

DAFTAR PUSTAKA

Baharuddin, M. R. (2021). Adaptasi Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka (Fokus: Model MBKM Program Studi). *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 4(1), 195–205. <https://doi.org/10.30605/jsgp.4.1.2021.591>

Informasi, S., Sains, F., Karangturi, U. N., & Patah, J. R. (2023). *SISTEM INFORMASI PENDATAAN MAGANG MBKM BERBASIS WEB*. 3(2), 61–68.

Informasi, S., Sains, F., Karangturi, U. N., & Patah, J. R. (2023). *SISTEM INFORMASI PENDATAAN MAGANG MBKM BERBASIS WEB*. 3(2), 61–68.

Satria, E., Syaefudin Sa, U., Sopandi, W., Hayati Rahayu, A., & Anggraeni, P. (2022). Development of Interactive Animation Media Using Scratch Programming To Introduce Computational Thinking Skills Pengembangan Media Animasi Interaktif Dengan Pemograman Scratch Untuk Mengenalkan Keterampilan Berpikir Komputasional. / *Jurnal CERDAS Proklamator*, 10(2), 217–228.

Lenggogeni, L., Roqoyyah, S., & Siliwangi, I. (2021). Penggunaan Media Video Animasi Berbantuan Scratch Melalui Model Pembelajaran Picture and Picture Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Daur Hidup Hewan Kelas Iv. *Journal of Elementary Education*, 04(02), 249–25