

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiani, S., Agustiani, N., & Nurcahyono, N. A. (2021). Analisis Berpikir Literasi Matematika Berdasarkan Kemandirian Belajar Siswa SMP. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(2), 67–78.
<https://doi.org/10.46918/equals.v4i2.966>
- Ahmad Fadillah, & Bilda, W. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Sparkoll Videoscribe. *Jurnal Gantang*, 4(2), 177–182.
<https://doi.org/10.31629/jg.v4i2.1369>
- Anggriyani, M., Syaharuddin, S., Mandailina, V., Abbdillah, A., & Mahsup, M. (2024). Penggunaan Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran Matematika: Tren dan Tantangan. *SEMANTIK: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 2, 348–372.
<https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/SEMANTIK/article/view/2817/1852>
- As'ad, A. M., & Abdullah, A. (2022). Konsep Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *AL-MIKRAJ: Jurnal Studi Islam Dan Humaniora*, 2(2), 72–82. <https://ejournal.insuriponorogo.ac.id/index.php/almikraj>
- Azhari, I. F., & Octavianti, O. (2026). The Effectiveness Of Scratch Interactive Media in Mathematics Learning: A Literature Review Study. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 9(1), 25–35.
<https://doi.org/10.22460/jpmi.v9i1s.30854>
- Budiyono, B. (2016). *Statistika untuk Penelitian* (Edisi ke-2). UNS Press.
- Dewantara, P., Wrahatnolo, T., Joko, J., & Fransisca, Y. (2026). Efektifitas Penggunaan Aplikasi Everycircuit Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik.

Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, 15(02), 117–123.

<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/68996>

Dewi, A. A., Zulfa, N. S., & Karlimah, K. (2025). Pengembangan Media Scratch Berbasis Active Learning Pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar.

Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar, 9(2), 595–616.

<https://doi.org/10.26811/didaktika.v9i2.1738>

Dores, O. J., & Setiawan, B. (2019). Meningkatkan Literasi Matematis Mahasiswa

Calon Guru Sekolah Dasar Dalam Membelajarkan Matematika. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 4(1), 42.

<https://doi.org/10.26737/jpmi.v4i1.861>

Efendi, C. S., Apriliska, S., Aulia, N., & Kurniati, N. (2025). Systematic Literature Review: Faktor Internal Yang Memengaruhi Literasi Matematika Siswa di Indonesia. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 5, 164–180.

Fadila, A., & Ramadhani, R. (2024). Pengembangan Media Scratch untuk Meningkatkan Minat Belajar. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2759.

Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Proceeding Seminar Nasional*, 2(1), 93–97.

https://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084

Fitriani, A., & Santiani, S. (2025). *Analisis Literatur: Pendekatan Pembelajaran*

Deep Learning Dalam Pendidikan. 2(3), 50–57.

<https://doi.org/10.61722/jinu.v2i3.4357>

Hairi, M. R. Al, & Syahrani, S. (2025). Budaya Organisasi dan Dampaknya Terhadap Lembaga Pendidikan. *TARBIYATUL ILMU: Jurnal Kajian Pendidikan*, 2(12), 596–604.

Hakim, R. Al, Mustika, I., & Yuliani, W. (2021). Validitas dan Reliabilitas Angket Motivasi Berprestasi. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 4(4), 263–268. <https://doi.org/10.22460/Fokus.V4i4.7249>

Hardiansyah, B., Armin, A. P., & Rahmadi, A. A. (2023). Implementasi Aplikasi Game Menggunakan Scratch Dalam Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(4), 707–716. <https://doi.org/10.53625/jabdi.v3i4.6464>

Innayah, R. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Online, Motivasi Belajar, dan Kompetensi Dosen Terhadap Kualitas Pembelajaran. *JURNAL PROMOSI : Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 8(2), 38–47.

<https://doi.org/10.24127/pro.v8i2.3308>

Istiqomah, N. (2024). *Coding for kids: belajar pemrograman dengan Scratch*. <https://tahtamedia.co.id/index.php/issj/article/view/818/818>

Kusumawardani, D. R., Wardono, & Kartono. (2018). Pentingnya Penalaran Matematika dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 1(1), 588–595.

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), 702–718.

<https://doi.org/10.62491/njpi.2025.v5i3-12>

Mandasari, N. A., Puri, A., & Hapsari, A. D. (2025). Pendekatan Pembelajaran Deep Learning Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 08(2), 218–225.

<http://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd%0A>

Matahelumual, M. M. E., & Maharbid, D. A. (2026). Analisis Implementasi Media Pembelajaran Matematika Berbasis Game Edukasi Scratch Dalam Mengintegrasikan Aktivitas Deep Learning di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11, 29–38.

<https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.43360>

Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). Kriteria Pemilihan dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Sesuai Kebutuhan Peserta Didik. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 412–420.

<https://doi.org/10.55904/educenter.v1i9.92>

Miftahul Jannah, & Miftahul Hayati. (2024). Pentingnya Kemampuan Literasi Matematika dalam Pembelajaran Matematika. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 4(1), 40–54.

<https://doi.org/10.29303/griya.v4i1.416>

Naryaningsih, P. D., Siswono, T. Y. E., & Wintarti, A. (2022). Literasi Matematis Siswa Reflektif dan Siswa Impulsif dalam Menyelesaikan Masalah Kontekstual Berorientasi PISA. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 06(03), 2685–2697.

<https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1592>

Nofita, H., Wijayanti, D. A., & Santi, V. M. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran

CORE dengan Pendekatan Scientific terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa SMP Paramarta Unggulan. *JRPMS (Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah)*, 8(1), 60–69.

<https://doi.org/10.21009/jrpms.081.07>

Noviana, K. Y., & Murtiyasa, B. (2020). Kemampuan Literasi Matematika Berorientasi PISA Konten Quantity Pada Siswa SMP. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 4(2), 195–211.

<https://doi.org/10.33603/jnpm.v4i1.2830>

Novitasari, S., Pardimin, P., & Wijayanto, Z. (2024). Eksperimentasi Model Pembelajaran Creative Problem Solving Terhadap Kemampuan Literasi Matematika Peserta Didik SMP. *Edumatnesia: Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 534–549.

Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. 1–114.

[https://eprints.unm.ac.id/25438/1/BukuMedia Pembelajaran.pdf](https://eprints.unm.ac.id/25438/1/BukuMediaPembelajaran.pdf)

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*, 3, 36–48.

<https://doi.org/10.62383/bilangan.v3i1.369>

Prayitno, H. J., Utami, R. D., Ahantoro, M. S., Purnomo, E., & Jufriansyah, A. (2025). *Penguatan Pembelajaran di Era VUCA Melalui Deep Learning dan Pemrograman Scratch di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Akhaqul Karimah Mojogedang*. 13(95), 125–142.

<https://doi.org/https://doi.org/10.18196/berdikari.v13i2.28610>

- Ramadhan, M. R., Pamungkas, M. D., & Nurjanah, A. (2026). Fostering Statistical Reasoning and Numeracy Literacy: The Role of Scratch-Based Interactive Multimedia in Seventh-Grade Mathematics. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 27(1).
<https://doi.org/10.23960/jpmipa.v27i1.pp82-99>
- Ramadhani, R., & Izzati, N. (2023). Keefektifan dan Kepraktisan Modul Dasar Pemrograman. *Journal of Mathematics Education and Science*, 6(1), 47–53.
<https://doi.org/10.32665/james.v6i1.1142>
- Rifai, A. (2018). *Pengembangan media pembelajaran dan sumber belajar (teori dan praktik)*.
- Rio, R., Fadli, M., & Abdiansyah, A. (2024). Pengenalan dan Pelatihan Algoritma Pemrograman Menggunakan Aplikasi Scratch Untuk Siswa SMP Kota Lubuklinggau. *Madaniya*, 5(4), 2319–2327.
<https://www.madaniya.biz.id/journals/contents/article/view/1036>
- Rizky, N. P. A. Al, Nurhayati, E., & Setialesmana, D. (2026). Effectiveness of the Joyful Learning Model with Scratch- Assisted Learning Media on Students' Mathematical Literacy. *Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 6, 255–267.
<https://doi.org/10.51574/kognitif.v6i1.3493>
- Salamah, F., & Sudihartini, E. (2024). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika Pada Materi Grafik Persamaan Garis Lurus Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Scratch. *JMES (Journal Mathematics Education Sigma)*, 5(2), 141–152.
<https://jurnal.umsu.ac.id/index.php/jmes/article/view/19639>
- Santoso, R. M., & Setyaningsih, N. (2020). Literasi Matematika Siswa dalam

Menyelesaikan Soal Hots Bentuk Aljabar Berdasarkan Kemampuan Matematika. *Prosiding Konferensi Nasional Penelitian Matematika Dan Pembelajarannya*, 62–71.

<https://proceedings.ums.ac.id/index.php/knpmp/article/view/1892>

Sembring, T., Hutauruk, A., Marbun, Y., & Manalu, J. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Scratch Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Himpunan. *Jurnal Ilmiah Fakultas KIP Universitas Quality*, 6(2), 109–119.

Setiawan, H. R., Rakhmadi, A. J., & Raisal, A. Y. (2021). Pengembangan Media Ajar Lubang Hitam Menggunakan Model Pengembangan ADDIE. *Jurnal Kumparan Fisika*, 4(2), 112–119.

<https://doi.org/10.33369/jkf.4.2.112-119>

Sianipar, R., Salmet, S., Lesmana, D., Amin, N., Pajri, A., Irfan, M., & Ramadhan, G. (2025). Pembuatan Cerita Interaktif Menggunakan Scratch untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa MTs Pembangunan Nurul Islam. *Inovasi Sosial : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 109–112.

<https://doi.org/10.62951/inovasisosial.v2i2.1422>

Siregar, Y. S., Darwis, M., Baroroh, R., & Andriyani, W. (2022). Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik dengan Menggunakan Media Pembelajaran yang Menarik pada Masa Pandemi Covid 19 di SD Swasta HKBP 1 Padang Sidempuan. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 2, 69–75.

<https://doi.org/10.56972/jikm.v2i1.33>

Sonjaya, R. P., Aliyya, F. R., Naufal, S., & Nursalman, M. (2025). Pengujian Prasyarat Analisis Data Nilai Kelas: Uji Normalitas dan Uji Homogenitas. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9, 1627–1639.

<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/24426>

Sugiyono, S. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*.

Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36.

<https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>

Syafi'i, A., & Darnaningsih, D. (2025). *Pendekatan Pembelajaran Berbasis Deep Learning: Mindful Learning, Meaningful Learning, dan Joyful Learning*. 2(1), 45–57. e-jurnal.iainsorong.ac.id/index.php/Al-Mumtaz

Usman, M. R., & Kristiawati, K. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Matematis Siswa Ditinjau Dari Penguasaan Materi Prasyarat. *Jurnal Edukasi Dan Sains Matematika (JES-MAT)*, 8(1), 79–94.

<https://doi.org/10.25134/jes-mat.v8i1.5463>

Wati, D. K., Saragih, S., & Murni, A. (2022). Kevalidan dan Kepraktisan Bahan Ajar Matematika Berbantuan FlipHtml5 untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Kelas VIII SMP/MTs pada Materi Koordinat Kartesius. *Juring (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 5(3), 177–188.

<https://doi.org/10.24014/juring.v5i3.17424>

Widdah, H., & Faradiba, S. S. (2022). Analisis Literasi Matematika Pada Pembelajaran Matriks Menggunakan Mind Mapping. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1670–1681.

<https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1374>

Yulianisa, A., & Sudihartinih, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran

Matematika Materi Perkalian Aljabar Berbasis Aplikasi Scratch. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 10(2), 142–156.

<https://doi.org/10.23960/mtk/v10i2.pp142-156>

Zulkarnain, A. D., & Jatmikowati, T. E. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Adobe Flash CS6 Berbasis Android Pokok Bahasan Segitiga. *Jurnal Gammath*, 3(1), 49–57.

<https://doi.org/10.32528/gammath.v3i1.1093>