

DAFTAR PUSTAKA

- Agista, H., Haliza, N. A., Husaini, N. A., Setiawati, D., & Noviani, D. (2023). Aplikasi Metode Inquiry; Kelebihan Dan Kelemahannya Dalam Pembelajaran Fiqih. *Pengertian: Jurnal Pendidikan Indonesia (PJPI)*, 1(1), 77–86. <https://doi.org/10.00000/pjpi.v1n12023>.
- Agung, A. A. G. (2021). *Statistika Dasar untuk Pendidikan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. A., Parmiti, D. P., & Mahadewi, L. P. P. (2022). *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan: Digitalisasi & Aplikasinya*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2022). *Statistika Inferensial untuk Pendidikan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Alfahmi, I., & Akbar, B. (2022). Pengaruh Metode Inquiry terhadap Kemampuan Computational Siswa. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 8(1), 386–395. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i1.311>.
- Aryani, N., & Wahyuni, M. (2021). *Teori Belajar dan Implikasinya dalam Pembelajaran*. Bintang Pustaka Madani. Diakses dari <https://repository.universitaspahlawan.ac.id/1175/1/rev1%20teori%20belajar%20dan%20implikasinya%20dalam%20pembelajaran.pdf>.
- Beecher, K. (2022). *Computational Thinking A Beginner's Guide to Problemsolving and Programming*. Librarian IECW. Diakses dari <https://archive.org/details/computational-thinking-a-beginners-guide-to-problem-solving-and-programming-by-karl-beecher/page/n19/mode/1up>.
- Cahyani, I. K. A., & Agustika, G. N. S. (2023). Model Contextual Teaching and Learning Berbantuan Media Question Box dan Pengaruhnya Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(2), 340–351. <https://doi.org/10.23887/jippg.v6i2.63176>.
- Chen, P., Yang, D., Metwally, A. H. S., Lavonen, J., & Wang, X. (2023). Fostering Computational thinking Through Unplugged Activities: A Systematic Literature Review and Meta-analysis. In *International Journal of STEM Education* (Vol. 10, Issue 1, pp. 1–25). Springer Science and Business Media Deutschland GmbH. <https://doi.org/10.1186/s40594-023-00434-7>.
- Dantes, N. (2017). *Desain Eksperimen dan Analisis Data*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Depin., Nurwahid, H., Sulla, Y. F., & Barella, Y. (2024). Inquiry Learning: Pengertian, Sintaks dan Contoh Implementasi di Kelas. *Indonesian Journal on Education and Learning*, 1(2), 39–43. Diakses dari <https://journal.myrepublikcorp.com/index.php/IJEN/article/download/80/71/280>.
- Fahrurrozi, M., & Mohzana. (2020). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran* (1st ed.). Universitas Hamzanwadi Press.

- Fauji, T., Sampoerno, P. D., & Hakim, L. El. (2022). Penilaian Berpikir Komputasi sebagai Kecakapan Baru dalam Literasi Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan*, 498–512. Diakses dari <https://proceedings.uinalauddin.ac.id/index.php/semnasftk/semnasftk01/paper/viewFile/269/169>.
- Fauzi, A., Rahmawati, R., Agustyarini, Y., & Nurhayati, U. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Guide Inquiry Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang di Kelas V MI. *Andragogi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 31–43. <https://doi.org/10.31538/adrg.v5i1.1305>.
- Fithriyah, D. N. (2024). Teori-Teori Belajar dan Aplikasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Edukasi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 12–21. <https://doi.org/10.61815/jemi.v2i1.341>.
- Gregory, R. J. (2015). *Psychological Testing History Principles and Applications*. Pearson Education.
- Groff, J., McCall, J., Darvasi, P., & Gilbert, Z. (2016). *Learning, Education and Games Volume Two: Bringing Games into Educational Contexts* (2nd ed.). ETC Press. Diakses dari https://www.academia.edu/43691761/using_games_in_the_classroom?auto=download.
- Hafriani. (2021). Mengembangkan Kemampuan Dasar Matematika Siswa Berdasarkan NCTM Melalui Tugas Terstruktur dengan Menggunakan ICT. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 22(63–80). Diakses dari https://www.researchgate.net/publication/354443198mengembangkan_kemampuan_dasar_matematik.
- Hariyani, L., Yurniwati, Y., & Utami, A. D. (2024). The Effect Of Discovery Learning In Mathematics Learning On Computational Thinking In Terms Of Self-Regulated Learning (Srl) In Student. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 7(2), 2801–2814. <https://doi.org/10.31949/jee.v7i2.9551>.
- Hartati, T., & Panggabean, E. M. (2023). Karakteristik Teori-teori Pembelajaran. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran*, 4(1), 5–10. <https://doi.org/10.30596/jppp.v4i1.13431>.
- Hatija, M. (2024). Evolusi Perangkat Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan Modern. *Jurnal Andi Djemma*, 7(1), 51–57.
- Herliani, Boleng, D. T. B., & Theodora, M. E., (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran* (1st ed.). Lakeisha. Diakses dari <https://repository.unmul.ac.id/bitstream/handle/123456789/9171/editteori%20belajar%20dan%20pembelajaran%20%28danar%29%20lakeisha.pdf?sequence=1>.
- Hermans, S., Wyffels, F., & Petegem, P. Van. (2024). Secondary Education Teachers' Self-Efficacy and TPACK Patterns Relating to Computational Thinking : a Cluster Analysis. *CTE-STEM 2024 : Conference Proceedings of the 8th APSCE International Conference on Computational Thinking and STEM Education*, 29–32. Diakses dari <https://repository.uantwerpen.be/docman/irua/60c7cemotoM22>.
- Hidayat, T., Surmilasari, N., & Jayanti, J. (2023). Pengaruh Model Mind Mapping Terhadap Kemampuan Berpikir Komputasi Siswa Pada Pembelajaran

- Matematika Di Kelas V SD. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 6(2), 294. <https://doi.org/10.33603/caruban.v6i2.8772>.
- Huda, N., & Ikhsan, J. (2024). *Computational Thinking Skills: Definisi, Kontroversi, dan Integrasinya dalam Pendidikan* (1st ed.). PT Bumi Aksara.
- Iba, Z., & Wardhana, A. (2024). *Operasionalisasi Variabel Skala Pengukuran & Instrumen Penelitian Kuantitatif*. Eureka Media Aksara. Diakses dari https://www.researchgate.net/publication/382028555_operasionalisasi_variabel_dalam_penelitian_kuantitatif.
- Jong, T. De. (2006). Technological Advances in Inquiry Learning. *Science*, 312(5773), 532–533. Diakses dari <https://www.science.org/doi/10.1126/science.1127750>.
- Juliana, F., Lukman, H. S., & Balkist, P. S. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri dengan Pendekatann Realistik untuk Meningkatkan Kemampuan Computational Thinking Siswa SMP. *Indiktika : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 7(1), 182–196. <https://doi.org/10.31851/indiktika.v7i1.16225>.
- Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi. (2025). *Data Pokok Pendidikan Dasar dan Menengah*. Diakses 01 Mei 2025, dari <https://dapo.dikdasmen.go.id/>
- Kurniawati, E. D. (2023). Manfaat Alat Permainan Edukatif (APE) bagi Anak. In *Pentingnya Alat Permainan Edukatif bagi Anak* (1st ed., pp. 39–42). Media Sains Indonesia. Diakses dari https://www.researchgate.net/publication/373070028_Pentingnya_Alut_Permainan_Edukatif_Bagi_Anak.
- Lestari, N. P. A. D., Sukmana, A. I. W. I. Y., & Simamora, A. H. (2024). E-Modul Berbasis Pendekatann Saintifik pada Tema 6 Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(1), 80–87. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i1.59803>.
- Muharam, L. O., Idrus, M., & Hamuni. (2023). *Teori-Teori Belajar: Perspektif Teori dan Aplikasi dalam Pembelajaran* (1st ed.). Eureka Media Aksara. Diakses dari <https://repository.penerbiteureka.com/publications/564008/teori-teori-belajar-perspektif-teori-dan-aplikasi-dalam-pembelajaran>.
- Mulyanti, N. M. B., Gading, I. K., & Diki. (2023). Dampak Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing terhadap Hasil Belajar IPA dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(1), 109–119. <https://doi.org/10.23887/jippg.v6i1.59276>.
- Munthe, A. P. B., & Yahfizham. (2024). Analisis Kemampuan Berpikir Komputasi dalam Pembelajaran Matematika: Systematic Literature Review. *Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science Technology and Educational Research*, 1(3), 691–697. <https://doi.org/10.32672/mister.v1i3.1716>.
- Ningrum, D. D. S., Supeno, S., & Rusdianto, R. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing terhadap Keterampilan Berpikir Komputasional pada Pembelajaran IPA Siswa SMP. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 9(1), 1-13. <https://doi.org/10.23887/jpepi.v14i1.3933>.

- Nuryati, & Talango, S. R. (2022). *Alat Permainan Edukatif Berbasis Multiple Intelligence* (1st ed.). PT. Runsun Sapta Konsultan. Diakses dari <https://repository.uinsu.ac.id/16957/1/BukuberbasiMI.pdf>.
- OECD. (2024). *PISA 2022 Results Volume III: Creative Minds, Creative Schools*. Diakses dari https://www.oecd.org/en/publications/pisa-results-2022-volume-iii-factsheets_041a90f1-en/indonesia_a7090b49-en.html.
- Pandey, P., & Pandey, M. M. (2015). *Research Methodology: Tools and Techniques*. Bridge Center. Diakses dari <https://www.euacademic.org/bookupload/9.pdf>.
- Pangestu, D., Lestari, Y. D., & Destini, F. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri terhadap Kemampuan Berpikir Kritis IPAS Kurikulum Merdeka pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *BIOCHEPHY: Journal of Science Education*, 4(2), 853–860. <https://doi.org/10.52562/biochephy.v4i2.1322>.
- Paramita, D. A., & Rini, Z. R. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing (Guided Inquiry) Berbantuan Video Animasi terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Kelas V SD. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 10(1), 11–16. <https://doi.org/10.30738/trihayu.v10i1.15570>.
- Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor 16 Tahun 2022 Tentang Standar Proses Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2022). Diakses 10 April 2025, dari <https://dapo.dikdasmen.go.id/>.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi, Kementerian Pendidikan Nasional (2006). Diakses 10 April 2025, dari <https://sumsel.bpk.go.id/2009/10/20/peraturan-menteri-pendidikan-nasional-ri-no-22-tahun-2006-tentang-standar-isi-untuk-satuan-pendidikan-dasar-dan-menengah/>.
- Prasanti, N. P., Suarjana, I. M., & Bayu, G. W. (2023). The Guided Inquiry Learning Model Aided by Audiovisual Media Improves Students' Mathematics Learning Outcomes. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 6(2), 247–254. <https://doi.org/10.23887/jp2.v6i2.61707>.
- Purwanto, N. (2023). Peran Guru di Sekolah Memberikan Pendidikan dan Mengembangkan Alat Permainan Edukatif. In *Pentingnya Alat Permainan Edukatif (APE) bagi Anak* (1st ed., pp. 63–78). Media Sains Indonesia. Diakses dari https://www.researchgate.net/publication/373070028_pentingnya_alat_permainan_edukatif_bagi_anak.
- Putri, L., Juhanda, A., & Suhendar, S. (2022). Implikasi Model Pembelajaran Modified Free Inquiry terhadap Kemampuan Tree Thinking Peserta Didik SMA pada Materi Kingdom Animalia. *Bioscientist: Jurnal Ilmiah Biologi*, 10(1), 426. <https://doi.org/10.33394/bioscientist.v10i1.5340>.
- Ramaila, S. (2024). Systematic Review of Inquiry-Based Learning: Assessing Impact and Best Practices in Education [version 1; peer review: awaiting peer review]. *F1000Research*, 1–12. Diakses dari <https://f1000research.com/articles/13-1045/v1>.

- Ramadhani, R., & Bina, N. S. (2021). *Statistika Penelitian Pendidikan: Analisis Perhitungan Matematis dan Aplikasi SPSS*. Prenada Media. <https://books.google.co.id/books?id=0wfheaaaqbaj>.
- Rangkuti, A. N., & Hasibuan, A. I. (2022). *Strategi Pembelajaran Matematika* (1st ed.). Perdana Publishing. Diakses dari <https://id.scribd.com/document/795799005/strategi-pembelajaran-matematika>.
- Rati, N. W., Lesmana, K. Y. P., Sudata, I. G. W., Dwiawati, K. A., & Esaputra, I. N. T. (2024). *Unplugged Coding untuk Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar* (1st ed.). Widina Media Utama. Diakses dari https://books.google.co.id/books?id=d2foeqaaqbaj&redir_esc=y.
- Rini, N. K. A. D. W., & Agustika, G. N. S. (2023). Self-Efficacy and Study Habits on Mathematics Knowledge of Fifth Grade Elementary School Students. *Mimbar Ilmu*, 28(2), 273–282. <https://doi.org/10.23887/mi.v28i2.60868>.
- Salwadila, T., & Hapizah. (2024). Computational Thinking Ability in Mathematics Learning of Exponent in Grade IX. *Infinity Journal of Mathematics Education*, 13(2), 441–456. <https://doi.org/10.22460/infinity.v13i2.p441-456>.
- Sari, A. A. I. S., & Lutfi, A. (2023). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran Matematika melalui Pendekatann Inkuiri. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6(1), 118–129. Diakses dari https://www.researchgate.net/publication/369260359_Kemampuan_Berpikir_Kritis_Siswa_dalam_Pembelajaran_Matematika_melalui_Pendekatann_Inkuiri.
- Sarifah, F., & Nurita, T. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Kolaborasi Siswa. *PENSA: E-Jurnal Pendidikan Sains*, 11(1), 22–31. Diakses dari <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa>.
- Setiawan, Y. A., & Ringo, S. S. (2024). Pengaruh Kegiatan Plugged dan Unplugged Terhadap Berpikir Komputasional Murid SMP. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 8(3), 993–1014. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v8i3.1680>.
- Siyoto, S., & Sodik, A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Literasi Media Publishing. Diakses dari https://www.researchgate.net/publication/314093441_dasar_metodologi_penelitian.
- Solichin, M. M. (2021). *Paradigma Konstruktivisme dalam Belajara dan Pembelajaran*. Duta Media Publishing. Diakses dari <https://repository.iainmadura.ac.id/405/1/Paradigma%20Konstruktivisme%20dalam%20Belajar%20dan%20Pembelajaran%20%28Mohammad%20Muchlis%20Solichin%29%20B5.pdf>.
- Sopiah, N. S., Mulyadi, S., & Loita, A. (2023). Implementasi Pembelajaran Steam Melalui Permainan Coding Robotik dalam Melatih Problem-Solving Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 6(2), 113–134. <https://doi.org/10.24252/nananeke.v6i2.39735>.
- Suantara, I. K. T., Hartono, & Susilaningsih, E. (2022). The Effectiveness of Guided Inquiry Learning Model Using TPS Approach of Science Process

- Skills and Conceptual Understanding. *International Journal of Elementary Education*, 6(3), 403–411. <https://doi.org/10.23887/ijee.v6i3.49345>.
- Sudjana, N., & Ibrahim. (2007). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. PT Sinar Baru Algesindo. Diakses dari <https://id.scribd.com/document/495405766/nana-sudjana>.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukmana, A. I. W. I. Y., Permana, A. A., & Sudatha, I. G. W. (2023). Game Based Learning Interactive Multimedia in Improving Thematic Learning Achievement of Third Grade Students. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 6(2), 219–227. <https://doi.org/10.23887/jlls.v6i2.60622>.
- Sulistianawati, N. E., Setiadi, D., Handayani, B. S., & Artayasa, I. P. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Berbantuan Video Animasi Dalam Mengembangkan Kemampuan Computational Thinking Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 7(2), 719–725. <https://doi.org/10.29303/jcar.v7i2.11319>.
- Supriadi, G. (2021). *Statistik Penelitian Pendidikan*. UNY Press. Diakses dari <https://digilib.iainpalangkaraya.ac.id/3702/1/Buku%20Statistik%20Penelitian%20Pendidikan.pdf>.
- Supusepa, R. A., Diaz, N. C. P., & Nilasari, Y. D. S. (2024). Meta-Analisis Efektivitas Model Pembelajaran Inquiry terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Kelas IV SD. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(1), 1582–1595. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i1.2644>.
- Susilawati, W. (2020). *Belajar dan Pembelajaran Matematika* (1st ed.). CV Insan Mandiri. Diakses dari <https://digilib.uinsgd.ac.id/45434/1/Belajar%20dan%20Pembelajaran%20Matematika.pdf>.
- Syamsiah, N. O., Firmansyah, Y., Mustika, Y., Burhanudin, B., Gani, A., & Fitriani, N. (2024). Pengaruh Edukasi Unplugged Coding terhadap Kemampuan Computational Thinking Anak Usia Sekolah Dasar. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 15(2), 365–373. <https://doi.org/10.31932/ve.v15i2.4048>.
- Tamiza. (2024). *Pengaruh Model Inkuiri Terbimbing Berbasis STEM terhadap Kemampuan Berpikir Komputasional Matematis Siswa* [Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta]. Diakses dari https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/80788/1/11190170000012_tamiza%20v.pdf.
- Triswidrananta, O. D., Pramudhita, A. N., & Wijaya, E. M. S. (2024). Game Edukasi Augmented Reality Berbasis RME (Realistic Mathematics Education) untuk Meningkatkan Computational Thinking Siswa. *Inteligensi : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1), 168–179. <https://doi.org/10.33366/ilg.v7i1.5907>.
- Wahab, G., & Rosnawati. (2021). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran* (1st ed.). Penerbit Adab. Diakses dari <https://repository.uindatokarama.ac.id/id/eprint/1/teoriteori%20belajar%20dan%20pembelajaran.pdf>.

- Wahyuni, N. P. I., Agustika, G. N. S., & Wiarta, I. W. (2023). Learning Motivation and Academic Procrastination with Mathematics Learning Outcomes. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 28(2), 193–200. <https://doi.org/10.23887/mi.v28i2.59603>.
- Wing, J. M. (2006). Computational Thinking. *Communications of the ACM*, 49(3), 33–35. Diakses dari <https://dl.acm.org/doi/pdf/10.1145/1118178.1118215>.
- Yeni, S., Nijenhuis-Voogt, J., Saeli, M., Barendsen, E., & Hermans, F. (2024). Computational Thinking Integrated in School Subjects – A Cross-case Analysis of Students' Experiences. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 1–14. <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2024.100696>.

