2), 36–43.
- Kemendikbud, B. P. S. D. M. P. dan K. dan P. M. (2013). (Discovery learning) definisi / konsep. In model pembelajaran penemuan (discovery learning) (pp. 1–17). Kementerian Pendidikan Sosial.

- Khasinah, S. (2021). Discovery learning : definisi , sintaksis , keunggulan dan kelemahan. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 11(3), 402–413.
- Khotimah, S. H., Sunaryati, T., & Suhartini, S. (2021). Penerapan media gambar sebagai upaya dalam peningkatan konsentrasi belajar anak usia dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 676–685. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.683>
- Kurniawati, W., Sungkari, F. M., Utami, A. F., Adini, A. R., Puspitasari, L., Nurbianti, A., Pramudiyanti, H., Widiastuti, I., Iswahyuni, Besdaningrum, D. S., Praptiwi, N., Santi, E. V., Kholifah, E., & Marsanti, Y. (2023). *Pembelajaran ipa di sekolah dasar* (A. F. Utami (ed.); Pertama). IB Press.
- Laily, S. J., & Mulyani. (2022). Pengembangan media quizland berbasis scratch games pada pembelajaran tematik subtema aku dan cita-citaku kelas IV sekolah dasar. *JPGSD*, 10(6), 1271–1280.
- Lestari, I. F. (2021). 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-penelitianpgsd/article/view/29732>
- Lorensa, G. V., Sopiatus, N., & Helby, A. (2021). Penerapan model pembelajaran discovery learning untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran kelas IV di Hubbul Wathan Petai kecamatan Singingi Hilir kabupaten Kuantan Singingi. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Singingi*, 2(2), 18–30. <https://doi.org/https://ejournal.uniks.ac.id/index.php/JOM/article/view/1671/1240>
- Luthfiyyah, R. Z., Nurhikmah, J., Najayanti, Luthfiyyah, R. Z., Irsalina, S., Nabilah, S., & Alindra, A. L. (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.

- Ma'wa, P. F., & Ratnaningrum, I. (2025). Pengembangan media scratch game edukasi berbasis gaya belajar untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(3), 701–718. <https://doi.org/https://doi.org/10.62491/njpi.2025.v5i3-12>
- Magdalena, I., Islami, N. F., Rasid, E. A., & Diasty, N. T. (2020). Tiga ranah taksonomi bloom dalam pendidikan. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(1), 132–139.
- Marisya, A., & Sukma, E. (2020). Konsep model discovery learning pada pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar menurut pandangan para ahli. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 2189–2198.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning second edition*. Cambridge University Press. https://books.google.co.id/books?id=5g0AM1CHysgC&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Meylovia, D., & Julianto, A. (2023). Inovasi pembelajaran IPAS pada kurikulum merdeka belajar di SDN 25 Bengkulu Selatan. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, 4(1), 84–91. <https://doi.org/10.69775/jpia.v4i1.128>
- Muhammad, Y. (2025). Media pembelajaran interaktif (konsep dan analisis di sekolah dasar). In *media pembelajaran interaktif (konsep dan analisis di sekolah dasar)* (pp. 1–174).
- Mukaramah, M., Kustina, R., & Rismawati. (2020). Menganalisis kelebihan dan kekurangan model discovery learning berbasis audiovisual dalam pelajaran bahasa indonesia. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 1(1), 1–9.
- Munawir, Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran media interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI di madrasah ibtidaiyah. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 9(1), 63–71. <http://dx.doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828>

- Mushofa, Hermina, D., & Huda, N. (2024). Memahami populasi dan sampel : pilar utama dalam penelitian kuantitatif. *Jurnal Syntax Admiration*, 5(12), 5937–5948.
- Nisa, K., & Aryanti, L. D. (2023). Penggunaan media interaktif terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Keislaman* (Vol. 12, Issue 1).
- Okpatrioka. (2023). Research and development (R & D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *DHARMA ACARIYA NUSANTARA : Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Oktaviana, S. A.-Z., & Ratnaningrum, I. (2025). Pengembangan media animasi interaktif berbasis scratch untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V sekolah dasar. *ELEMENTARY SCHOOL (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An)*, 12(2), 629–645.
- Pandie, I. J. J., & Basuki, I. (2021). Analisis keefektifan e-learning menggunakan website pada mata pelajaran teknik pemrograman mikroprosesor dan mikrokontroler di SMK. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 10(02), 93–102. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jpte.v10n02.p93-102>
- Pertiwi, D. S. K., & Wardhani, I. S. (2024). Karakteristik media pembelajarn interaktif. *Jurnal Media Akademik*, 2(11), 1–13. <https://jurnal.mediaakademik.com/index.php/jma/article/view/869/788>
- Pitaloka, R. N., Ysh, A. Y. S., & Ardiyanto, A. (2022). Perbandingan hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri Sarirejo 03 dengan siswa kelas VI SD Negeri Sukoharjo 03 tahun pelajaran 2018/2019. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 08(01), 205–216.
- Praja, B. P., Hikmah, N., Wati, S., & Raharjo, S. (2025). Pengembangan aplikasi scratch untuk mendorong pembelajaran matematika kolaboratif di kelas. *Bilangan : Jurnal Ilmiah Matematika, Kebumian dan Angkasa Volume.*, 3(1), 36–48.
- Purba, D. F. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis scratch pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 5 Lumban Pinggol t.p 2024/2025. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Saintek, Sosial Dan*

Hukum (PSSH), 4(1), 1–15.

- Purba, R., Taufik, M., & Jamaludin, U. (2022). Pengembangan media pembelajaran liveworksheets interaktif dalam meningkatkan hasil belajar IPS. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 07(02), 336–348. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v7i2.6800>
- Putra, A. D., & Salsabila, H. (2021). Pengaruh media interaktif dalam perkembangan kegiatan pembelajaran. *JIK Jurnal Inovasi Kurikulum*, 18(2), 231–241.
- Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis pengaruh pembelajaran menggunakan media interaktif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 365–376.
- Rahayu, A. (2025). Metode Penelitian dan pengembangan (R&D): pengertian, jenis dan tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 459–470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Rahmadina, A. A., & Junaedi, A. (2025). Media pembelajaran berbasis scratch: pengembangan game edukatif JELITA untuk optimalisasi hasil belajar IPAS di sekolah dasar. *680-696*, 10(3).
- Rahman, S. (2021). Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo prosiding seminar nasional pendidikan dasar “merdeka belajar dalam menyambut era masyarakat 5.0” pembelajaran di era 5.0. *Prosiding Seminar Nasional, November*, 265–276.
- Ridho'i, M. (2022). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar matematika siswa MTs Miftahul Ulum Pandanwangi. *Jurnal E-DuMath*, 8(2), 118–128.
- Safitri, F. N. (2025). *Pengembangan media scrapbook digital bermuatan quizizz dengan model TGT dalam keterampilan menulis puisi siswa kelas 4 sd (skripsi)*. Universitas PGRI Madiun.

- Sakila, R., Lubis, N. faridah, Saftina, Mutiara, & Asriani, D. (2023). Pentingnya peranan ipa dalam kehidupan sehari-hari. *Jurnal Adam : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 119–123.
- Satria, D., Kusasih, Ii. H., & Gusmaneli, G. (2025). Analisis Rendahnya kualitas pendidikan di indonesia saat ini : suatu kajian literatur. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(2), 292–309. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v3i2.3838>
- Sinaga, D. Y., Yunilisa, R., Simangunsong, Simajuntak, A., Sinaga, F., Sinaga, Y. P., Hutagalung, W., Simbolon, U. G., Sitindaon, L. M., & Maharani, N. (2024). Mengembangkan minat belajar siswa untuk meningkatkan pembelajaran matematika SD kelas tinggi. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(3), 1550–1560. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i03>.
- Siregar, H. T. (2024). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dalam pembelajaran PAI. *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan (JITK)*, 2(2), 215–226.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D* (1st ed.). ALFABETA, CV.
- Suhada. (2017). Peranan teknologi pendidikan dalam peningkatan mutu pendidikan. *Hikmah: Journal of Islamic Studies*, 13(2), 35. <https://doi.org/10.47466/hikmah.v13i2.152>
- Suncaka, E. (2023). Meninjau permasalahan rendahnya kualitas pendidikan di indonesia. *Unisan Jurnal: Jurnal Manajemen dan Pendidikan*, 2(03), 36–49.
- Suparlan. (2021). Penerapan teori belajar prilaku dalam meningkatkan hasil belajar di sd/mi. *ALKHIDMAD : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 1–9.
- Suryaningsih, M. Z., Harjono, & Saraswati, N. (2024). Penerapan model discovery learning untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi unsur, senyawa dan campuran di SMP Negeri 25 Semarang. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan dan Penelitian Tindakan Kelas*, 2(4), 1112–1118.

- Sutopo, R. A., Hadi, W., & Setiyawan, M. (2024). Implementasi metode addie dalam pembuatan media interaktif bilangan pecahan dengan adobe animate. *Scientica Jurnal Ilmiah Sain dan Teknologi*, 2(12), 190–196.
- Swara, G. Y., Ambiyar, A., Fadhilah, F., & Syahril, S. (2020). Pengembangan multimedia pembelajaran matematika sebagai upaya mendukung proses pembelajaran blended learning. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(2), 105–117.
- Swasti, M., Hutapea, N. M., & Suanto, E. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis discovery learning. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 2928–2941. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>
- Sweller, J., Ayres, P., & Kalyuga, S. (2011). *Cognitive Load Theory*. Springer Science+Business Media, LLC. <https://doi.org/https://ndl.ethernet.edu.et/bitstream/123456789/54490/1/23.pdf>
- Syamsidah, Jusniar, Ratnawati, & Muhiddin, A. (2022). *Model discovery learning* (A. H. Zei (ed.); 1st ed.). Deepublish Publisher.
- Tambunan, H., Subakti, H., Sari, A. C., Mas'ud, H., Dwinanto, A., Evenddy, S. S., Pagiling, S. L., Simarmata, J., & Munfarikhatin, A. (2023). *Media pembelajaran interaktif* (M. J. F. Sirait (ed.)). Yayasan Kita Menulis Web:
- Timamah, I., Sa'diyah, H., Munawaroh, F., & Jannah, F. (2025). Peran penting populasi dan sampel dalam penelitian pendidikan. *Demagogi Journal of Social Sciences , Economics and Education*, 3(1), 55–66.
- Utami, A. R., Suhendri, & Dian, P. (2019). Hubungan antara kreativitas guru dengan hasil belajar siswa. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Indonesia*, 4(2), 56–62.
- Wandini, R. R., Sari, P. Z., Rini, N. I., Aprianni, S., & Rahmadani, A. (2022). Menerapkan proses keterampilan dalam pembelajaran IPA di MI/SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 2021–2027.

- 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>
- Wati, L., & Efendi, N. (2022). Studi literature penerapan discovery learning pada pembelajaran IPA sekolah dasar Lesma. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 12685–12692.
- Wibowo, D. C., Ocberti, L., & Gandasari, A. (2021). Studi kasus faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar matematika di SD Negeri 01 Nanga Merakai. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 4(1), 60–64.
- Widaraeni, F. S., & Vivianti. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif augmented reality mata pelajaran komputer dan jaringan dasar. *Tematik : Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi (e-Journal) Vol. 8 No. 2 Desember 2021*. 8(2), 186–201.
- 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 V*, 8(1), 1–8. <https://doi.org/10.12928/jrpkpf.v8i1.19433>
- Wirawan, A., & Bektiningsih, K. (2026). Pengembangan media pembelajaran interaktif scratch pada pendidikan pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *PAEDAGOGIE*, 21(1), 959–966. <https://doi.org/10.31603/paedagogie.v21i1.16301>
- Wulandari, S. (2020). Media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat siswa belajar matematika di SMP 1 Bukit Sundi. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 1(2), 43–48. <https://doi.org/10.24176/ijtis.v1i2.4891>
- Yogaswara, M. R. (2024). Pendekatan teori belajar konstruktivisme dalam kurikulum merdeka melalui media asmlr 3D pada materi fotosintesis. *CENDEKIA : Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 4(4), 561–568. https://doi.org/file:///C:/Users/ACER/AppData/Local/Packages/5319275A.W hatsAppDesktop_cv1g1gvanyjgm/LocalState/sessions/764E6612268271844

6BCB741FE132991EA24461E/transfers/2026-

24/airawan,+22.+MUHAMMAD+REZA+YOGASWARA.pdf

- Yuniar, R. A., Fuady, M. S., Ayusman, M. H., & Kamal, M. R. (2025). Kajian literatur: efektivitas penggunaan scratch dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 3(6), 1–20.
- Zakiah, K. N., Kurniasih, & Saryati, T. (2023). Upaya peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika di kelas III dengan menerapkan model problem based learning (PBL). *PEDADIDAKTIKA : Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(2), 242–253.
<https://doi.org/https://doi.org/10.36312/madu.v2i1.183>
- Zamsiswaya, Syawaluddin, & Syahrizul. (2024). Pengembangan model ADDIE (analysis , design , development , implemetation , evaluation). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 46363–46369.