

## DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, Rita, Hendri Gunawan, Dan Darul Ilmi. “Evaluasi Pembelajaran Coding Scratch Berbasis Computational Thinking Dengan Model Kirkpatrick Di Sekolah.” *Ajmie (Alhikam Journal Of Multidisciplinary Islamic Education)* 6 No. 1 (2025): 56–69.
- Antoro, Budi. “Analisis Penerapan Formula Slovin Dalam Penelitian Ilmiah: Kelebihan, Kelemahan, Dan Kesalahan Dalam Perspektif Statistik.” *Jurnal Multidisiplin Sosial Dan Humaniora* 1, No. 2 (2024): 53–63. <https://doi.org/10.70585/jmsh.v1i2.38>.
- Anugraheni, Tiara Djati, Lidiyatul Izzah, Dan Muhamad Sofian Hadi. *Increasing The Students’ Speaking Ability Through Role- Playing With Slovin’s Formula Sample Size*. 6, No. 3 (2023).
- Ariandini, Nur, Dan Rizal Arizaldy Ramly. *Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 12 (2023).
- Arina, Niken Putri, Viki Hanimatussyaadah, Siti Nur Bahiroh, Dan Rizka Elan Fadilah. “Analisis Penerapan Pembelajaran Berbasis Game Dalam Mata Pelajaran Ipa Di Smp: Literature Review.” *Eduproxima : Jurnal Ilmiah Pendidikan Ipa* 7, No. 1 (2025): 500–509. <https://doi.org/10.29100/v7i1.5999>.
- Arsyad, Muhammad Ilham. *Multimedia*. Skripsi : Universitas Komputer Indonesia (Unikom), 2022.
- Asrul, Rusydi Ananda, Dan Rosnita. *Evaluasi Pembelajaran*. 1 Ed. Citapustaka Media, 2014.
- Dewi, Arina, Eko Juliyanto, Dan Rina Rahayu. “Pengaruh Pembelajaran Ipa Dengan Pendekatan Computational Thinking Berbantuan Scratch Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah.” *Indonesian Journal Of Natural Science Education (Ijnse)* 4, No. 2 (2021): 492–97. <https://doi.org/10.31002/nse.v4i2.2023>.
- Endah, Syamsiyati N. J. “Penerapan Metode Pembelajaran ‘Active Learning-Small Group Discussion’ Di Perguruan Tinggi Sebagai Upaya Peningkatan Proses Pembelajaran.” *Jurnal Pendidikan Dasar* 3 (September 2019): 61–62.
- Fitriyah, Nurul. *Pengembangan Game Kalor Asyik Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Vii Di Smp Al-Azhar Gampengrejo Kediri*. Skripsi Institut Agama Islam Negeri Kediri, 2024.
- Inabuy, Victoriani, Cece Sutia, Okky Fajar Tri Maryana, Dan Dkk. *Ilmu Pengetahuan Alam*. Pusat Perbukuan Kemendikbudristek, 2021.
- Istiqomah, Laili Nur. “Prodi Tadris Ilmu Pengetahuan Alam Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Kediri.” *Institut Agama Islam Negeri Kediri*, 2025.

- Jasmine, Anastasya T., Ni Luh S. Nuraini, Dan Arda P. Putra. "Development Of Educational Game 'Jagocah' Using Scratch On Fraction Material In 4 Grade Primary School." *Proceedings Series Of Educational Studies*, 2024, 425.
- Kusumawati, Erna R. "Efektivitas Media Game Berbasis Scratch Pada Pembelajaran Ipa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6, No.2 (2022): 1502. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1955>.
- Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahannya* (Jakarta: Kementerian Agama RI, 2019), QS. An-Nahl (16):78
- Latri, Rahmawati Patta, Syamsuryani Eka Putri Atjo, Dan Agusalm Juhari. *Elpsa Dalam Pembelajaran Geometri*. Agma, 2021.
- Lazuardi. *Multimedia*. Skripsi : Universitas Komputer Indonesia (Unikom), 2023.
- Ma'wa, Putri F., Dan Ika Ratnaningrum. "Pengembangan Media Scratch Game Edukasi Berbasis Gaya Belajar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Sekolah Dasar." *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia* 5, No.3 (2025): 703.
- Muflich, Ratna Mutiara Ramadhan, Dan Mukh. Nursikin. "Pandangan John Dewey Dan Jean Piaget Terhadap Kurikulum Pendidikan: Perspektif Teori Pembelajaran Aktif Dan Konstruktivisme." *Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan* 4, No. 6 (2023): 614–21. <https://doi.org/10.35672/afeksi.v4i6.173>.
- M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Qur'an*, Vol.7 (Jakarta: Lentera Hati 2002), hlm.302-303
- Nuraini, Aeva J., Inas Salsabila, Rizal Faturrohman, Dkk. "Implementasi Model 4-D Dalam Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Dengan Berbantuan Powtoon." *Kosmologi: Jurnal Pendidikan Ipa Dan Sains* 1, No.1 (2025): 45.
- Nuriyah, Zidah Chotamy. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Petualangan Si Flora Untuk Latihan Soal Siswa Smp Pada Materi Klasifikasi Tumbuhan Menggunakan Construct 2*. Skripsi : Institut Agama Islam Negeri Kediri, 2024.
- Nuriyati Hadia, Helen J. Lawalata, Dan Meity Tanor. "Discovery Learning Pada Pembelajaran Klasifikasi Makhluk Hidup: Studi Pada Siswa Kelas Vii Mts Negeri 1 Bitung." *Konstanta : Jurnal Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam* 3, No. 3 (2025): 105–24. <https://doi.org/10.59581/konstanta.v3i3.5617>.
- Pagarra, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, Dan Sayidiman. *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit Unm, 2022.
- Pangestu, Muhammad Rizqi. "Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta." *Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta*, T.T., 65–92.

- Praja, Barra P., Nur Hikmah, Sinta Wati, Dan Sigit Raharjo. "Pengembangan Aplikasi Scratch Untuk Mendorong Pembelajaran Matematika Kolaboratif Di Kelas." *Bilangan : Jurnal Ilmiah Matematika, Kebumihan Dan Angkasa* 3, No. 1 (2025): 40–46. <https://doi.org/10.62383/Bilangan.V3i1.369>.
- Putri, Tiara H., Riri Okra, Hari Antoni Musril, Dan Sarwo Derta. "Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Scratch Pada Mata Pelajaran Informatika." *Intellect : Indonesian Journal Of Innovation Learning And Technology* 4, No.1 (2025): 118.
- Ramadhani, Novia Sapta. "Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan." *Skripsi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember*, 2025, 1–9.
- Rayanto, Yudi Hari, Dan Sugianti. *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori Dan Praktek*. Lembaga Academic Dan Research Institute, 2020.
- Rusdiana, N. P. M., Dan I. G. A. A. Wulandari. "E-Book Interaktif Materi Siklus Air Pada Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *Mimbar Pgsd Undiksha* 10, No.2 (2022): 55.
- Rusman. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Pt Rajagrafindo Persada, 2015.
- Sabila, Fitriani, Naureza Rania Shafa, Nisrina Kurnia Maharani, Sadam Mochammad Rashad, Theitsar Syakhiskar Rohim Permana, Dan Lien Halimah. "Evaluation Of Learning During The Covid-19 Pandemic." *Curricula: Journal Of Curriculum Development* 2, No. 1 (2023): 127–40. <https://doi.org/10.17509/Curricula.V2i1.52028>.
- Sidik, Muhammad. *Perancangan Dan Pengembangan E-Commerce Dengan Metode Research And Development*. 04 (2019).
- Soulisa, Irwan, Moh Supratman, Okta Rosfiani, Dan Et All. *Evaluasi Pembelajaran*. Widina Bhakti Persada Bandung (Grup Cv. Widina Media Utama), 2022.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. 2 Ed. Alfabeta, 2023.
- Taroreh, Lidya H. J. "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Ipa." *Jurnal Ilmu Pendidikan Guru Sekolah Dasar Dan Usia Dini* 1, No. 1 (2024): 26–31. <https://doi.org/10.70134/Pedasud.V1i1.198>.
- Thiagarajan, S., D. S. Semmel, Dan M. I. Semmel. *Instructional Development For Training Teachers Of Expectional Children*. University Of Minnesota, T.T.
- Wahab, Gusnarib, Dan Rosnawati. *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Cv.Adanu Abimata, 2021.
- Widiasanti, Irika, Noval Anki Ramadhan, Muhammad Alfarizi, Aisyah Nur Fairus, Astrid Wardani Oktafiani, Dan Dhiya Thahur. "Pemanfaatan Sarana