

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, N. S., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022). Analisis Pedagogical Content Knowledge Terhadap Buku Guru IPAS Pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9180–9187. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3662>
- Akbar, R., & Efrizon. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Perencanaan Dan Instalasi Sistem Audio Video. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 10637–10647.
- Alfatonah, I. N. A., Kisda, Y. V., Septarina, A., Ravika, A., & Jadidah, I. T. (2023). Kesulitan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3397–3405. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6372>
- Almahmudi, Y., Dahlan, B., Citra, T., Firdaus, M., Maharani, S., & Romandoni, H. R. (2023). *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan Analisis Bibliometrik: Emosi Dan Empati Sebagai Luaran Dari Penerapan Characters Computational Thinking Dalam Pembelajaran*. 11–19.
- Alsedis Sidok, M., Dhema, M., & Bergita Anomeisa, A. (2023). *Analisis Instrumen. Jurnal Syntax Admiration*. <https://doi.org/10.46799/jsa.v4i4.573>
- Arfiani, F. F. N. (2021). Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar Di SD Negeri Maguwoharjo 1 Depok Sleman. *Tafhim Al-'Ilmi*, 13(1), 38–57. <https://doi.org/10.37459/tafhim.v13i1.4643>
- Arum, R., Kasimin, K., & Ari Setiawan. (2022). Pengembangan Instrumen Penilaian Afektif Kemampuan Bernalar Kritis Peserta Didik Sekolah Menengah Atas. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(2), 138–147. <https://doi.org/10.55784/jupeis.voll.iss2.61>
- Asmaul Husnah, O., Fitriani, A., Patricya, F., & Putri Handayani, T. (2023). <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH> Analisis Materi Ips Dalam Pembelajaran Ipas Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *JPDSH Jurnal*

Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora, 3(1), 57–64.
[Https://Bajangjournal.Com/Index.Php/JPDSH](https://Bajangjournal.Com/Index.Php/JPDSH)

Bayu, G.W., Parmiti, D.P., Prasetya, P.M. (2022) Instrumen Tes Berpikir Kritis IPA Berorientasi Pendekatan STEM. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(2), 363-371. [Https://Doi.Org/10.23887/Jippg.V5i2.50063](https://doi.org/10.23887/jippg.v5i2.50063)

Dağ, F., Şumuer, E., & Durdu, L. (2023). The Effect Of An Unplugged Coding Course On Primary School Students' Improvement In Their Computational Thinking Skills. *Journal Of Computer Assisted Learning*, 39(6), 1902–1918. [Https://Doi.Org/10.1111/Jcal.12850](https://doi.org/10.1111/jcal.12850)

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](https://doi.org/10.31002/nse.v4i2.2023)

Diana, F., Udin, T., & Maufur, S. (2022). Peran Teori Belajar Kognitif Terhadap Pemahaman Belajar Siswa Mi/Sd. *Educational Research*, 03(03), 279–299.

Djanegara, R. S., Evi, C., & Citraningtyas, C. (2024). *E-ISSN 2774-5155 P-ISSN 2774-5147*. 595–608.

Faiza, M. N., Yani, M. T., & Suprijono, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran IPS Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8686–8694. [Https://Doi.Org/10.31004/Basicedu.V6i5.3901](https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3901)

Fitriani, W., Komalasari, E., Adzhani, M., & Nelisma, Y. (2022). Development Of Research-Based Modules In Educational Psychology Lectures To Improve Creativity. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3050–3062. [Https://Doi.Org/10.31004/Obsesi.V6i4.2314](https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2314)

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. 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*.
- Hasudungan, A. N., & Abidin, N. F. (2020). Independent Learning: Forming The Pancasila Learner Through Historical Learning In Senior High School. *Social, Humanities, And Educational Studies (Shes): Conference Series*, 3(2), 34. <https://doi.org/10.20961/Shes.V3i2.46219>
- Hemme, C. L., Carley, R., Norton, A., Ghumman, M., Nguyen, H., Ivone, R., Menon, J. U., Shen, J., Bertin, M., King, R., Leibovitz, E., Bergstrom, R., & Cho, B. (2023). Developing Virtual And Augmented Reality Applications For Science, Technology, Engineering And Math Education. *Biotechniques*, 75(1), 343–352. <https://doi.org/10.2144/Btn-2023-0029>
- Hidayat, R., & Wardat, Y. (2024). A Systematic Review Of Augmented Reality In Science, Technology, Engineering And Mathematics Education. *Education And Information Technologies*, 29(8), 9257–9282. <https://doi.org/10.1007/S10639-023-12157-X>
- 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>
- Ilham, M. F. A. T. L. (2023). Implementasi Teori Belajar Perspektif Psikologi Konstruktivisme Dalam Pendidikan Anak Sekolah Dasar. *Multilingual*, 3(3), 380–391.
- Julianata, A. M., Dijaya, R., Sidoarjo, U. M., & Reality, A. (2024). *Media Promosi Sekolah Berbasis Augmented Reality Di*. 1, 1–16.
- Kiska, N. D., Zulkhi, M. D., & Lestari, R. E. (2024). Pengaruh Permainan Tradisional Tejek-Tejekan Dalam Meningkatkan Kemampuan Bernalar Kritis Di Sekolah Dasar. *National Conference On Applied Business, Education, & Technology (NCABET)*, 3(1), 595–606. <https://doi.org/10.46306/Ncabet.V3i1.153>

- Kumala, F. N. (2023). Analisis Profil Pelajar Pancasila Berdasarkan Aspek Sikap Ilmiah Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 8(1), 84–96. <https://doi.org/10.21067/Jmk.V8i1.8396>
- Lawshe, C. H. (1975). A Quantitative Approach To Content Validity. *Personnel Psychology*, 28(4), 563–575. <https://doi.org/10.1111/J.1744-6570.1975.tb01393.x>
- Maisyaroh, D. V., Adhe, K. R., Khotimah, N., & Simatupang, N. D. (2024). Pengaruh Augmented Reality Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini. *Global: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), 29–36. <https://doi.org/10.37985/Rdscts44>
- Manfra, M. M. G., Hammond, T. C., & Coven, R. M. (2022). Assessing Computational Thinking In The Social Studies. *Theory And Research In Social Education*, 50(2), 255–296. <https://doi.org/10.1080/00933104.2021.2003276>
- Mariatul Kibtiyah, A. (2022). Penggunaan Model Project Based Learning (Pjbl) Dalam Meningkatkan Kemampuan Bernalar Kritis Pada Materi Mengklasifikasikan Informasi Wacana Media Cetak Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(2), 82–87. <https://doi.org/10.24176/Jino.V5i2.7710>
- Mulyasari, R., Irvan, & Nst, M. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Bangun Ruang Sisi Datar Dengan Model ADDIE (Sekolah Dasar). *Genta Mulia : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1, 111–119. <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm/article/view/973>
- 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>
- Nugraha, A. C., Bachmid, K. H., Rahmawati, K., Putri, N., Hasanah, A. R. N., & Rahmat, F. A. (2021). Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Untuk Pembelajaran Tematik Kelas 5 Sekolah Dasar.

Jurnal Edukasi Elektro, 5(2), 138–147.
<https://doi.org/10.21831/jee.v5i2.45497>

Oktaviani, D., & Satanti, S. (2024). Improving Unplugged Computational Thinking Skills Through Integrated Problem-Based And Differentiated Learning In Indonesia. *Acta Paedagogica Vilnensia*, 52, 93–110.
<https://doi.org/10.15388/actpaed.2024.52.10>

Rahmawati, A. D., & Winanto, A. (2020). Perbedaan Efektivitas Model Problem Based Learning dan Model Group Investigation terhadap Kemampuan Bernalar Kritis Peserta Didik Kelas V SD. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532.
<https://journal.uii.ac.id/Ajie/Article/View/971>

Retnawati, H. (2016). *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian*. Parama Publishing.

Rofi', N. A., Trunojoyo, J., & Sumenep, G. (2024). Konsep Perkembangan Kognitif Peserta Didik Dalam Implementasi Pembelajaran Di Tingkat Sd. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(1), 817–822. <https://doi.org/10.61722/jirs.v1i3.771>

Rumtini, Kasimin, Arent, E., & Jalil, A. (2022). Analisis Penilaian Afektif Kemampuan Bernalar Kritis Ditinjau Dari Jenis Kelamin Peserta Didik Di SMAN 5 Yogyakarta. *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 6(3), 115–120.
<https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/wacanaakademika/article/view/12908>

Salmina, M., & Adyansyah, F. (2017). Analisis Kualitas Soal Ujian Matematika Semester Genap Kelas Xi Sma Inshafuddin Kota Banda Aceh. *Numeracy*, 4(1), 37–47. <https://doi.org/10.46244/numeracy.v4i1.250>

Sari, I. P., Batubara, I. H., Hazidar, A. H., & Basri, M. (2022). Pengenalan Bangun Ruang Menggunakan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Hello World Jurnal Ilmu Komputer*, 1(4), 209–215.
<https://doi.org/10.56211/helloworld.v1i4.142>

Sartika, Indriani, D., & Limiansih, K. (2023). Implementasi Pendekatan

- Computational Thinking Pada Mata Pelajaran IPA. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 2588–2601.
- Satrio, W. A. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Kadir (Koneksi, Aplikasi, Diskursus, Improvisasi, Dan Refleksi) Terhadap Kemampuan Berpikir Komputasional Matematis Siswa*. 1–252.
- Soniveriyus Lahagu, & Andarweni Astuti. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dan Sikap Bernalar Kritis Dalam Pak Dengan Model PBL Fase A Kelas Dua. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dan Agama*, 4(2), 1483–1503. <https://doi.org/10.55606/Semnasp.V4i2.1381>
- Sugiana, Prasetyo, T. R., Pradini, S., & Irzalinda, V. (2023). Pemahaman Guru PAUD Tentang Pembelajaran Coding Untuk Anak Usia Dini. *Aulad: Journal On Early Childhood*, 6(2), 121–126. <https://doi.org/10.31004/Aulad.V6i2.394>
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*. Alfabeta Cv.
- Sukma, C. W., Margunayasa, G., & Werang, B. R. W. (2023). Android Pada Materi Sistem Tata Surya Untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 4261–4275. <https://j-innovative.org/index.php/innovative>
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16.
- Warayang, W. J., Saputra, H. J., Prasetyawati, C., Wigati, T., Dasar, G. S., Utara, S., & Belajar, H. (2024). *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Bab 2 Harmoni Dalam Ekosistem Melalui Model Project Based Learning Berbantu Media Audio Visual Kelas V Semester 1 Sdn Panggung Lor Kota Semarang Tahun Pelajaran 2023 / 2024*. 3293–3299.
- 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>

Widayat, P. A., & Irham, M. (2021). Ekstraversi Dan Kompetensi Berbahasa Arab. *Al-Fathin: Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab*, 4(01), 93. <https://doi.org/10.32332/Al-Fathin.V4i01.3636>

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>

