

DAFTAR PUSTAKA

- Amirullah. 2015. *Populasi dan Sampel (Pemahaman, Jenis, dan Teknik)*. Malang:
- Amral. 2020. *Hakikat Belajar dan Pembelajaran*. Guepedia.
- Arliza,dkk. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Materi Budaya Nasional Dan Interaksi Global Pendidikan Geografi.*Jurnal Petik*,1(5)
- Arsyad Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Perseda.Bayumedia Publishing
- Dalam Pendidikan. Dharma Acariya Nusantara. *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*,1(1)
- Depdiknas, 2006. *Standar Isi Satuan Pendidikan Sekolah Dasar dan Menengah* Jakarta: KKPS Kabupaten Malang
- Dewi, N., dkk. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada MataKuliah Teori Dan Praktik Plambing Di Program Studi S1 Pvkbn Unj. *Jurnal PenSil*,7(2) <https://doi.org/10.21009/pensil.7.2.6>
- Hansun, S. (2014). Rancang Bangun Permainan Interaktif dengan *Scratch*.*Ultimatics*, 6(1)
- Hidayat R. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Power point Interaktif Berbasis Games Edukatif pada Mata Pelajaran PAI Kelas VII di SMPN 7 Sijunjung. *Jurnal Publikasi IAIN Batusangkar*,1(1)
- Istiqomah, G., Daningsih, E., & Yokhebed. (2016). Kelayakan Multimedia Interaktif Anatomi Daun Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(3)
- Khotimah, A Dan Santosa. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Perekayasaan Sistem Antena Di Smk Negeri 5 Surabaya.*Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*.1(5)
- Marji, M., & Nd, A. (2014). *Learn to Program With Scratch*. San Francisco: No *Scratch* Press, Inc.I
- Martanti, A. P., Hardyanto, W., Sopyan A. 2013. Pengembangan Media Animasi Dua Dimensi Berbasis Java Scratch Materi Teori Kinetik Gas Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa SMA. *Unnes Physics Education Journal*. 2(2)
- Novak, J. D. (2020). *Learning, creating, and using knowledge: Concept maps as*
- Nurlina, A. H. *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: WIDINA BHAKTI PERSADA BANDUNG

- Okpatrioka O. 2023. Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif
- Peppler, K. A., & Kafai, Y. B. (2007). From Super Goo to Scratch]: Exploring creative digital media production in informal learning. *Learning, Media and Technology, Media and Technology*.
- Rosenbaum, E., Silver, J., Silverman, B., & Kafai, Y. (2009). PrenadamediaPriyambodo, dkk. (2012). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Kependidikan*. 2(42)
- Resnick, M., Maloney, J., Monroy-, A., Rusk, N., Eastmond, E., Brennan, K., Millner, A., *Scratchll: Programming for All. Communications Of The ACM*, 53(11)
- Sa'adah Risa Nur dan Wahyu. 2022. *Metode Penelitian R&D (Research and Development)*. 3 ed. Malang: CV. Literasi Nusantara
- Sarah, R., Iskandar, F., & Raditya, A. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Project-Based Learning Berbantuan Scratch. *Seminar Nasional Matematika Dan Aplikasinya*.
- Satriansyah. (2016). Penggunaan Media Interaktif Pada Pembelajaran Konsep Usaha Dan Energi Di Mtss Ulumul Quran Banda Aceh. *Jurnal Kependidikan*. 1(1)
- Suci, H. 2023. *Proses Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: ALFABETA
- Sudjana Nana. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Jakarta:
- Sugiyono. 2017. *Rumus Pedoman Penelitian Angket Validasi*. Bandung: Alfabeta
- Sa'adah Risa Nur dan Wahyu. 2022. *Metode Penelitian R&D (Research and Development)*. 3 ed. Malang: CV. Literasi Nusantara.
- Supriadi, D. (2021). *Coding Scratch Basic*, Yayasan Sakata Innovation Center.
- Susilana Rudi dan Cepi Riyana, 2017. *Media Pembelajaran*. CV. Wacana Prima. Bandung
- Wardani, P. M., Permana, E. P., & Wenda, D. D. (2022). Pengembangan Media Game Scratch pada Pembelajaran IPA Kelas V Materi Alat Pernapasan Pada Hewan. *Jurnal Pendidikan, Sains, dan Teknologi*, 9(1)
- Wulandari A. P, Salsabila A. A, Cahyani K, Nurazizah T. S, dan Ulfiah Z. 2023. Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*. 5(2)
- Yasa, dkk. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Mata Pelajaran Prakarya Dan Kewirausahaan Materi Elektro

Listrik Untuk Kelas Xi Mipa Dan Ips Di Sma Negeri 3 Singar 12. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*. 2(14)

