

## DAFTAR PUSTAKA

- Akrim. (2021). *Strategi Peningkat Daya Minat Belajar Siswa: Belajar PAI Mencetak Karakter Siswa*. (E. Sulasmi, Ed.) Yogyakarta: Pustaka Ilmu Yogyakarta.
- Alfianika, N. (2018). *Metode Penelitian Pengajaran Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Deepublish.
- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 80.
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Priamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313-5327.
- Aprilianti, Y., Lestari, U., & Iswahyudi, C. (2014). Aplikasi Mobile *Game* Edukasi Matematika Berbasis Android. *Jurnal Script*, 2(1), 29.
- Arfiansyah, P. L., Aklis, I., & Susilo. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Scratch pada Pokok Bahasan Alat. *Unnes Physics Education Journal*, 66-74.
- Calder, N. (2018). Using Scratch To Facilitate Mathematical Thinking. *Waikato Journal Of Education*, 23(2), 12-24.
- Candiasa, I. M. (2010a). *Pengujian Instrumen disertai Aplikasi BUTIRAN dan BIGSTEP*. Singaraja: Unit Penerbitan Universitas Pendidikan Ganesha.
- Chaerunnisa, N. A., & Bernard, M. (2021). Analisis Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Media Scratch. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 4, 1583.
- Cockburn, A. D., & Littler, G. (2008). *MATHEMATICAL MISCONCEPTION*. Sage: A Guide For Primary Teachers.
- Depdikbud. (1992). *MATERI LATIHAN KERJA GURU PMP SLTP*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Djamarah, S. B. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gregory, J. R. (2014). *Psychological Testing: History, Principles and Application 7th Edition*. England: Pearson Education.
- Handayani, S. (2016). Pengaruh Perhatian Orang Tua dan Minat Belajar Matematika Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Formatif*, 6(2), 143.

- Haryati, S. (2012). Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian dalam Bidang Pendidikan. *Academia*, 37 (1), 11-26.
- Hasan, M., Harahap, T. K., Milawati, I., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, . . . Tahrim, T. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Ilham, J., & Andayono, T. (2018). Hubungan Minat Belajar dengan Hasil Belajar Ilmu Ukur Tanah Siswa Kelas X Jurusan Teknik Konstruksi Batu dan Beton SMKN 5 Padang. *CIVED*, 5(3), 1-6.
- Junaidi. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihan*, 3(1), 46-56.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Laily, S. J., & Mulyani. (2022). Pengembangan Media Quizland Berbasis Scratch Games Pada Pembelajaran Tematik Subtema Aku dan Cita-Citaku Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(6), 1271-1280.
- Lautfer, R. (1993). *Pedoman Pelayanan Anak*. Malang, Indonesia: Yayasan Persekutuan Pekabaran Injil Indonesia.
- Mandasari, N., & Rosalina, E. (2021). Analisis Kesulitan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Operasi Bilangan Bulat di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5, 1146-1147.
- Mardapi, D. (2008). *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Non Tes*. Yogyakarta: Mitra Cendekiawan Press.
- Maulidyana, & Zuhdi, U. (2018). Pengaruh Metode Brainstorming Terhadap Ketrampilan Pemecahan Masalah Pada Muatan Materi IPS Tema Lingkungan Sahabat Kita SDN Gempol 3 Pasuruan. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2, 177-186.
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Riset Terapan Bidang Pendidikan & Teknik (1st ed.)*. Yogyakarta: UNY Press.
- Nieveen, N. (1999). *Prototyping to Reach Product Quality*. Netherland: Kluwer Academic Publisher.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). MINAT BELAJAR SEBAGAI DETERMINAN HASIL BELAJAR SISWA. *Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1, 133. Retrieved Juni 4, 2022
- Panggabean, N. H., & Danis, A. (2020). *Desain Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Sains*. (J. Simarmata, Ed.) Medan: Yayasan Kita Menulis.

- Panggabean, N. H., & Danis, A. (2020). *Desain Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Sains*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Priyo, E. D. (2018). *Analisis Rasa Ingin Tahu Siswa Pada Mata Pelajaran IPA dikelas VIII MTs Annuriyah Tanjung Pasir*. Pontianak: Program Studi Biologi, Universitas Muhammadiyah Pontianak.
- Rahmat, & Irfan, D. (2019). Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Komputer dan Jaringan Dasar di SMK. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, 7 (1), 48-53.
- Rahmat, & Irfan, D. (2019). Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Komputer dan Jaringan Dasar di SMK. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, 7 (1), 48-53.
- Ramadhan, H. F., Sitorus, S. H., & Rahmayuda, S. (2019). *Game Edukasi Pengenalan Budaya dan Wisata Kalimantan Barat Menggunakan Metode Finite State Machine Berbasis Android*. *Coding Jurnal Komputer dan Aplikasi*, 7(01).
- Ratnasari, I. W. (2017). Hubungan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Psikoborneo*, 5 (2), 292.
- Sahriana, P. R. (2020). *STORY OF MATH: PENGEMBANGAN SERIOUS GAME BERORIENTASI LEARNING BY DOING PADA PEMBELAJARAN KONVERSI SATUAN WAKTU UNTUK SISWA KELAS 3 SD*. Singaraja: Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Undiksha.
- Satriana, N., Yusran, & Basrul. (2019). Perbandingan Penggunaan Aplikasi Scratch dan Macromedia Flash 8 terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Animasi 2D Jurusan Multimedia di SMK Negeri 1 Mesjid Raya. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 3(1), 41-49.
- Seels, B. B., & Richey, R. C. (1994). *Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasannya*. Penerjemah Dewi S. Prawiradilaga dkk. Jakarta: Kerjasama IPTPI LPTK UNJ.
- Shaffer, D., Squire, K., Halverson, R., & Gee, J. (2004). Video Games and the Future of Learning. *J. Nat Res & Life Scie Edu*, 10(2), 145-149.
- Shaleh, A. R., & Wahab, M. A. (2004). *Psikologi*. Jakarta: Prenada Media.
- Slameto. (2013). *BELAJAR DAN FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHINYA*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sumiharsono, M. R., & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran*. Jember, Jawa Timur: Pustaka Abadi.
- Swastyastu, L. T. (2020). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Pemerolehan Bahasa Kedua Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 52-59.

- Syarah, A., Zetriuslita, Amelia, S., & Qudsi, R. (2021). Analisis Minat Belajar Matematika Siswa dalam Menggunakan Aplikasi Scratch pada Materi Trigonometri. *Journal for Research in Mathematics*, 206-207.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2010). *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Wahyuningtyas, D. T. (2011). Penggunaan Media Mobil Mainan untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Operasi Hitung Bilangan Bulat. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 1.
- Wicaksana, I. G., Agung, A. A., & Jampel, I. N. (2019). Pengembangan E-Komik Dengan Model Addie Untuk Meningkatkan Minat Belajar Tentang Perjuangan Persiapan Kemerdekaan Indonesia. *Jurnal Edutech Undiksha*, 7(2), 48-59.
- Widyastuti, R., Izzah, A., & Kusuma, S. F. (2020). Pengembangan *Game* “Kangaroo Jump” Sebagai Media Pembelajaran Kelipatan Persekutuan Terkecil Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pengembangan *Game* “Kangaroo Jump” Sebagai Media Pembelajaran Kelipatan Persekutuan Terkecil Untuk Meningkatkan Minat Belajar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(2).
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1037.
- Wulandari, S. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Siswa Belajar Matematika Di SMP 1 Bukit Sundi. *Indonesian Journal of Technology, informatich dan Science (IJTIS)*, 47.