

DAFTAR PUSTAKA

- Arifah, R. E. N., Sukirman, S., & Sujalwo, S. (2019). Pengembangan Game Edukasi Bilomatika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SD. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(6), 617. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2019661310>
- Aulianida, D., Liestyasari, S. I., & Ch, S. R. (2019). Journal of Chemical Information and Modeling. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Basuki, K. (2019). Jurnal Online Internasional & Nasional. *ISSN 2502-3632 (Online) ISSN 2356-0304 (Paper) Jurnal Online Internasional & Nasional Vol. 7 No.1, Januari – Juni 2019 Universitas 17 Agustus 1945 Jakarta*, 53(9), 1689–1699. www.journal.uta45jakarta.ac.id
- Batista, P. S. C. F., & Baptista, C. B. F. (2014). Learning Object for Linear Systems: Scratch in Mathematics. *International Journal on New Trends in Education and Their Implications*, 5(1), 71–81. www.ijonte.org
- Campbell, D. T. (1968). *way where an exogeneous variable*. 157–160.
- Dahotre, A., Zhang, Y., & Scaffidi, C. (2010). A qualitative study of animation programming in the wild. *ESEM 2010 - Proceedings of the 2010 ACM-IEEE International Symposium on Empirical Software Engineering and Measurement*. <https://doi.org/10.1145/1852786.1852825>
- Firnanda, M. A. (2017). *Oleh :*
- GM Schneider, J. G. (2018). *CPSC6105 COURSE SYLLABUS INSTRUCTOR INFORMATION INSTRUCTOR NAME : Jianhua YANG*.
- Gunawan, D., Yasin, F., & Irsyadi, A. (2015). *Pemanfaatan Pemrograman Visual Sebagai Sarana Pengenalan Pemrograman Komputer Untuk Pembuatan Game Edukasi*. 15(02).
- Ii, B. A. B. (2011). *BAB II LANDASAN TEORI A. Model Pembelajaran Project Based Learning*. 6(1).
- Iskandar, S. F. R., & Raditya, A. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Project-Based Learning Berbantuan Scratch. *Seminar Nasional Matematika Dan Aplikasinya, 2013*, 167.
- Kadir, A., & Nurcito, L. A. (2011). *Bahasa Pemrograman Scratch*. Yogyakarta: MediaKom.
- Kristanti, Y. D. (2016). *MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK (PROJECT BASED LEARNING MODEL) PADA PEMBELAJARAN*. 122–128.
- Kurniawati, A. (2010). Studi Analisis Tools Pembelajaran Berbasis Game dalam Upaya Peningkatan Kompetensi Keahlian Pemrograman. *Jurnal Rekayasa*, 3(1), 51–66.
- Latif, S., Erlansari, A., & Coastera, F. F. (2018). *Rancang Bangun Aplikasi Beat Loop Dengan Menggunakan Media Suara*. 6(1), 36–47.
- Makhmudah, I. T. A., Studi, P., Guru, P., Ibtidaiyah, M., Madrasah, J. P., Tarbiyah, F., & Ilmu, D. A. N. (2018). *Pengaruh Motivasi Belajar Dalam Keluarga Terhadap Hasil*

Belajar Siswa Di Mi Ma ' Arif Nu Karangasem Kecamatan Kertanegara.

- Manizar, E. (2017). Peran Guru Sebagai Motivator Dalam Belajar. *Tadrib: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 204–222.
- Martanti, A. (2013). Pengembangan Media Animasi Dua Dimensi Berbasis Java Scratch Materi Teori Kinetik Gas Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Sma. *UPEJ Unnes Physics Education Journal*, 2(2). <https://doi.org/10.15294/upej.v2i2.2661>
- Nugraha, M. I. (2015). Efektivitas Media Interaktif Berbasis Scratch Pada Pembelajaran Biologi. *Skripsi*.
- Pepler, K. A., & Kafai, Y. B. (2007). From SuperGoo to Scratch: Exploring creative digital media production in informal learning. *Learning, Media and Technology*, 32(2), 149–166. <https://doi.org/10.1080/17439880701343337>
- Permatasari, L., Yuana, R. A., & Maryono, D. (2017). *Pemanfaatan Programming Assistance Tool Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Kompetensi Dasar Struktur Kontrol Perulangan dalam Materi Pemrograman Dasar*. 2007, 245–253.
- Permatasari, L., Yuana, R. A., & Maryono, D. (2018). Implementation of Scratch Application to Improve Learning Outcomes and Student Motivation on Basic Programming Subjects. *IJIE (Indonesian Journal of Informatics Education)*, 2(2), 95. <https://doi.org/10.20961/ijie.v2i2.15206>
- Pramesti, M. (2019). *RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERDASARKAN DESAIN DIDAKTIS PADA MATERI ALGORITMA PERULANGAN*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Pratama, A. (2018). Pengaruh Pengajaran Pemrograman Animasi melalui Aplikasi Scratch pada Kemampuan Pemecahan Masalah. *Joined Journal (Journal of Informatics Education)*, 1(1), 24. <https://doi.org/10.31331/joined.v1i1.613>
- Resnick, M., Maloney, J., Hernández, A. M., Rusk, N., Eastmond, E., Brennan, K., Millner, A., Rosenbaum, E., Silver, J., Silverman, B., & Kafai, Y. (2007). *Scratch : Programming for Everyone*.
- Retnoningsih, E., Shadiq, J., & Oscar, D. (2017). *Pembelajaran Pemrograman Berorientasi Objek (Object Oriented Programming) Berbasis Project Based Learning*. 2(1), 95–104.
- Rohani. (2019). Diktat Media Pembelajaran. *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 95.
- Russell, J. D. (1974). *Modular Instruction: A Guide to the Design, Selection, Utilization and Evaluation of Modular Materials*.
- Siswono, T. Y. E. (2010). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Surabaya. Unesa University Press.
- Sudrajat, A. (2008). Pengertian pendekatan, strategi, metode, teknik, taktik, dan model pembelajaran. *Tersedia: Http://Akhmadsudrajat. Wordpress. Com/2008/09/12/Pengertian-Pendekatan-Strategi-Metode-Tekniktaktik-Dan-Model-Pembelajaran/. [20 Oktober 2008]*, 1.

- Sugiyono. (2008). *Metode penelitian pendidikan:(pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D)*. Alfabeta.
- Sugiyono, P. D. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D Bagian III*. Bandung: Alfabeta. Cv.
- Tiro, M. A., & Ahmar, A. S. (2014). Penelitian Eksperimen: Merancang, Melaksanakan, dan Melaporkan. *Makassar: Andira Publisher*.
- Topalli, D., & Cagiltay, N. E. (2018). Improving programming skills in engineering education through problem-based game projects with Scratch. *Computers and Education, 120*(January), 64–74. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.01.011>
- Vembriarto, S. (1981). *Pengantar pengajaran modul*. Yayasan Pendidikan" Paramita".
- Winaya, I. K. A., Darmawiguna, I. G. M., & Sindu, I. G. P. (2016). Pengembangan E-Modul Berbasis Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Pemrograman Web Kelas X Di Smk Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan, 13*(2), 198–211. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v13i2.8527>
- Wolfman, L. S. B. A. (2013). Journal of Chemical Information and Modeling. *Journal of Chemical Information and Modeling, 53*(9), 1689–1699. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>