

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain kuasi eksperimen dalam pendidikan: Literatur review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3).
- Ahyar, D. B., Prihastari, E. B., Setyaningsih, R., Rispatiningsih, D. M., Zanthi, L. S., Fauzi, M., Mudrikah, S., Widyaningrum, R., Falaq, Y., & Kurniasari, E. (2021). *Model-Model Pembelajaran*. Pradina Pustaka.
- Arikunto, S. (2010). Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek. (*No Title*).
- Azmi, R. D., & Ummah, S. K. (2021). Implementasi Project Based Learning Untuk Mengeksplorasi Kemampuan Computational Thinking Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika AL-QALASADI*, 5(1), 52–61.
- Cahdriyana, R. A., & Richardo, R. (2020). Berpikir komputasi dalam pembelajaran matematika. *Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 11(1), 50–56.
- Candiasa, Im. (2010). Pengujian instrumen penelitian disertai aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS. *Singaraja: Unit Penerbitan Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Csernoch, M., & Biró, P. (2019). Are digital natives spreadsheet natives? *arXiv preprint arXiv:1909.00865*.
- Dewi, M. R. (2022). Kelebihan dan kekurangan Project-based Learning untuk penguatan Profil Pelajar Pancasila Kurikulum Merdeka. *Inovasi Kurikulum*, 19(2), 213–226. <https://doi.org/10.17509/jik.v19i2.44226>
- Elmawati. (2023). *PENINGKATAN COMPUTATIONAL THINKING SISWA SMP DENGAN PROJECT BASED LEARNING BERBANTUAN APLIKASI SCRATCH DITINJAU DARI SELF-REGULATED LEARNING*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Fauji, T., Sampoerno, P. D., & El Hakim, L. (2022). Penilaian berpikir komputasi sebagai kecakapan baru dalam literasi matematika. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah dan Keguruan 2022*.
- Fitriyah, A., & Ramadani, S. D. (2021). Pengaruh pembelajaran STEAM berbasis PjBL (Project-Based Learning) terhadap keterampilan berpikir kreatif dan berpikir kritis. *Inspiratif Pendidikan*, 10(1), 209–226.

- Fitriyah, N. (2024). *PENGARUH TEKNIK SCAFFOLDING TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KOMPUTASIONAL MATEMATIS SISWA*.
- Ghifari, M. Al, & Yahfizham. (2024). *ANALISIS KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS DENGAN BERPIKIR KOMPUTASI PADA SISWA SMP : SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW [Analysis Of Mathematical Problem Solving Ability Using Computational Thinking In Junior High School Students : Systematic Literature Review]*.
<https://jurnal.yalamqa.com/index.php/aqlu>
- Hartawan, I. G. N. Y., Putri, L. H. A., & Mahayukti, G. A. (2024). Junior High School Student's Computational Thinking Ability in Solving Mathematical Problems. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 7(1), 124–133. <https://doi.org/10.23887/jp2.v7i1.78001>
- Haryanti, T. (2022). Project Based Learning pada Materi Bahaya Miras, Judi dan Pertengkar: (Studi dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam). *GHIROH*, 1(1).
- Hasmona, M. E. (2019). *Penerapan Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN Watuagung 01 Tuntang Semester I Tahun Pelajaran 2019/2020*. Universitas Kristen Satya Wacana.
- Hsu, T.-C., Chang, S.-C., & Hung, Y.-T. (2018). How to learn and how to teach computational thinking: Suggestions based on a review of the literature. *Computers & Education*, 126, 296–310. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.07.004>
- Huda, F. (2024). *Pembelajaran Berbasis Proyek Melalui Geomath Scratch untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Komputasional Matematis Siswa*. Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
- Ibrahim, M., & Nur, M. (2010). *Pembelajaran Kooperatif*. University Press.
- Ihsan, H., Arwadi, F., & Sutamrin, S. (2022). *The Elementary Education Assessment and Learning Integrated 21st Century-Computational Thinking Skills in Mathematics: Global Design Stage*. <https://doi.org/10.1080/10986065.2018.140561>
- Istianah, I., & Sy, S. E. (2022). Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning): Penerapan Model Pembelajaran Pada Pelajaran MIPA (Matematika IPA). *Bandung: Media Sains Indonesia*.

- Joyce, B. R., Weil, M., & Calhoun, E. (2009). *Models of Teaching*. Pearson/Allyn and Bacon Publishers. <https://books.google.co.id/books?id=B8VXAAAAYAAJ>
- 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.
- Lin, V., & Blikstein, P. (2019). *Project Bloks: Embodied and Collaborative Learning with Tangible Interfaces for Young Children*.
- Maharani, S., Nusantara, T., As'ari, A. R., & Qohar, A. (2020). Computational thinking pemecahan masalah di abad ke-21. *Madiun: Perpustakaan Nasional: Katalog Dalam Terbitan (KDT)*.
- Marza, A., Adnan, F., Fitria, Y., & Montesori, M. (2019). Pengaruh model project based learning (PjBL) terhadap kemampuan berpikir kritis dan kerjasama siswa pada pembelajaran tematik terpadu kelas IV SD. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 456–462.
- Masfingatin, T., & Maharani, S. (2019). Computational thinking: Students on proving geometry theorem. *International Journal of Scientific & Technology Research*, 8(09), 2216–2223.
- Mauliani, A. (2020). Peran penting computational thinking terhadap masa depan bangsa Indonesia. *Jurnal informatika dan bisnis*, 9(2).
- Musfiqon, & Nurdyansyah. (2015). *Pendekatan Pembelajaran Saintifik*.
- Nakada, A., Kobayashi, M., Okada, Y., Namiki, A., & Hiroi, N. (2018). Project-based learning. *Journal of the Medical Society of Toho University*, 65(4), 157–163.
- Pranata, A., Lyesmaya, D., & Maula, L. H. (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.
- Pratiwi, R. R., Kustiawati, D., & Firdausi. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Prediction, Observation, Explanation, Elaboration, Write dan Evaluation (POE2WE) terhadap Kemampuan Berpikir Komputasional Matematis*.
- Pusparini, B. R. (2022). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING BERBASIS STEM TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS SISWA*. Universitas PGRI Semarang.

- Putri, L. H. A. (2024). *ANALISIS KEMAMPUAN BERPIKIR KOMPUTASI SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 SERIRIT DALAM MEMECAHKAN MASALAH MATEMATIS*.
- Sadiku, M., Shadare, A., & Musa, S. (2017). Digital Natives. *International Journal of Advanced Research in Computer Science and Software Engineering*, 7, 125. <https://doi.org/10.23956/ijarcsse.v7i7.111>
- Sholeh, M. I., Tasya, D. A., Syafi'i, A., Rosyidi, H., Arifin, Z., & binti Ab Rahman, S. F. (2024). PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK (PJBL) DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA. *Jurnal Tinta: Jurnal Ilmu Keguruan Dan Pendidikan*, 6(2), 158–176.
- Slavin, R. E. (2009). *Cooperative learning teori, riset dan praktik*.
- Smith, J. (2020). Digital Natives and Computational Thinking. *Journal of Technology in Education*.
- Sugiyono, S. (2007). Penelitian Pendidikan. *Bandung, Indonesia: Penerbit Rosda Karya*, 66.
- Sugiyono, S. (2016). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, R&D. *Bandung: Alfabeta*, 1–11.
- Supiarmo, M. G., & Susanti, E. (2021). Proses Berpikir Komputasional Siswa dalam Menyelesaikan Soal PISA Konten Change and Relationship Berdasarkan Self-Regulated Learning. *Numeracy*, 8(1), 58–72.
- Suriasumantri, J. (2010). *Ilmu dalam Perspektif*. Gramedia.
- Syahlan, S., Siregar, R., & Malay, I. (2023). ANALISIS KEMAMPUAN BERPIKIR KOMPUTASI MAHASISWA DALAM PEMBUKTIAN INDUKSI MATEMATIKA. *MES: Journal of Mathematics Education and Science*, 9(1), 112–117.
- Wahada, N. K. D. T. (2023). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Berbantuan Geogebra Terhadap Kemampuan Berpikir Matematika Tingkat Tinggi pada Materi Fungsi Eksponen Kelas X SMA Negeri 1 Tabanan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Wardani, S. S., Susanti, R. D., & Taufik, M. (2022). Implementasi Pendekatan Computational Thinking Melalui Game Jungle Adventure Terhadap Kemampuan Problem Solving. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 6(1), 1–13.

- Wing, J. M. (2008). Computational thinking and thinking about computing. *Philosophical Transactions of the Royal Society A: Mathematical, Physical and Engineering Sciences*, 366(1881), 3717–3725.
- Wulandari, W., 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: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 2(1), 495–504.
- Yasin, M., Firnanda, G. I., & Wahyuni, S. (2024). PROSES BERPIKIR KOMPUTASIONAL SISWA SMP DALAM MENYELESAIKAN MASALAH MATEMATIKA BERDASARKAN GAYA BELAJAR SISWA. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SNPM)*, 1, 63–73.
- Zakaria, N. I., & Iksan, Z. H. (2020). Computational thinking among high school students. *Universal Journal of Educational Research*, 8(11).

