

DAFTAR RUJUKAN

- Adi Mulyanto, Yasya Rusyida, G. S. N. (2020). *Computational Thinking Pada Pendidikan Dasar Dan Inst It Ut Teknologi Bandung. Book, December*, 1–68.
- Alfitriani, N., Maula, W. A., & Hadiapurwa, A. (2021). Penggunaan Media Augmented Reality Dalam Pembelajaran Mengenal Bentuk Rupa Bumi. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 38(1), 30–38. <https://doi.org/10.15294/jpp.v38i1.30698>
- Andrila, D., Dewi, S. F., Anwar, S., & Montessori, M. (2022). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemandirian Siswa Dalam Pembelajaran Blended Learning. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(1), 88–95. <https://doi.org/10.24176/re.v13i1.7398>
- Angeli, C., & Valanides, N. (2020). *Developing Young Children's Computational Thinking With Educational Robotics: An Interaction Effect Between Gender And Scaffolding Strategy. Computers In Human Behavior*, 105, 105954. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.03.018>
- Anggrasari, L. A. (2021). Model Pembelajaran Computational Thingking Sebagai Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar Pascapandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Sensasada*, 1, 109–114. <https://mathdidactic.stkipbjm.ac.id/index.php/sensasada/article/view/1553>
- Ansori, M. (2020). Pemikiran Komputasi (Computational Thinking) Dalam Pemecahan Masalah. *Dirasah : Jurnal Studi Ilmu Dan Manajemen Pendidikan Islam*, 3(1), 111–126. <https://doi.org/10.29062/dirasah.v3i1.83>
- Arifin Maksum, & Ika Lestari. (2020). Analisis Profil Kemandirian Belajar Mahasiswa Di Perguruan Tinggi. *Parameter: Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Jakarta*, 32(1), 75–86. <https://doi.org/10.21009/parameter.321.05>
- Ashari, S. A., A, H., & Mappalotteng, A. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Movie Learning Berbasis Augmented Reality. *Jambura Journal Of Informatics*, 4(2), 82–93. <https://doi.org/10.37905/jji.v4i2.16448>
- Azizah Isna Luthfi Nur. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Untuk Pengenalan Pembelajaran Computational Thinking. *Ums Library Center Of Academic Activities*, 02(01), 101–109.
- Bacca, J., Baldiris, S., Fabregat, R., Graf, S., & Kinshuk. (2014). *Augmented Reality Trends In Education: A*.
- Darul Hamim. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berbasis Komik Pada. *Pengembangan Media Pembelajaran*, 09.

- Dewi, A., Juliyanto, E., & Rahayu, R. (2021). Pengaruh Pembelajaran Ipa Dengan Pendekatan Computational Thinking Berbantuan Scratch Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah. *Indonesian Journal Of Natural Science Education (Ijnse)*, 4(2), 492–497. <https://doi.org/10.31002/nse.v4i2.2023>
- Elinda, E., Laelasari, L., & Raharjo, J. F. (2023). Analisis Computational Thinking Dalam Menyelesaikan Masalah Pada Materi Program Linear. *Prisma*, 12(1), 115. <https://doi.org/10.35194/jp.v12i1.2635>
- Febriana Sulistya Pratiwi. (2022). Evaluasi Kemandirian Belajar Ipa Siswa. *γ787*, 5(8.5.2017), 2003–2005. <https://dataindonesia.id/sector-riil/detail/angka-konsumsi-ikan-ri-naik-jadi-5648-kgkapita-pada-2022>
- Fitriyah, Q. F., Saputri, L. R., & Aljawad, H. I. (2023). Praktik Unplugged Coding Berbasis Daily Lives Dalam Meningkatkan Computational Thinking Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 12(2), 176–185.
- Gede, I. D., Kusuma, A., & Tegeh, I. M. (2024). *Media Augmented Reality 3d Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Sains Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar*. 4(3), 339–349.
- Gede, I. G., Kusuma, A., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Dasar, J. P., Pendidikan, F. I., & Ganesha, U. P. (2024). *Pengembangan Media Augmented Reality 3d Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Sains Pengembangan Media Augmented Reality 3d Berbasis Video Animasi Untuk*.
- Gusnita, G., Melisa, M., & Delyana, H. (2021). Kemandirian Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif Tpsq. *Jurnal Absis : Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 3(2), 286–296. <https://doi.org/10.30606/absis.v3i2.645>
- Hamsina, S., Bahri, A., Negeri, S., Negeri, S., Barru, Mt., & Studi Magister Pendidikan Biologi, P. (2023). Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Opside Increasing Students' Learning Independence Through Opside Learning Model. *Prosiding Seminar Nasional Biologi Fmipa Unm*, 437–444.
- Hignasari, L. V. (2022). Pembelajaran Coding Dan Peluang Usaha Kursus Coding Di Era Digital Pasca Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Vastuwidya*, 5(2), 82–89. <https://doi.org/10.47532/jiv.v5i2.674>
- Ibáñez, M. B., Di-Serio, A., Villarán-Molina, D., & Delgado-Kloos, C. (2014). Support For Augmented Reality Simulationsystems: The Effects Of Scaffolding On Learning Outcomes And Behavior Patterns. *Ieee*.
- Lawshe, C. H. (1975). *A Quantitative Approach To Content Validity*. 1, 563–575.
- Litia, N., Sinaga, B., & Mulyono, M. (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. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2270>
- Megawati, A. T., Sholihah, M., & Limiansih, K. (2023). Implementasi

- Computational Thinking Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 9(2), 96–103. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v9n2.p96-103>
- Musfiati, F. D. (2023). Pengaruh Unplugged Coding Dalam Meningkatkan Kemampuan Problem Solving Anak Usia 6-7 Tahun Di Ba Aisyiyah Pagentan. *Proceedings Series On Social Sciences & Humanities*, 13, 91–95. <https://doi.org/10.30595/pssh.v13i.888>
- Mutoharoh, Munawar, M., & Diyah, D. P. (2023). Kegiatan Unplugged Coding Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Dan Kritis Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini "Transisi Paud Ke Sd Yang Menyenangkan"*.
- Ndiung, S., & Jediut, M. (2020). Pengembangan Instrumen Tes Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Sekolah Dasar Berorientasi Pada Berpikir Tingkat Tinggi. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 10(1), 94. <https://doi.org/10.25273/pe.v10i1.6274>
- Nurhasanah, Hayati, L., Salsabila, N. H., & Amrulah. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dengan Menggunakan Pendekatan Etnomatika Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Journal Of Classroom Action Research*, 5(4), 260–266. <http://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/index>
- Nurhopipah, A., Suhaman, J., & Humanita, M. T. (2021). Pembelajaran Ilmu Komputer Tanpa Komputer (Unplugged Activities) Untuk Melatih Keterampilan Logika Anak. *Jmm (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 5(5), 2603–2614.
- Nuritha, C., & Tsurayya, A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Geogebra Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 48–64. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.430>
- Octalia, R. P., Rizal, N., Siswandari, H., Satrio, A., Jurusan, A., Matematika, P., Matematika, F., Ilmu, D., & Alam, P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Game Challenges Untuk Meningkatkan Computational Thinking Dalam Pembelajaran Mandiri Sebagai Upaya Mewujudkan Merdeka Belajar. *Kumpulan Karya Tulis Ilmiah Tingkat Nasional 2021*, 1(1), 149–166.
- Prasetyo, T. R., Sukur, A., Hanif, A. S., Dlis, F., Tangkudung, J., Widiastuti, Sugiana, Fadlan, M. N., Taufik, M. S., Hanief, Y. N., & Setiakarnawijaya, Y. (2022). Development Learning Model Of Unplugged Coding-Based Basic Movements For 4–6 Year-Old Children. *Journal Of Physical Education And Sport*, 22(12), 3143–3148. <https://doi.org/10.7752/jpes.2022.12398>
- Rahmaniar, E., Maemonah, M., & Mahmudah, I. (2021). Kritik Terhadap Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 531–539. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1952>

- Retnawati, H. (2016). *Heri Retnawati 9 786021 547984*.
- Rohmah, U. N., Zakaria Ansori, Y., & Nahdi, D. S. (2018). *Bedasarkan Uraian Yang Telah Dipaparkan, Dapat Disimpulkan Bahwa Puzzle Merupakan Model Teka-Teki Dengan Bentuk Menyusun Potongan-Potongan Gambar Yang Membutuhkan Kesabaran Dan Ketelitian Dalam Menyusun Sebuah Gambar Yang Menarik Bagi Siswa. Pada Peneliti. 5(5), 152–162. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2348>*
- Sakila, R., Lubis, N. Faridah, Saftina, Mutiara, & Asriani, D. (2023). Pentingnya Peranan Ipa Dalam Kehidupan Sehari-Hari. *Jurnal Adam : Jurnal Pengabdian Masyarakat, 2(1), 119–123*.
- Sungkono, S., Apiati, V., & Santika, S. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Augmented Reality. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika, 11(3), 459–470. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v11i3.1534>*
- Susiani, K., Dharsana, I. K., Suartama, I. K., Suranata, K., & Yasa, I. N. (2022). Student Motivation And Independent Learning In Social Studies, English, And Math: The Impact Of The Classroom Environment. *International Journal Of Innovative Research And Scientific Studies, 5(4), 258–268. <https://doi.org/10.53894/ijirss.v5i4.681>*
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Addie Model. *Jurnal Ika, 11(1), 16. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/ika/article/view/1145>*
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>*
- Wibowo, S. A., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Untuk Meningkatkan Karakter Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu, 5(6), 5100–5111. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1600>*
- Wibowo, V. R., Eka Putri, K., & Amirul Mukmin, B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Materi Penggolongan Hewan Kelas V Sekolah Dasar. *Ptk: Jurnal Tindakan Kelas, 3(1), 58–69. <https://doi.org/10.53624/ptk.v3i1.119>*
- Widiasanti, I., Ramadhan, N. A., Alfarizi, M., Fairus, A. N., Oktafiani, A. W., & Thahur, D. (2023). Pemanfaatan Sarana Multimedia Dan Media Internet Sebagai Alat Pembelajaran Yang Efektif. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 5(3), 1355–1370. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i3.4939>*
- Wiriani, W. T. (2021). Pengaruh Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Online. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik, 2(1), 57–63. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v2i1.436>*
- Wulandari, Haftani, D. A., Ridwan, T., & Putri, D. I. H. (2021). Pemanfaatan Platform Scratch Dalam Pembelajaran Koding Di Sekolah Dasar Untuk Mengasah Kemampuan Computational Thinking Pada Siswa. *Renjana*

Pendidikan 1: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar Pgsd, 495–504.

Yanti, S., Surya, E., & Matematika, P. P. (2022). Kemandirian Belajar Dalam Memaksimalkan Kualitas Pembelajaran. *Kemandirian Belajar Dalam Memaksimalkan Kualitas Pembelajaran*, December 2017.

Yasin, M. (2020). *Computational Thinking Untuk Pembelajaran Dasar-Dasar Pemrograman Komputer*. *Researchgate*, April, 0–11. https://www.researchgate.net/publication/340637723_Computational_Thinking_Untuk_Pembelajaran_Dasar-Dasar_Pemrograman_Komputer

Yuntawati, Y., Sanapiah, S., & Aziz, L. A. (2021). Analisis Kemampuan Computational Thinking Mahasiswa Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika. *Media Pendidikan Matematika*, 9(1), 34. <https://doi.org/10.33394/mpm.v9i1.3898>

