

DAFTAR PUSTAKA

- Adelia, C. M., & Satianingsih, R. (2022). Pengaruh model pembelajaran PBL berbasis TPACK terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pembelajaran IPAS kelas V SD. *Jurnal Pendas: Pendidikan Dasar*, 10(1). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.22666>.
- Agung, A. A. G. (2014). Metodologi Penelitian Pendidikan. Aditya: Media Publish.
- Alfatolah, 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>
- Alghadari, F. (2013). Pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan dan disposisi berpikir kritis matematik siswa SMA. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 13(2)
- Ali, M., & Asrori, M. (2020). *Psikologi Remaja: Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Amalia, R. (2022). Pengaruh Penerapan Teknik Mozaik Dengan Menggunakan Bahan Daur Ulang Terhadap Kreativitas Anak Di Taman Kanak-Kanak Teratai Universitas Negeri Makassar.
- Amalia, R. (2022). Pengaruh Penerapan Teknik Mozaik Dengan Menggunakan Bahan Daur Ulang Terhadap Kreativitas Anak Di Taman Kanak-Kanak Teratai Universitas Negeri Makassar.
- Amin, Mohammad. T. B. D. (2013). Portfolio Based Physics Learning Model To Improve Critical Thinking Skills. *International Journal of Education and Research*. Vol. 1 No. 9. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpppf/article/view/8541>
- Arianti, Wiarta, & Darsana. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Posing Berbantuan Media Semi Konkret terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar Undiksha*, 3(4). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jisd.v3i4.21765>.
- Astuti, R. (2020). Pengembangan kreativitas siswa melalui pembelajaran berbasis proyek di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(2), 87–98. <https://doi.org/10.33369/jpdn.v5i2.2020>
- Azizah, M., Sulianto, J., Cintang, N., Pendidikan Guru, J., & Dasar, S. (2018). Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Matematika Kurikulum 2013. In *Jurnal Penelitian Pendidikan* (Vol. 35).

- Azzahra, I. E., Nurhasanah, A., & Hermawati, E. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran IPAS di SDN 4 Purwawinangun. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* ISSN, 09(2), 6230–6238.
- Badarudin, Badarudin, et al. "Model Problem Based Learning Berbasis Literasi untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kemandirian Belajar Siswa Kelas IV Mi Muhammadiyah Kramat Kembaran." *Khazanah Pendidikan*, vol. 16, no. 1, 15 Mar. 2022, pp. 154-163, <https://doi.org/10.36088/fondatia.v8i1.4563>.
- Dantes, Nyoman. 2017. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: C.V Andi.
- Darmawan Harefa. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving terhadap motivasi IPA Fisika Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Luahagundre Maniamolo Tahun Pembelajaran (Pada Materi Energi dan Daya Listrik). *Jurnal Education and Development*, 8(1), 231–234. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/1540>.
- Ennis, R. H. (2013). Critical Thinking Across the Curriculum: The wisdom CTAC program. *Inquiry Critical Thinking across the Disciplines*, 28 (2), 25-45. <https://scholar.uwindsor.ca/cgi/viewcontent.cgi?article=2014&context=ossarchive>
- Erlinawati, E., & Muslimah, M. (2021). Test Validity and Reliability in Learning Evaluation. *Bulletin of Community Engagement*, 1(1), 26. Retrieved from <https://doi.org/10.51278/bce.v1i1.96>
- Fatimah, E. R. (2023). Pengaruh Pembelajaran *Coding* Menggunakan Aplikasi ScratchJr terhadap Kreativitas dan Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini di RA Al-Muttaqin Purworejo. Tesis, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Fatimah, E. R. (2023). *Pengaruh Pembelajaran Coding Menggunakan Aplikasi ScratchJr terhadap Kreativitas dan Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini di RA Al-Muttaqin*. Tesis Magister, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Gede, I., & Supriadi, I. (n.d.). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar Scratch Berdiferensiasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Coding Siswa Sekolah Dasar*.
- Gunawan, R., & Rahmat, A. (2022). Perkembangan keterampilan berpikir kritis melalui latihan berkelanjutan pada pembelajaran sains. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 10(1), 45–56. <https://doi.org/10.26740/jpsi.v10i1.2022>
- Guzdial, M. (2014). *Adding Coding to the Curriculum: Considering the Claims*. Computing Education Research Blog. Diakses pada 8 April 2025, dari <https://computinged.wordpress.com/2014/05/28/adding-coding-to-the-curriculum-considering-the-claims/>

- Hadijah, S., Rahman, A., & Lestari, D. (2021). Pengaruh pembelajaran konvensional terhadap kreativitas siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 9(2), 112–120. <https://doi.org/10.31002/jpdi.v9i2.2021>
- Hardiyanti, W. D., Hafidah, R., & Pudyaningtyas, A. R. (2023). Pengaruh Permainan ScratchJr terhadap Kemampuan Berpikir Komputasional Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumara Cendekia*, 11(2), 181-190.
- Hardiyanti, W. D., Hafidah, R., & Pudyaningtyas, A. R. (2023). Pengaruh Permainan ScratchJr terhadap Kemampuan Berpikir Komputasional Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumara Cendekia*, 11(2), 181-191.
- Haryanti, Y. D. (2017). Model problem, based learning membangun kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(2).
- Jayanta, I. N. L., & Nilawati, N. K. (2025). *Online Media Using Gamification Approach with IPAS Content for Grade III Elementary School Students*. *Journal of Learning, Media, and Technology*, 1(1).
- Kafai, Y. B., & Burke, Q. (2021). *Connected code: Why children need to learn programming* (2nd ed.). MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/13894.001.0001>
- Kartika, K., Dwi Utami, A., & Nurjannah, N. (2024). Pengembangan Imaginary Permainan Imajinasi Berbasis Aplikasi melalui Scratch Jr untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia 5 – 6 Tahun. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 350–362. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i2.870>
- Kurniawan, B., Basri, I., Putu, N., Widiastuti, K., & Ahmad, R. A. R. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Metode EPIC 5C berbasis Model Case-Based Learning pada Materi Tematik Terpadu Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 312–319. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/index>
- Malan, D. J. (2025). *CS50 Hackathon 2025 at Oxford*. LinkedIn. Diakses pada 8 April 2025, dari https://www.linkedin.com/posts/malan_cs50-hackathon-2025-at-oxford-activity-7272436845278334976-i5GaLinkedIn+1LinkedIn+1
- Munandar, S.C. Utami. 2009. Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah. Petunjuk Bagi Para Guru dan Orang Tua. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Murdoch, W. W., Briggs, C. J., & Nisbet, R. M. (2013). *Consumer-resource dynamics* (MPB-36). Princeton University Press.
- Mutiah, E., & Srikandi, S. (2021). Konsep Pengembangan Kreatifitas AUD. BUHUTS AL ATHFAL: *Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 1(1), 1-15.

- Nasution, E. M., Srikandi, S., & Padangsidempuan, I. (2021). *Konsep Pengembangan Kreativitas Aud* (Vol. 1, Issue 1).
- Nitko & Brookhart. (2011). *Education Assessment of Students (6th ed)*. Boston: Perason Educational, Inc.
- Nuraini, L. (2024). Pendekatan media kreatif dalam pengembangan kemampuan kognitif siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Anak*, 5(2), 88–99. <https://doi.org/10.52145/jtpa.v5i2.2024>
- Nuraisah, S. (2021). *Hubungan antara aktivitas Finger Painting dengan kreativitas melukis anak usia dini: Penelitian di kelompok B RA Permata Ilmu Cikadut Kota Bandung* (Doctoral dissertation, Uin sunan gunung djati bandung).
- Nurhayati, S. (2025). Media digital interaktif untuk meningkatkan kreativitas peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 44–55. <https://doi.org/10.58290/jintek.v6i1.2025>
- Nurjanah, N. E., Hafidah, R., Syamsuddin, M. M., Pudyaningtyas, A. R., Dewi, N. K., & Sholeha, V. (2021). Dampak Aplikasi ScratchJr terhadap Ketrampilan Problem-Solving Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2030–2042. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1531>
- OECD. (2024). *PISA 2022 Results (Volume I): The State of Learning Outcomes*. OECD Publishing.
- Pursitasari, I. D, dkk. (2023). *Critical thinking & Ecoliteracy*. In I. Publishing. *Critical Thinking & Ecoliteracy: Kecakapan Abad 21 untuk Menunjang Sustainable Development Goals* (p. 37). Gorontalo: Ideas Publishing.
- Putra, I. G. N., & Dewi, L. M. (2024). Pembelajaran *coding* untuk mengembangkan kreativitas dan kemampuan pemecahan masalah siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Sains dan Teknologi*, 3(1), 77–89. <https://doi.org/10.31258/jpst.v3i1.2024>
- Putri, K. D., & Setiawan, B. (2025). Efektivitas *coding* visual dalam meningkatkan kreativitas dan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Dasar*, 4(1), 12–25. <https://doi.org/10.62045/jipd.v4i1.2025>
- Qurroti, N. A., et al. (2025). *Analisis Peningkatan Skor PISA Indonesia: Faktor dan Strategi*.
- Rahardhian, A. (2022). Kajian Kemampuan Berpikir Kritis (Critical Thinking Skill) dari Sudut Pandang Filsafat. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 5.
- Rahma Adzkia. (2025). Eksplorasi Kecerdasan Ganda Pada Siswa Kelas 5 dan 6 di MI Al Wardah Pamulang. Aslamiah: Jurnal Pendidikan, Ekonomi, Sosial Dan Budaya, 3(1), 71 86.

- Rahmawati, F. (2022). Lingkungan belajar kreatif dan pengaruhnya terhadap kemampuan berpikir divergen siswa. *Jurnal Kreativitas Anak Bangsa*, 4(3), 150–162. <https://doi.org/10.47592/jkab.v4i3.2022>
- Ramayulis. (2015). *Metode Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kalam Mulia.
- Resnick, M. (2020). *Lifelong kindergarten: Cultivating creativity through projects, passion, peers, and play*. MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/12167.001.0001>
- Saputra, H. (2021). Pengembangan kemampuan berpikir kritis melalui pembelajaran jangka panjang: Sebuah tinjauan teoretis. *Jurnal Ilmu Pendidikan Indonesia*, 7(3), 122–134. <https://doi.org/10.47521/jipi.v7i3.2021>
- Sari, W. N., & Faizin, A. (2023). Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar pada Kurikulum Merdeka. *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(3), 954-960.
- Septiana, A. N., & Winangun, I. M. A. (2023). Analisis Kritis Materi IPS dalam Pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Widyaguna: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 43-54.
- Setyosari, P. (2012) *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana
- Silvia, P. (2022). Analisis Kemampuan Computational Thinking Melalui Pembelajaran Coding Pada Anak Usia Dini 0-8 Tahun. *Journal of Islamic Early Childhood Education (JOIECE): PLAUD-Ku*, 1(2), 50–59. <https://doi.org/10.54801/piaudku.v1i2.140>
- Solso, Maclin. Maclin. (2010). *Psikologi Kognitif*. Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama.
- Sri Mulyati and Amalia Aqmarina Sukmawijaya, 'Meningkatkan Kreativitas Pada Anak', *Jurnal Inovasi Dan Kewirausahaan*, 2.2 (2013), 124–29.
- Sugih, S. N., Maula, L. H., & Nurmeta, I. K. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 599–603. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.952>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Suhendro, E., Sunan, U., & Yogyakarta, K. (2022). *Proceedings of The 6 th Annual Conference on Islamic Early Childhood Education Coding Kids Sebagai Langkah Pengembangan Literasi Digital Bagi Anak Usia Dini*. <http://conference.uin-suka.ac.id/index.php/aciece>
- Sujendra Diputra, K., Ketut Desia Trisiantari, N., Nyoman Laba Jayanta, I., Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., & Pendidikan Ganesha, U. (2020).

Gerakan Literasi Digital Bagi Guru-Guru Sekolah Dasar. 3(1), 118–128.
<https://doi.org/10.31764/jces.v3i1.1483>

Sukardi. (2012). *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. PT. Bhumi Aksara.

Suprapti, N. K. (2023). Penurunan kreativitas siswa pada pembelajaran konvensional di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 11(1), 33–42. <https://doi.org/10.52332/jipd.v11i1.2023>

Surya Adnyana, K., Putu Kusuma Widiastuti, N., & Wayan Suastra, I. (2022).) 2022, hal. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 3(2), 302–307. <https://e-journal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jpdf>

Tanuwijaya, S. (2023). Transfer keterampilan kognitif dalam pembelajaran digital: Tantangan dan strategi. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 9(2), 101–115. <https://doi.org/10.30932/jpt.v9i2.2023>

Trilyawan, N., Margunayasa, I. G., & Jayanta, I. N. L. (2021). Dampak Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 2(1), 38–45. <https://doi.org/10.23887/iji.v2i1.44509>

Wahyu, Y., Edu, A. L., & Nardi, M. (2020). *Problematika pemanfaatan media*. Princeton University Press.

Widiyanti, N., & Ansori, Y. Z. (2020, November). Pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa kelas V di SDN Ciparay I tahun ajaran 2020/2021. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 2, pp. 222–228).

Wing, J. (2023). Computational thinking for all: Updated perspectives. *Journal of Computer Science Education*, 28(4), 215–230. <https://doi.org/10.1080/08993408.2023.000000>

Yuandana, T. (2023). *Teori dan Praktik: Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Bayfa Cendekia Indonesia.

Yuandana, T. (2023). *Teori dan Praktik: Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Bayfa Cendekia Indonesia.

Yusuf, Muri. 2015. *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Grup.