

DAFTAR PUSTAKA

- Adinugraha, F. (2018). Model Pembelajaran Berbasis Proyek pada Mata Kuliah Media Pembelajaran. *Jurnal SAP*, 3(1), 1-9. <http://dx.doi.org/10.30998/sap.v3i1.2728>.
- Afriani, T. (2022). *Membuat Game Scratch Pertamaku*. Jakarta: Penerbit Bhuana Ilmu Populer.
- Anggraini, D. L., dkk. (2022). Peran Guru dalam Mengembangkan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sosial (JIPSI)*, 1(3), 290-298. <https://doi.org/10.58540/jipsi.v1i3.53>.
- Arfiansyah, L. P., Akhlis, I., & Susilo, S. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis scratch pada pokok bahasan Alat Optik. *UPEJ Unnes Physics Education Journal*, 8(1), 66-74.
- Arifianti, I. & Astuti, R. W. (2023). *Strategi Belajar Mengajar*. Jawa Tengah: Cahya Ghani Recovery.
- Cahdriyana, R. A., & Richardo, R. (2020). Berpikir komputasi dalam pembelajaran matematika. *Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 11(1), 50-56.
- Christi, S. R. N., & Rajiman, W. (2023). Pentingnya Berpikir Komputasional dalam Pembelajaran Matematika. *Journal on Education*, 5(4), 12590-12598.
- Clavinova, S. L., dkk. (2023). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Proyek Menggunakan Scratch pada Materi Transformasi Geometri untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar dan Disposisi Matematika Siswa SMP. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 527-541. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v8i1.2955>.
- Danindra, L. S., & Masriyah. (2020). Proses Berpikir Komputasi Siswa SMP dalam Memecahkan Masalah Pola Bilangan Ditinjau dari Perbedaan Jenis Kelamin. *Mathedunesa: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 9(1), 95-103.
- Dohn, N. B. (2020). Students Interest in Scratch Coding in Lower Secondary Mathematics. *British Journal of Educational Technology*, 51(1). <https://doi.org/10.1111/bjet.12759>.

- Erlinawati, C. E., dkk. (2019). Model Pembelajaran Project Based Learning Berbasis STEM pada Pembelajaran Fisika. *Fkip E-Proceeding*, 4(1), 1-4.
- Fauji, T., dkk. (2022). Penilaian Berpikir Komputasi sebagai Kecakapan Baru dalam Literasi Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah dan Keguruan 2022*.
- Hadi, M. E. (2021). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Project Based Learning Berbantuan Scratch untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Komputasi Matematika*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Matematika, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta.
- Haerani, E., & Rahmatulloh, A. (2021). Analisis User Experience Aplikasi Peduli Lindungi untuk Menunjang Proses Bisnis Berkelanjutan. *SATIN – Sains dan Teknologi Informasi*, 7(2), 1-10. <https://doi.org/10.33372/stn.v7i1.762>.
- Hanifah, N., dkk. (2023). Perspektif Guru Sekolah Dasar dalam Pengembangan Perangkat Ajar pada Kurikulum Merdeka. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 2(2), 173-182.
- Hasanah, S. Z. H., & Yahfizham, Y. (2024). Systematic Literature Review: Analisis Kemampuan Berpikir Komputasional Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Scratch. *PENDEKAR: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 2(3), 90-97. <https://doi.org/10.51903/pendekar.v2i3.732>.
- Hidayat, T., dkk. (2023). Pengaruh Model Mind Mapping Terhadap Kemampuan Berpikir Komputasi Siswa pada Pembelajaran Matematika di Kelas V SD. *Caruban: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(2), 294-305. <https://doi.org/10.33603/caruban.v6i2.8772>.
- Ismail, R. (2018). Perbandingan Keefektifan Pembelajaran Berbasis Proyek dan Pembelajaran Berbasis Masalah Ditinjau dari Ketercapaian Tujuan Pembelajaran. *PYTHAGORAS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(2), 181-188. <https://doi.org/10.21831/pg.v13i2.23595>.
- Jamna, N. D., dkk. (2022). Analisis Kemampuan Berpikir Komputasi Matematis Siswa SMP pada Materi Persamaan Kuadrat. *Jurnal Pendidikan Guru Matematika*, 2(3), 278-288.

- Jusita, M. L. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS*, 4(2), 90-95. <http://dx.doi.org/10.17977/um022v4i22019p90>.
- Kanedi, I. & Zulita, L. N. (2011). Perangkat Ajar Materi Vegetatif Buatan pada Tumbuhan di SMA Negeri 9 Kota Bengkulu Menggunakan 3DS Max. *Jurnal Media Infotama*, 7(1), 19-36. <https://doi.org/10.37676/jmi.v7i1.34>.
- Kholilah, Y. N., dkk. (2016). Kelayakan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Proyek untuk Pembelajaran IPA di SMP. *Jurnal Pembelajaran dan Pendidikan Sains*, 1(1), 1-8.
- Kurniati, N., dkk. (2019). Penilaian Sikap, Pengetahuan dan Keterampilan dalam Pembelajaran Bahasa Inggris yang Berorientasi Kurikulum 2013. *Seminar Nasional Taman Siswa Bima Tahun 2019*, 1(1), 309-316.
- Kurniawan, A., dkk. (2023). *Penelitian Tindakan Kelas*. Sumatera Barat: PT Global Eksekutif Teknologi.
- Kristanti, Y. D., Subiki, & Handayani, R. D. (2016). Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning Model) pada Pembelajaran Fisika di SMA. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 5(2), 122-128.
- Leacock, T. L. & Nesbit, J. C. (2007). A Framework for Evaluating the Quality of Multimedia Learning Resources. *Educational Technology & Society*, 10(2), 44-59.
- Lestari, A. C., & Annizar, A. M. (2020). Proses Berpikir Kritis Siswa dalam Menyelesaikan Masalah PISA ditinjau dari Kemampuan Berpikir Komputasi. *Jurnal Kiprah*, 8(1), 46-55.
- Litia, N., dkk. (2023). Profil Berpikir Komputasi Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Ditinjau dari Gaya Belajar di SMA N 1 Langsa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1508-1518.
- Martati, B. (2022). Penerapan Project Based Learning Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Proceeding Umsurabaya*, 1(1), 13-22.

- Maryati, I. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Materi Statistika Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 467-476.
- Mertasari, N. M. S., & Candiasa, I. M. (2022). Formative Evaluation of Digital Learning Materials. *Journal of Education Technology*, 6(3), 507-514. <https://doi.org/10.23887/jet.v6i3.44165>.
- Mubarokah, H. R., dkk. (2023). Kemampuan Berpikir Komputasi Siswa dalam Menyelesaikan Soal Numerasi Tipe AKM Materi Pola Bilangan. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 7(2), 343-355. <http://dx.doi.org/10.33603/jnpm.v7i2.8013>.
- Mukhibin, A., Herman, T., Cahya, E., & Utomo, D. A. S. (2024). Kemampuan Computational Thinking Siswa pada Materi Garis dan Sudut Ditinjau dari Self-Efficacy. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 7(1), 143-152.
- Muljani, S. & Purnomo, A. (2022). Rancangan Pembelajaran Berkarakteristik dan Inovatif Abad 21 pada Materi Gelombang dengan Model Pembelajaran Discovery Learning di SMKN 1 Dukuhturi. *Cakrawala: Jurnal Pendidikan*, 214-221.
- Murni, A. W., & Yasin, F. N. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Proyek pada Materi Siklus Air Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6196-6210. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1696>.
- Nisa, N. A. K., dkk. (2018). Pengembangan Instrumen Assessment Higher Order Thinking Skill (HOTS) pada Lembar Kerja Peserta Didik Kelas VII SMP. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika*, 1(2), 543-556.
- Nugraha, I. R. R., Supriadi, U., & Firmansyah, M. I. (2023). Efektivitas Strategi Pembelajaran Project Based Learning dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI)*, 17(1), 39-47. <https://doi.org/10.21067/jppi.v17i1.8608>.
- Nurjanah, N. dkk. (2023). *ATP, Modul Ajar, dan Evaluasi Kurikulum Merdeka Bahasa Sunda*. Jawa Barat: Goresan Pena.

- Nurrahmawati, A., dkk. (2021). *Menjadi Guru Profesional dan Inovatif dalam Menghadapi Pandemi*. Yogyakarta: UAD Press.
- Pranata, A., dkk. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Komputasi pada Pelajaran Bangun Datar Siswa Kelas V. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 3142-3148.
- Pratama, A. (2018). Pengaruh Pengajaran Pemrograman Animasi Melalui Aplikasi Scratch pada Kemampuan Pemecahan Masalah. *Joined Journal (Journal of Informatics Education)*, 1(1), 24-31. <https://doi.org/10.31331/joined.v1i1.613>.
- Putra, A. R. A., dkk. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Pemrograman Berbantuan Scratch Pada Materi Bangun Datar di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 911-920.
- Putri, I. K., Wijoyo, S. H., & Mursityo, Y. T. (2019). Analisis Usability dan Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi pemesanan Budget Hotel Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi Kasus Pada Airy Rooms). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(7), 6748-6756.
- Putri, C. A. D., Rindayati, E., & Damariswara, R. (2022). Kesulitan Calon Pendidikan dalam Mengembangkan Perangkat Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(1), 18-27. <https://doi.org/10.53624/ptk.v3i1.104>.
- Rahmadayanti, D. & Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174-7187. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3431>.
- Rajabi, M., dkk. (2015). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Instalasi Sistem Operasi dengan Model Pembelajaran Berbasis Proyek. *Jurnal Pendidikan Vokasi: Teori dan Praktek*, 3(1), 48-54.
- Rozady, M. P. N. & Koten, Y. P. (2021). Scratch Sebagai Problem Solving Computational Thinking dalam Kurikulum Prototipe. *Jurnal in Create (Inovasi dan Kreasi dalam Teknologi Informasi)*, 8(2), 11-17.

- Salasih, S. M. (2013). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Model Quantum Teaching pada Materi Bangun Ruang di Kelas V SD Negeri Sangon Kokap Kulon Progo. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Setiawan, T., dkk. (2019). Evaluasi Adaptive Hypermedia System Berbasis Moodle pada Pendidikan Vokasi. *SEMEDI UNAYA*, 3(1), 97-111.
- Subekti, D. A. (2023). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Terhadap Computational Thinking Skills pada Peserta Didik Kelas IX IPA di MA AL Hikmah Bandar Lampung. . Skripsi. Jurusan Pendidikan Fisika, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Sudarsana, K. N. A., Antara, P. A., & Dibia, I. K. (2020). Kelayakan Instrumen Penilaian Keaktifan Belajar PPKn. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(2), 150-158. <https://doi.org/10.23887/jjsgsd.v8i2.24934>.
- Sudihartinih, E., Novita, G., & Rachmatin, D. (2021). Desain Media Pembelajaran Matematika Topik Luas Daerah Segitiga Menggunakan Aplikasi Scratch. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1390-1398.
- 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*. Thesis. Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta.
- Sulistiyowaty, R. K. & Firdaus. (2020). Penggunaan Google Classroom dalam Pembelajaran Matematika Jarak Jauh untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *Lentera Sriwijaya: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(2), 14-24. <https://doi.org/10.36706/jls.v2i2.12734>.
- Supriadi, D. (2020). *Coding Scratch Basic-Scratch 3*. Bandung: Saung Coding.
- Suseno, W., dkk. (2017). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel dengan Pembelajaran Kooperatif TGT. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(10), 1298-1307. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>.
- Syah, A. I. R., & Anistyasari, Y. (2020). Pengembangan Modul Pemrograman Dasar untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Komputasi. *Jurnal IT-EDU*, 5(1), 1-6.

- Tinenti, Y. R. (2018). *Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP) dan Penerapannya dalam Proses Pembelajaran di Kelas*. Yogyakarta: Deepublish.
- Trisnowati, E., dkk. (2021). Pengenalan Computational Thinking dan Aplikasi dalam Pembelajaran IPA SMP. *ABDIPRAJA (Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat)*, 2(2), 177-182.
- Wahono, B. (2015). *Penugasan Proyek Berbasis Digital Terhadap Mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi yang Menempuh Mata Kuliah yang Bersifat Abstrak Non Praktikum*. UMM Press.
- Widiningrum, W. N., dkk. (2021). Meta-Analisis Media Scratch Terhadap Keterampilan Computational Thinking Siswa SMA dalam Pembelajaran Fisika. *Jurnal Riset dan Kajian Pendidikan Fisika*, 8(1), 1-8. <https://doi.org/10.12928/jrkpf.v8i1.19433>.
- Yuliana, O. D., Patmanthara, S., & Wibawa, A. P. (2018). Game Edukasi Ular Tangga Bermuatan Teams Game Tournament Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 3(12), 1632-1638.

