

DAFTAR PUSTAKA

- Adrezo, M., Yulnelly, & Indriana, I. H. (2023). Pengenalan Coding Dalam Rangka Peningkatan Literasi Digital Bagi Siswa M.I. Jami'atul Khair Ciledug Tangerang. *Kumawula : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(3), 706–713. <https://doi.org/10.24198/kumawula.v6i3.47490>
- Alfariez, R., & Nadiah. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMKN 71 Jakarta. *Al Amin: Jurnal Kajian Ilmu Dan Budaya Islam*, 2(02), 105–116. <https://doi.org/10.36670/alamin.v2i02.20>
- Amin, N., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel Dalam Penelitian. *Jurnal Pilar: Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 14(1), 15–31. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/pilar/article/view/10624>
- Ananingsy, R. S. A., Sakti, R. E., Hakim, M. H., & Putra, F. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Arduino pada Pembelajaran STEM dalam Meningkatkan Literasi Sains dan Digital. *BRILIANT: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 7(1). <https://doi.org/10.28926/briliant>
- Anggraini, A., Aylia, R. M., & Alim, J. A. (2022). Analisis Butir Soal Materi Geometri Kelas V SD. <https://doi.org/https://doi.org/10.26618/sigma.v14i2.9495>
- Aprianti, Y., Ayu, H., & Sundaygara, C. (2023). Media Pembelajaran Berbasis STEM Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Terapan Sains & Teknologi*, 5(4), 289–296. <https://doi.org/https://doi.org/10.21067/jtst.v5i4.9354>
- Aqilla, Y. A. R. S., Putra, M. J. A., & Zufriady, Z. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Tematik Berbasis Kontekstual Kearifan Lokal untuk Kelas 5 Sekolah Dasar. *ARZUSIN*, 4(1), 44–54. <https://doi.org/10.58578/arzusin.v4i1.2209>
- Aryati, L., Pujiastuti, H., & Sudiana, R. (2020). Development of Learning Media with the STEM Approach on Materials of Sequences and Series. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 10(2). <https://doi.org/10.30998/formatif.v10i2.6400>
- Astarina, M. (2022). Pengembangan Instrumen Tes untuk Mengukur Kemampuan Numerasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 3(3), 2774–2156. <https://doi.org/https://doi.org/10.51651/jkp.v3i3.334>
- Bagiyono. (2017). Analisis Tingkat Kesukaran dan The Analysis of Difficulty Level and Discrimination Power of Test Items of Radiography Level 1 Examination.

- Cahyani, M., & Pratami Putri, Z. (2023). Analisis Kesukaran Soal (Difficulty Level) Matematika pada Modul Efektif Tema 4 Kelas 2 Terbitan CV Bumi Pustaka (Vol. 4, Issue 1).
- Dalman, R. P., & Junaidi, J. (2022). Penyebab Sulitnya Siswa Menjawab Soal HOTS dalam Pembelajaran Sosiologi di Kelas XI IPS SMAN 1 Batang Kapas Pesisir Selatan. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 1(1), 103–112. <https://doi.org/10.24036/nara.v1i1.12>
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. In *Journal of Student Research (JSR)* (Vol. 1, Issue 1). <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Dwita, L., & Susanah. (2020). Penerapan Pendekatan Science, Technology, Engineering, and Mathematics (STEM) Dalam Pembelajaran Matematika Di SMK Pada Jurusan Bisnis Konstruksi dan Properti. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 9(2), 276–285. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7243>
- Efendy, R., & Haq, S. (2022). Analisis Literasi Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan Islam*, 20(1), 47–55. <https://doi.org/https://doi.org/10.35905/alishlah.v20i1.2672>
- Fadila, M., Masfuah, S., & Khamdun. (2023). Pengaruh Model Numbered Head Together (NHT) Berbantuan Media Kincir Angka Pengetahuan (Kicauan) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 6732–6740. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.9046>
- Falentina, C. T., Lidinillah, D. A. M., & Mulyana, E. H. (2018). Mobil Bertenaga Angin : Media Berbasis STEM Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. In *All rights reserved* (Vol. 5, Issue 3). <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v5i3.13214>
- Fardani, M. A. (2023). Model Teams Game Tournament Bermediakan Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Aksara Jawa Siswa Sekolah Dasar. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 1081–1088. <https://doi.org/https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.396>
- Fardani, M. A., Wiranti, D. A., Ismaya, E. A., & Kumala, D. (2023). Pengembangan Media Raja Caraka Untuk Pembelajaran Membaca Aksara Jawa Permulaan. <https://afeksi.id/jurnal/index.php/afeksi/>
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan*

- Nasional “Strategi Dan Implementasi Pendidikan Karakter Pada Era Revolusi Industri 4.0,”* 2(1), 93–97. https://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084
- Gunawan, A., Fitriani, N., & Setiawan, W. (2023). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Persamaan Linear Satu Variabel Berdasarkan Perbedaan Gender. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 6(5), 1963–1972. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v6i5.18844>
- Hakim, Z. R., Taufik, M., & Firdayanti, R. N. (2021). Pengembangan Media Flipchart Pada Tema “Diriku” Subtema “Tubuhku” SDN Serang 3. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/ebj.v5i2.57916>
- Hardiansyah, B., & Armin, A. P. (2023). Rancang Bangun Game Interaktif Menggunakan Scratch Dengan Computational Thinking. *JPM Jurnal Pengabdian Mandiri*, 2(2), 717–724. <https://bajangjournal.com/index.php/JPM/article/view/5107>
- Hehanussa, D. J. A., Mote, A. A. K., Tomatala, A. D. Y., Rahametwauw, A. B., Gea, B. H., Kakerissa, C. J., Ohoira, C. G., Soisa, C. F., Sahetapy, F. F., Solissa, F., Waruis, J., Radjawane, J. M., Lekahena, M. E., Tiwery, M., Goesniady, S., & Porumau, A. (2023). Pelatihan Coding Menggunakan Scratch Kepada Siswa-Siswi SD Negeri 100 Maluku Tengah. *Pattimura Mengabdi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 38–43. <https://doi.org/10.30598/pattimura-mengabdi.1.3.38-43>
- Huljannah, M. (2021). Pentingnya Proses Evaluasi Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *EDUCATOR: Directory of Elementary Education Journal*, 2(2), 164–180. <https://doi.org/10.58176/edu.v2i2.157>
- Jannah, U. R., Putra, F. P. E., Hafsi, A. R., & Basri, H. (2021). Pengembangan Sekolah Inklusi dengan Pemanfaatan Media Visual Scratch dan Alat Peraga Manipulatif. *Wikrama Parahita: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 89–96. <https://doi.org/10.30656/jpmwp.v5i1.2653>
- Juliyanto, D. D., Masfuah, S., & Hilyana, F. S. (2023). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Model Reciprocal Teaching Berbasis Media Educative Game Terhadap Siswa Kelas V SD Kayuapu. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 6(1), 537–545. <https://doi.org/10.24176/jpp.v6i1.9657>
- Karimah, M., Saputri, I. W., Adji, D. M., & Susilo, B. E. (2024). Studi Literatur: Aplikasi Nearpod sebagai Media Pembelajaran Berbasis STEM terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Peserta Didik. *PRISMA*, 7(1), 524–528. <https://proceeding.unnes.ac.id/prisma>
- Khalil, N. A., & Wardana, M. R. (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>
- Khasanah, N. A., & Purnomo, A. (2023). Kreativitas Guru Sejarah Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Pada SMA Negeri 1 Karangtengah dan SMA Negeri 1 Mranggen Sebagai Sekolah Penggerak di Kabupaten Demak. *Jurnal Penelitian Dan Inovasi Pendidikan Sejarah*, 12(1), 44–55. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/hisped.v12i1.58931>
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. In *Jurnal Media Infotama* (Vol. 14, Issue 1).
- Lisnawati, A., Adhari, F. N., Hanipah, R., & Rostika, D. (2023). Problematika Sarana Prasarana dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.12045>
- Luthfiyyah, R. Z., Nurhikmah, J., Najayanti, 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. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/innovative.v3i6.7068>
- Magdalena, I., Fauziah, S., Sari, P. W., & Berliana, N. (2020). Analisis Faktor Siswa Tidak Memperhatikan Penjelasan Guru. In *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* (Vol. 2, Issue 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Mahardika, A. I., Purba, H. S., & Permana, A. (2022). The Development of Web-Based Interactive Learning Media on Static Electricity Materials With Tutorial Model. *Physics Education Journal*, 5(1), 1–18. <https://doi.org/doi.org/10.37891/kpej.v5i1.220>
- Manurung, P. (2020). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. <https://doi.org/https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>
- Marlita, I. N., Masfuah, S., & Riswari, L. A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Model Pembelajaran TGT Berbasis Media FTB. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1646. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2683>
- Masfuah, S., & Fakhriyah, F. (2017). Developing The Understanding Of Scientific Concept Based On The Aspect Of Science Literacy For Students Of Elementary School Education Program Through The Application Of Project Based Learning. *Unnes Science Education Journal*, 6(3), 1708–1716.

<https://doi.org/10.15294/usej.v6i3.20388>

- Masfuah, S., & Pratiwi, I. A. (2018). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Melalui Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Socio Scientific Issues. In *EDUKASI: Jurnal Pendidikan* (Vol. 10, Issue 2). <https://doi.org/https://doi.org/10.31603/edukasi.v10i2.2413>
- Mauludi, F. (2018). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Balok Huruf Pada Siswa Tunagrahita Kategori Ringan Kelas IV Di SLB Relabhakti I Gamping. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/plb/article/view/12297>
- Mauriskha, N. (2021). Penerapan Penggunaan Media Pembelajaran Ilmu Komputer Dengan Aplikasi Pembelajaran Media Autoplay Desain Di SMK N 1 Padangsidempuan. <https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/VN/article/view/9>
- Mayasari, E. (2023). Instrumen Tes Sebagai Alat Evaluasi (Analisis Soal, Indeks Kesukaran, Daya Pembeda dan Fungsi Distraktor). *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1), 56–66. <https://doi.org/http://pedirresearchinstitute.or.id/index.php/Jurpen>
- Mulanisya, P., Wardani, A., Putera Permana, E., Dwi, D., & Wenda, N. (2022). Pengembangan Media Game Scratch Pada Pembelajaran IPA Kelas V Materi Alat Pernapasan Pada Hewan. *Sains Dan Teknologi*, 9(1), 40–49. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v8i1.375>
- Murniati, E., Harijanto, A., & Maryani. (2023). Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Articulate Storyline 3 Dengan Pendekatan STEM Pada Materi Gerak Parabola. 9(2), 152–160.
- Nabilah, A., Alindra, A., Nurhikmah, I., Fauziyah, N., Herlina, P., Febriyanti, R., & Prayoga, R. (2024). Penggunaan Media Scratch Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 1975–1986. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.12694>
- Nanga, B., Ngadha, C., Goreti, M., Ledu, G., Dhiu, M. I., Lawe, Y. U., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Keguruan, S. T., Pendidikan, I., & Bakti, C. (2023). Penerapan Metode Diskusi Untuk Mengaktifkan Proses Berpikir Kritis Siswa Kelas 3 SD Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. In *STKIP Citra Bakti*.
- Ngadinem. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Sains Berbasis Stem Untuk Peningkatan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi. *Jurnal Ilmiah UNY*, 4(2), 268–283. <https://doi.org/10.21831/jwuny.v4i2.26858>
- Nidhom, N. H., & Pratama, H. (2023). Pengembangan Media Video Pembelajaran

- Untuk Materi Kondisi Fisik Di Indonesia Kelas VII Tingkat SMP/MTS. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(3), 1218–1225. <https://doi.org/10.38048/jcp.v3i3.2154>
- Nisa, A. I., Abdullah, R., & Wardani, R. K. (2023). Studi Literatur: Penggunaan Media Scratch Terhadap Minat Belajar Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika IV (Sandika IV)* (Vol. 4). <https://proceeding.unikal.ac.id/index.php/sandika/article/view/1199>
- Nurdahwati, E., Susanta, A., & Koto, I. (2023). Pengembangan Modul Berbasis Pemecahan Masalah Soal Cerita Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Kapedas*, 2(1), 101–113. <https://doi.org/https://doi.org/10.33369/kapedas.v2i1.22407>
- Nurhaya, Hamka, & Faisal. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video pada Materi Sistem Pernapasan Manusia untuk Kelas XI SMA The Development of Video-Based Learning Media on Human Respiratory System Material for Class XI High School. In *Jurnal Biologi Edukasi Edisi* (Vol. 30).
- Nurillahwaty, E. (2022). Peran Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. <https://semnas.univpgripalembang.ac.id/index.php/prosidingpps/article/view/309>
- Nurjanah, N. E., Hafidah, R., Syamsuddin, M. M., Pudyaningtyas, A. R., Dewi, N. K., & Sholeha, V. (2021). Dampak Aplikasi ScratchJr terhadap Ketrampilan Problem-Solving Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2030–2042. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1531>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Vol. 03).
- Nurunnazlah, F., Masfuah, S., & Kuryanto, S. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Problem Solving Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa SD N Demaan Dengan Menggunakan Permainan Mokshapat. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(1), 1430–1443. <https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i1.2638>
- Nuryanti, L., Zubaidah, S., & Diantoro, M. (2018). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v3i2.10490>
- Pertiwi, A. D., Nurfatimah, S. A., & Hasna, S. (2022). Menerapkan Metode Pembelajaran Berorientasi Student Centered Menuju Masa Transisi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 8839–8848. <https://doi.org/10.31004/JPTAM.V6I2.3780>
- Pohan, S., Mavianti, M., Setiawan, H. R., & Marpaung, A. H. (2022). Meningkatkan

- Minat Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Bergambar dan Power Point Pada Mata Pelajaran Fiqih. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(03), 779. <https://doi.org/10.30868/ei.v11i03.2446>
- Pramesti, A. D., Masfuah, S., & Ardianti, S. D. (2023). Media Interaktif Nearpod Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 379–385. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4578>
- Pramono, B., Susanto, & Hadi, S. (2023). Peningkatan Kemampuan Desain Grafis Interaktif Dan Menarik Bagi Siswa MAN 1 Semarang Menggunakan Canva. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26623/dimastik.v1i1.6085>
- Pramuji, L., Permanasari, A., & Ardianto, D. (2018). Multimedia Interaktif Berbasis STEM Pada Konsep Pencemaran Lingkungan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Journal of Science Education And Practice*, 2(1), 1–15. <https://doi.org/10.33751/jsep.v2i1.1699>
- Prawiyogi, A. G., Sadih, T. L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. (2021). Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Membaca di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 446–452. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.787>
- Purwati, R., Hobri, & Fatahillah, A. (2016). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dalam Menyelesaikan Masalah Persamaan Kuadrat Pada Pembelajaran Model Creative Problem Solving. <https://doi.org/https://doi.org/10.19184/kdma.v7i1.5471>
- Putra, M. T. D., Fujianti, L. N., Mulyati, T., Kaaffah, E. S., & Fajrin, M. (2023). Development of Scracth-Based Game Media for Learning Science Materials of Changing the Form of Substance in Elementary School. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 15(2), 135–148. <https://doi.org/10.17509/eh.v15i2.56888>
- Putri, A., Hilyana, F., & Fardani, M. (2023). Penerapan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Inkuiri Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SD 1 Kandangmas. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 5273. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8565>
- Putri, H. K., Pratiwi, I. A., & Masfuah, S. (2023). Model Student Team Achievement Division Berbantuan Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4), 1769–1776. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6153>
- Rahardhian, A., Astuti, I., & Maria, H. (2023). Pengembangan Media Digital STEM Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Hukum Archimedes. *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 7(2), 233–

243.

<https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/wacanaakademika/article/view/16072>

Raharjo, A., Rofi'i, & Hartono. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar. <https://doi.org/https://doi.org/10.29100/jipi.v7i2.2823>

Rahmat, & Irfan, D. (2019). Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Komputer dan Jaringan Dasar Di SMK. *Jurnal Okasional Eteknik Elektronika Dan Informatika*, 7(1), 48–53. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i1.103642>

Rahmatina, C., Jannah, M., & Annisa, F. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Science, Technology, Engineering, and Mathematics (STEM) di SMA/MA. *Jurnal Phi: Jurnal Pendidikan Fisika Dan Fisika Terapan*, 5(1), 21–28. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22373/p-jpft.v1i1.6531>

Rasyid, I., & Rohani. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>

Rifdah, R., Pratiwi, I. A., & Fardani, M. A. (2023). Pengaruh Kemampuan Berpikir Kritis Siswa melalui Model Pembelajaran Student Facilitator and Explaining Berbantu Media Audiovisual pada Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Siswa Kelas IV SDN Mayonglor 04 Jepara. *ISLAMIKA*, 5(2), 690–703. <https://doi.org/10.36088/islamika.v5i2.3142>

Riza, F., Antosa, Z., & Witri, G. (2020). Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Multikultural Pada Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(2), 21–32. <http://e-journal.unp.ac.id/index.php/jippsd>

Rochmah, E., Labudasari, E., & Fauziyah, E. (2024). Respon Pengguna Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi STEM Pedia Siar Berbasis Construct 3. <https://e-journal.umc.ac.id/index.php/pro/article/view/5450>

Sabariah, M. K., Wisudiawan, G. A. A., Selviandro, N., Hafizh, Z., Riyadi, I., Nawir, A. M., Hajar, T. N., Yaafi, R. S., & Khairunissa, M. (2023). Pelatihan Penggunaan Tools Canva Pembuatan Media Ajar Kreatif Untuk Guru SDN Cirangrang 2023. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 2227–2235. <https://doi.org/10.31949/jb.v4i3.5995>

Sagitaria, D., Faisal, M., & Syamsiah, D. (2024). Analisis Kesulitan Guru Dalam Menerapkan Pembelajaran Tematik pada Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Mamasa. <https://ojs.unm.ac.id/PJE/article/viewFile/57466/25882>

- Salim, A., & Hadi Utama, A. (2020). Evaluasi Sumatif Ketepatan Pemilihan Media Pembelajaran Tepat Guna di Sekolah Dasar (SD) Se-Kota Banjarmasin (Vol. 6, Issue 2).
- Santina, R. O., Hayati, F., & Oktarina, D. R. (2021). Analisis Peran Orangtua Dalam Mengatasi Perilaku Sibling Rivalry Anak Usia Dini. In *Jurnal Ilmiah Mahasiswa* (Vol. 2, Issue 1). <https://repository.bbg.ac.id/handle/1067>
- Sari, I. R., Shoufika Hilyana, F., & Fardani, A. (2023). Development of Micado (Local Wisdom-Based Module) to Improve The Ability of Conceptive Comprehension of V-Grade Students. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 6(2), 125–132.
- Sari, N. M., Masfuah, S., & Ardianti, S. D. (2020). Model TGT Berbantuan Media Permainan Pletokan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 219–224. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.376>
- Sari, S. M. (2024). Peran Warna Interior Terhadap Perkembangan dan Pendidikan Anak Di Taman Kanak-Kanak. <https://doi.org/https://doi.org/10.9744/interior.2.1.pp.%2022-36>
- Sartono. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan Untuk Kelas V Sekolah Dasar. In *JURNAL IDEGURU* (Vol. 2, Issue 2). <https://jurnal-dikpora.jogjaprov.go.id/index.php/jurnalideguru/article/view/35>
- Siregar, R. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Addie Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Pada SMK PABA Binjai. *Liabilities Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 2(1), 68–87. <https://doi.org/10.30596/liabilities.v2i1.3336>
- Slamet, R., & Wahyuningsih, S. (2022). Validitas dan Reliabilitas Terhadap Instrumen Kepuasan Kerja. <https://doi.org/https://doi.org/10.46975/aliansi.v17i2.428>
- Sofri Fikri Arif, D., & Nur Cahyono, A. (2020). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Pada Model Problem Based Learning (PBL) Berbantu Media Pembelajaran Interaktif dan Google Classroom.
- Solichin, M. (2017). Analisis Daya Beda Soal, Taraf Kesukaran, Validitas Butir Tes, Interpretasi Hasil Tes dan Validitas Ramalan Dalam Evaluasi Pendidikan. <https://doi.org/https://doi.org/10.26594/dirasat.v2i2.879>
- Solihah, B., Suwiryo, S. A., Budisantoso, G., Mardianto, I., & Ma, A. (2022). Pemanfaatan Scratch Sebagai Media Pembelajaran Pemrograman Berbasis

Animasi Di Sekolah Dasar (Vol. 5, Issue 2).

- Son, A. (2019). Instrumentasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis: Analisis Reliabilitas, Validitas, Tingkat Kesukaran dan Daya Beda Butir Soal. *Gema Wiralodra*, 10(1), 41–52. <https://doi.org/https://doi.org/10.31943/gemawiralodra.v10i1.8>
- Sukendra, I., Juwana, I., & Surat, I. (2023). Pengembangan E-LKPD Dengan Aplikasi Geomath Room Dalam Media Pembelajaran Berbasis STEM Pada Materi Ruang Dimensi Tiga. <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/santimas/article/view/3246>
- Susanti, Pomalato, S. W. Dj., Resmawan, & Hulukati, E. (2023). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dalam Menggunakan Multimedia Interaktif. In *Differential: Journal on Mathematics Education* (Vol. 1, Issue 1). <https://jurnal.um-palembang.ac.id/differential/article/view/5952/0>
- Suwardi. (2021). STEM (*Science, Technology, Engineering, And Mathematics*) Inovasi Dalam Pembelajaran Vokasi Era Merdeka Belajar Abad 21. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi*, 1(1), 40–48. <https://doi.org/https://doi.org/10.51878/paedagogy.v1i1.337>
- Taluke, D., Lakat, R. S. M., & Sembel, A. (2019). Analisis Preferensi Masyarakat Dalam Pengelolaan Ekosistem Mangrove Di Pesisir Pantai Kecamatan Loloda Kabupaten Halmahera Barat. *Jurnal Spasial*, 6(2), 531–540. <https://doi.org/https://doi.org/10.35793/sp.v6i2.25357>
- Tampubolon, D. P., Thesalonika, N., & Rustini, T. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Pembelajaran Daring. *Jurnal Ilmiah Sultan Agung*, 1(1), 9–20. <https://jurnal.unissula.ac.id/index.php/JIMU/article/view/24995>
- Tresnaningtyas, R., Alfi, C., & Fatih, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Berbasis Make A Match Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 6037–6048. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8821>
- Tresnawati, N., & Sari, K. (2022). Desain Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Powtoon untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Sains dan Konsep Diri Siswa Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(1), 82–93. <https://doi.org/10.33603/.v4i2.6419>
- Warju, Ariyanto, S., & Soeryanto. (2020). Analisis Kualitas Butir Soal Tipe HOTS Pada Kompetensi Sistem Rem Siswa Di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 17(1).

- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 05(02), 3928–3936.
- Wulandari, I., & Oktaviani, N. (2021). Validitas Bahan Ajar Kurikulum Pembelajaran Untuk Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 7(1), 90–98. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v6i1.2456>
- Wulandari, M., & Satriyani, F. Y. (2023). Pengembangan Buku Digital Cerita Bergambar Untuk Pembelajaran Tematik Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(3), 544–556. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i3.1463>
- Wulandari, T., Listiaji, P., & Dewi, N. (2023). Penerapan Scratch Pada Pembelajaran IPA: Tinjauan Literatur Sistematis Publikasi Antara 2013-2023. *Jurnal Seminar Nasional IPA XIII*, 328–334.
- Yati, W., & Amini, R. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Dengan Pendekatan Cooperative Learning Tipe Turnamen Pada Siswa Di Kelas IV SD (Vol. 4, Issue 1). <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Yuanita, & Kurnia, F. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis STEM (Science, Technology, Engineering, And Mathematics) Materi Kelistrikan Untuk Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 1(2). <https://doi.org/10.23917/ppd.v1i2.9046>
- Yuliani, W., & Banjarnahor, N. (2021). Metode Penelitian Pengembangan (RnD) Dalam Bimbingan dan Konseling. *Quanta*, 5(3), 111–118. <https://doi.org/10.22460/q.v2i1p21-30.642>
- Zahir, M. Z., Dewi, N. R., Asih, T. S. N., Winarti, E. R., Putri, T. U. K., & Susilo, B. E. (2021). *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika Scratch Coding for Kids: Upaya Memperkenalkan Mathematical Thinking dan Computational Thinking pada Siswa Sekolah Dasar*. 4, 476–486. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>