

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyi, R., Nurohmah, S., & Fitra, S. F. (2020). Perhitungan Logika Rasional Matematis secara Komputerisasi. *Jurnal Matematika: Teori dan Terapan Matematika*.
- Aledya, V. (2019). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika pada Siswa. *Jurnal Universitas Negeri Medan*.
- Andiyanto, C., Hawanti, S., & Kuntoro. (2021). Pengembangan E-Modul Materi Debat Berbasis Software Sigil untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas X SMA Purbalingga. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra*.
- Anjani, D., Bachtiar, Y., & Novianti, D. (2023). Pelatihan Coding for Kids Menggunakan Scratch sebagai Upaya Meningkatkan Kecakapan Digital bagi Siswa Madrasah Diniyyah Sirojussibyan Bogor. *JPM: Jurnal Pengabdian Mandiri*.
- Ansori, M. (2020). Pemikiran Komputasi (Computational Thinking) dalam Pemecahan Masalah. *DIRASAH: Jurnal Studi Ilmu dan Manajemen Pendidikan Islam*.
- Aqmila, D. (2023). Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Pemrograman Python Menggunakan Aplikasi Scratch untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP). *Jurnal UIN Ar-Raniry*.
- Armansyah, Firdausy, & Sulthoni, S. (2019). Multimedia Interaktif sebagai Media Visualisasi Dasar-dasar Animasi. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*.
- Asmedy. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Bangun Datar dengan Pendekatan Open Ended pada Sekolah Menengah Pertama. *Ainara Journal*.
- Aulia, S., Zetriuslita, Amelia, S., & Qudis, R. (2021). Analisis Minat Belajar Matematika Siswa dalam Menggunakan Aplikasi Scratch pada Materi Trigonometri. *Juring (Journal for Research in Mathematics Learning)*.
- Cahdriyana, R. A., & Richardo, R. (2020). Berpikir Komputasi dalam Pembelajaran Matematika. *Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- Cahyaningrum, I. Y., Fuady, A., & Faradiba, S. S. (2023). Karakterisasi Representasi Matematis Visual dan Simbolik Siswa Kelas IX pada Materi Transformasi. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*.
- Clavinova, S. L. (2023). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Proyek Menggunakan Scratch pada Materi Transformasi Geometri untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar dan Disposisi Matematika Siswa SMP. *Repository Undiksha*.
- Danindra, L. S., & Masriyah. (2020). Proses Berpikir Komputasi SMP dalam Memecahkan Masalah Pola Bilangan Ditinjau dari Perbedaan Jenis Kelamin. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika MATHEdunesa*.

- Denning, P., & Tedre, M. (2021). Computational Thinking: A Disciplinary Perspective. *Lituana: Vilniaus Universiteto Leidykla*.
- Dewantara, A. H. (2019). Soal Matematika Model PISA: Alternatif Materi. *DIDAKTIKA: Jurnal Kependidikan*.
- Dwipayana, I. M. (2021). Pengembangan Materi Pengayaan Coding pada Topik Transformasi Geometri untuk Siswa SMP Kelas IX. *Repository Undiksha*.
- Endrayanto, H. Y. (2019). *Teknik Penilaian Kinerja untuk Menilai Keterampilan*. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Falgenti, K. (2020). Studi Komparatif Program Visual Dinamis untuk Pembelajaran Algoritma dan Pemrograman Berorientasi Objek. *JACOST: Journal of Applied Computer Science and Technology*.
- Faresta, R. A., Kosim, & Gunawan. (2020). Pengembangan Modul Pembelajaran Fisika Berbasis Pendekatan Konflik Kognitif. *Indonesian Journal of Applied Science and Technology*.
- Findayani, N. K. (2023). Pengembangan E-Modul Project Based Learning Berbantuan Scratch untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Komputasi Siswa. *Repository Undiksha*.
- Fitriani, W., Suwarjo, & Wangid, M. N. (2021). Berpikir Kritis dan Komputasi: Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran di Sekolah. *JPSI: Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*.
- Hadi, M. H. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Project Based Learning Berbantuan Scratch untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Komputasi Matematika. *Repository UINJKT*.
- Hardiansyah, B., & Armin, A. P. (2023). Rancang Bangun Game Interaktif Menggunakan Scratch dengan Computational Thinking. *JPM: Jurnal Pengabdian Materi*.
- Hardiansyah, B., Armin, A. P., & Rahmadi, A. A. (2023). Implementasi Aplikasi Game Menggunakan Scratch dalam Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar. *J-Abadi: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*.
- Henim, S. R., & Sari, R. P. (2020). User Experience Evaluation of Student Academic Information System of Higher Education Using User Experience Questionnaire. *Jurnal Komputer Terapan*.
- Ikashaum, F., Dewi, K. S., & Wahyuni, L. (2019). Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Geometri Berbantuan Aplikasi Komputer. *Jurnal Komputasi*.
- Ilham, A., & Huda, Y. (2021). Pengembangan E-Modul Interaktif Menggunakan Media Google Classroom pada Mata Pelajaran Penerapan Sistem Radio dan Televisi. *Voteteknika*.
- Kusumawati, I. T., Soebagyo, J., & Nuriadin, I. (2023). Literature Study of Critical Thinking Ability with the Application of the PBL Model in the Constructivism Theory Approach. *Jurnal MathEdu*.

- Lestari, A. C., & Annizar, A. M. (2020). Proses Berpikir Kritis Siswa dalam Menyelesaikan Masalah PISA Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Komputasi. *Jurnal Kiprah*.
- Mahtumi, I., Purnamaningsih, I. R., & Purbangkara, T. (2022). *Pembelajaran Berbasis Proyek (Projects Based Learning)*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Marji, M. (2019). *Learn to Program with Scratch*. USA: No Starch Press.
- Mayasari, R. (2022). Pengembangan Media Jam Sudut pada Pembelajaran Matematika di SD Negeri 12. *SANGKALEMO: The Elementary School Teacher Education Journal*.
- Mufidah, I. (2018). Profil Berpikir Komputasi dalam Menyelesaikan Bebras Task Ditinjau dari Kecerdasan Logis Matematis Siswa. *Repository UINSA*.
- Murniarti, E. (2020). *Pengertian, Prinsip, Bentuk Metode dan Aplikasinya dari Teori Belajar dari Pendekatan Konstruktivisme dan Teori Belajar Person-Centered Carl Rogers*. Jakarta: Universitas Kristen Indonesia Press.
- Mustika, J. (2022). Pengembangan E-Modul Matematika Berbasis Project Based Learning (PjBL) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kreatif. *AKSIOMA*.
- Nasiba, U. (2022). Brankas Rahasia: Media Pembelajaran Numerasi Berbasis Berpikir Komputasi untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *Jurnal DIDAKTIKA Pendidikan Dasar*.
- Ningtyas, A. R. (2022). Kajian Teori: Pengembangan Bahan Ajar Model Problem Based Learning Bernuansa STEM untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *UNEJ E-Proceeding*.
- Nisa, A. I., Abdullah, R., & Wardani, R. K. (2022). Studi Literatur: Penggunaan Media Scratch terhadap Minat Belajar dan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. *ProSANDIKA UNIKAL*.
- Nudina, I. K., Arnaya, I. B., & Mardana, I. B. (2021). Pengembangan Buku Cerita tentang Desa Tenganan Dauh Tukad untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *PENDASI*.
- Nurhikmayati, I. (2019). Implementasi STEM dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Didactical Mathematics*.
- Oktorina, R., Sitorus, R., & Sukmarini, L. (2019). Pengaruh Edukasi Kesehatan dengan Self Instructional Module terhadap Pengetahuan tentang Diabetes Melitus. *Jurnal Endurance*.
- Parwati, N. N., Suryawan, I. P., & Apsari, R. A. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Depok: Rajawali Press.
- Peranginangin, S. A., Seragih, S., & Siagan, P. (2019). Development of Learning Materials through PBL Karo Culture Context to Improve Student's Problem Solving Ability and Self-Efficacy. *International Electronic Journal of Mathematics Education*.
- Pitoyo, J. (2019). Pengembangan Materi Berbasis E-Learning di SD Muhammadiyah Blawong I. *FUNDA DIKNAS*.

- Ratnaningsih, N., Nuradriani, M., & Nurazizah, I. S. (2021). Pengembang Media Pembelajaran pada Materi Transformasi Geometri dengan Berbantuan I-Spring dengan Pendekatan Etnomatematika Berbasis Android. *Jurnal Jendela Pendidikan*.
- Saksono, H., Khoiri, A., Suriani, D., Rando, A. R., & Setiawati, N. A. (2023). *Teori Belajar dalam Pembelajaran*. Batam: Yayasan Cendekia Mulia Mandiri.
- Saputro, M. N., & Pakpahan, P. L. (2021). Mengukur Keefektifan Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *Journal of Education and Instruction*.
- Sari, A. S., & Dwiningsih, K. (2022). Validitas E-Modul Interaktif sebagai Media Pembelajaran untuk Melatih Kecerdasan Visual Spasial pada Materi Ikatan Kovalen. *PENDIPA: Journal of Science Education*.
- Satriawati, G., Ridwan, M., & Kustiawati, D. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Transformasi Geometri Berbantuan Geogebra untuk Memfasilitasi Kemampuan Visualisasi. *Algoritma: Journal of Mathematics Education*.
- Sawitri, E., Astiti, M. S., & Fitriani, Y. (2019). Hambatan dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Universitas PGRI Palembang*.
- Schrepp, M. (2023). *User Experience Questionnaire Handbook version 11*.
- Setiawati, D. A. (2023). Pengembangan Modul Pembelajaran Transformasi Geometri dengan Pendekatan Science, Technology, Engineering, and Mathematics Berbantuan Scratch untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa. *Repository Undiksha*.
- Sholeh, M., Pradnyana, I. W., & Ridhoni, I. W. (2022). Menambahkan Minat Anak-anak dalam Belajar Koding dengan Menggunakan Aplikasi Scratch. *AbdiFormatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat Informatika*.
- Sugrah, N. (2019). Implementasi Teori Pembelajaran Konstruktivisme dalam Pembelajaran Sains. *Humanika: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*.
- Sulistya, H. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Komputasi Siswa Kelas VII A SMP Pangudi Luhur St. Vincentius Sedayu Tahun Ajaran 2020/2021 dalam Menyelesaikan Soal BEBRAS Task pada Materi Perbandingan. *Repository USD*.
- Suparlan. (2019). Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *ISLAMIKA: Jurnal Islam dan Ilmu Pendidikan*.
- Supriadi, D. (2020). *Coding Scratch Basic*. Saung: Sakata Innovation Center.
- Surgandini, A., Sampoerno, P. D., & Nornia, A. (2019). Pengembangan Pembelajaran dengan Pendekatan PMRI Berbantuan Geogebra untuk Membangun Pemahaman Konsep Transformasi Geometri. *PRIMA: Jurnal Pendidikan Matematika*.
- Suryawan, H. P. (2020). *Pemecahan Masalah Matematis*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.

- Susanto, E., & Irsal, N. A. (2022). Workshop E-Modul Matematika Interaktif Penunjang Pembelajaran bagi Guru SMP. *INCOME: Indonesia Journal of Community Service and Engagement*.
- Tabesh, Y., Zarkesh, S., Zarkesh, A., & Fazilova, I. (2019). Computational Thinking in K-12: Azerbaijan's Experience. *Olympiads in Informatics*.
- Veronica, A. R., Siswono, T. Y., & Wiryanto. (2022). Hubungan Berpikir Komputasi dan Pemecahan Masalah Polya pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Anargya*.
- Wasi, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbantuan Software Geogebra pada Materi Transformasi Geometri Kelas XI SMA. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia Human-Tech*.
- Wong, G., & Jiang, S. (2018). Computational Thinking Education for Children: Algorithmic and Debugging. *IEE Explore*.
- Yasin, M. (2020). Computational Thinking untuk Pembelajaran Dasar-dasar Pemrograman Komputer. *Jurnal Universitas Negeri Malang*.

