

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Putra, I. M. D., Rati, N. W., & Jayanta, I. N. L. (2020). Implementasi Nilai-Nilai Tri Kaya Parisudha dalam pembelajaran dengan Model Pembelajaran Numbered Head Together Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 3(2), 103–113. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v3i2.27529>
- Agus, I. N., Putra, S., Gede, P., Cipta, S., Wardani, N. W., & Rupa, J. B. (2024). Analisis Penggunaan Lego dalam Pembelajaran Sejarah Perang Kusamba untuk Anak Usia Dini. 07(03), 166–176.
- Amalia, M., Pratama, M. V., Pratiwi, N. A., & Fujiarti, A. (2024). Pengaruh Media Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas 4 SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(01), 39–47. <https://doi.org/10.57008/jjp.v4i01.689>
- Amreta, M. Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Penjumlahan Bilangan Bulat Menggunakan Media Lego Warna Bertingkat Di Sekolah Dasar. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 1(1), 01–10. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v1i1.552>
- Ananda, F., Astriani, L., Muhammadiyah, U., & Selatan, T. (2024). Upaya Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas 5 terhadap Materi Bangun Ruang Menggunakan Media Miniatur Bangun Ruang di SDN Benda Baru 03. 585–592.
- Ansori, M. (2020a). 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>
- Ansori, M. (2020b). Penilaian Kemampuan Computational Thinking. *SALIMIYA: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam*, 1(2), 176–193.
- Aprinsyah, S. (2016). Perspektif Makna “Real” Pendekatan Matematika Realistik antara Guru dan Siswa. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 1(1), 364–366.
- Arlina, Nasution, A., Sunya, A. S., & Latifah. (2024). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif Dengan Media Lego. II(1), 69–75.
- Azizah, I. L. N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Untuk Pengenalan Pembelajaran Computational Thinking Kelas 3 di SDN Ngargotirto 4. 4(1), 1–23.
- Bidari, R. A., Sa'diyah, R. R., Pambayun, S. P., & Wulandari, L. (2023). Analisis Penggunaan Teknologi Sebagai Sumber Belajar Berdasarkan Cone Of

- Experience. *Educate : Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 148–156. <https://doi.org/10.32832/educate.v8i02.9100>
- Bili, F. G., Bili, D. L., & Kalumbang, A. A. K. (2024). Pemanfaatan Permainan Lego Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun TK ST . Mathilda Unika Weetebula. *Journal on Educatio*, 06(03), 17154–17163.
- Budiyono, B. (2020). Inovasi Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Revolusi 4.0. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(2), 300. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2475>
- Cahyani, N. L. P., & Jayanta, I. N. L. (2021). Digital Literacy-Based Learning Video on the Topic of Natural Resources and Technology for Grade IV Elementary School. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(3), 538. <https://doi.org/10.23887/jisd.v5i3.37918>
- Chasannudin, A., Nuraini, L., & Luthfiya, N. A. (2022). Pelatihan Aplikasi Scratch Untuk Meningkatkan Kemampuan Computational Thinking Pada Guru. *Kifah: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 153–168. <https://doi.org/10.35878/kifah.v1i2.502>
- Daniyanti, A., Saputri, I., Wijaya, R., & Septiyani. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Demir, Ü. (2021). The Effect of Computer-Free Coding Education for Special Education Students on Problem-Solving Skills. *International Journal of Computer Science Education in Schools*, 4(3), 3–30. <https://doi.org/10.21585/ijcses.v4i3.95>
- Dewi, H. (2024). *Analisis Optimalisasi Penggunaan Model Cone of Experience Dalam Kegiatan Belajar Mengajar*. 1–20.
- Djanegara, R. S., Evi, C., & Citraningtyas, C. (2024). *Pemanfaatan Coding dalam Ilmu Pengetahuan Alam untuk Meningkatkan Kesadaran dan Perilaku Lingkungan serta Persepsi Siswa terhadap Coding*. 595–608.
- 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>
- Fitriani, N. (2021). Analisis Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda, Dan Efektivitas Pengecoh Soal Pelatihan Kewaspadaan Kegawatdaruratan Maternal Dan Neonatal. *Paedagoria : Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 12(2), 199. <https://doi.org/10.31764/paedagoria.v12i2.4956>
- Gafur, A. (2019). Strategi Pengelolaan Kelas Dalam Menciptakan Suasana Belajar Yang Kondusif Di Sd/Mi. *Elementeris : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam*, 1(2), 38. <https://doi.org/10.33474/elementeris.v1i2.4991>

- Gede, D., Wirabrata, F., Riastini, P. N., Yudiana, I. K. E., & Puteri, D. A. (2024). *Pelatihan Membangun Resiliensi Guru SD Negeri Dauh Puri untuk Menghadapi Kurikulum Merdeka*. 9(November), 1092–1098.
- 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.
- Hadi, F. R. (2021). Penggunaan Media Lego Bricks Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Matematika Pada Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat. *ZAHRA: Research and Thought Elementary School of Islam Journal*, 2(1), 73–82. <https://doi.org/10.37812/zahra.v2i1.217>
- Hanifa, C. M., Aza, D. M., Arianti, E., Harahap, N. S., Azyana, R., Amanda, T., & Hasni, D. M. (2020). *Penyusunan dan pelaksanaan tes*. 2(2), 539–546.
- Hati, F. S. (2023). Evaluasi Skor Pre-Test dan Post-Test Peserta Pelatihan Pelayanan Kontrasepsi bagi Dokter dan Bidan di Fasilitas Pelayanan Kesehatan di BKKBN Provinsi Jawa Tengah. *Jurnal Edutrained: Jurnal Pendidikan Dan Pelatihan*, 7(1), 67–78. <https://doi.org/10.37730/edutraind.v7i1.220>
- Hayati, I., Nuri, K., & Siliwangi, I. (2020). Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif) Analisis Permainan Lego Dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia Dini. *Jurnal Ceria (Cerdas, Energik, Responsif, Inovatif, Adaptif)*, 3(6), 615–622.
- Hidayah, N., Arafani, W., Doyan, A., & Annam, S. (2023). *STUDI PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN BERBASIS IMPLEMENTASI MODEL ADDIE DI MATARAM*. 5(2), 57–61.
- Husna, R., & Maqfiroh. (2024). Pendampingan Implementasi Fun Learning Al-Qur'an dalam 3T (Tahsin, Tahfiz, Tafsir) di Pondok Pesantren Fatahillah Ibnu Nizar Gending Probolinggo. *Khidmatuna: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 143–157. <https://doi.org/10.51339/khidmatuna.v4i2.1544>
- Hwa Julie, L. J., Tan, L. C., & Rosli, R. (2022). Pemikiran Komputasional dalam Matematik: Satu Tinjauan Literatur Bersistematik. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 7(4), e001455. <https://doi.org/10.47405/mjssh.v7i4.1455>
- Imroatun, I., Fadilatunnisa, A., Hasanah, N., & Rahayu, S. H. (2021). Implementasi Bermain Lego Sebagai Pembelajaran Harian Untuk Pengembangan Kreatifitas Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 3(2), 55. <https://doi.org/10.35473/ijec.v3i2.1005>
- Jamiatun, & Priyanti, N. (2024). Stimulasi Permainan Lego Tempurung Bagi Anak Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, 7(1).

- Jarmita, N., Chandrawati, A. E., & Zulfiati, Z. (2020). Pengembangan Media Seven in One Ditinjau Dari Uji Kelayakan Dan Uji Kepraktisan Di Kelas V Mi/Sd Di Banda Aceh. *JURNAL ILMIAH DIDAKTIKA: Media Ilmiah Pendidikan Dan Pengajaran*, 21(1), 111. <https://doi.org/10.22373/jid.v21i1.6317>
- Kartini, & Susilawati, I. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Lego Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(November), 34–43.
- Khotimah, S. ., & Risan, R. (2019). Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Bangun Ruang. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 48. <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i1.17108>
- Komang Tri Yoga Pramana, Ndara Tangu Renda, & I Nyoman Laba Jayanta. (2022). E-LKPD Berbasis HOTS dengan Liveworksheet Materi Sistem Pernafasan Manusia. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(3), 412–420. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i3.52795>
- Kurniawati, D., & Ekayanti, A. (2020). Pentingnya Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Matematika. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 3(2), 107–114.
- Kusmiati, E., Chabibah, N., & Khoiri Rizkiah, M. (2021). Penerapan Model Pictorial Riddle Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 114–123. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.298>
- Lestari, I., Arifin, S., Widyasari, Zain, M., & Rachmawati. (2023). Pembinaan Program Dunia Coding untuk Meningkatkan Kemampuan Computational Thinking Pada SMP As Shofa Pekanbaru. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 136–146. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v7i1.12455>
- Lestari, S. (2022). Pengembangan Permainan Lego Dalam Mengembangkan Karakter Anak Usia Dini Di Tk Adhyaksa Medan Amelia1,. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 1349–1358.
- Listiani, K. K., & Paramartha, W. E. (2025). Augmented Reality Based Flashcard Media to Improve Student Learning Outcomes on the Topic Water Cycle V Grade Elementary School. *International Journal of Elementary Education*, 9(1), 160–169. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/ijee.v9i1.94634>
- Magdalena, I., Fauziah, S. N., Fазiah, S. N., & Nopus, F. S. (2021). Analisis Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesulitan Dan Daya Beda Butir Soal Ujian Akhir Semester Tema 7 Kelas Iii Sdn Karet 1 Sepatan. *BINTANG : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(2), 198–214.

- Maharani, P. P., Juandi, D., & Nurlaelah, E. (2024). *Analisis Kemampuan Computational Thinking Peserta Didik SMP dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Ditinjau dari Mathematical Habits of Mind*. 12(1), 1–20.
- Maziyah, F., & Wakhyudin. (2025). *Pelaksanaan Pembelajaran Coding SDN Pandean Lamper 05 Fifa*. 2(1).
- Mukaromah, S., Wibowo, N. C., & Putra, A. B. (2021). *Penerapan Pembelajaran Dasar Pemrograman Komputer Menggunakan Kegiatan Plugged dan Unplugged*. March 2023. <https://doi.org/10.24002/konstelasi.v1i1.4299>
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, 1(1), 43–50. <https://doi.org/10.62759/jser.v1i1.7>
- Munawar, M., & H, D. P. D. (2023). *Kegiatan Unplugged Coding Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Dan Kritis Anak Usia Dini*.
- Murti, R. D. K., Adina, M., & Aprinastuti, C. (2023). Penerapan Computational Thingking dalam Pembelajaran Matematika Kelas 1 di SD Negeri Kentungan. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(2), 290–297.
- 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>
- Nasrullah, M., Adib, H., Misbah, M., Syafrawi, & Sahibudin, M. (2021). Dale's Theory dan Brunner's Theory (Analisis Media dalam Pentas Wayang Santri Ki Enthus Susmono). *Jurnal Penelitian Dan Pemikiran Keislaman*, 8(2), 225–238.
- 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>
- Neno, F., Garak, S. S., & Samo, D. D. (2023). Desain Pembelajaran Matematika Realistik Konteks Permainan Anak Lego Pada Materi Volume Kubus dan Balok Untuk Siswa Kelas V SD GMT Atambua 3. *Haumeni Journal of Education*, 3(1), 52–64. <https://doi.org/10.35508/haumeni.v3i1.10820>
- Nirmayani, L. H., & Yudiana, I. K. E. (2024). Reference Book for Pancasila Learning Based on 21st Century Skills and Tri Kaya Parisudha Values. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 6(2), 85–95. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v6i2.74062>
- Novitasari, N. A., & Laili, A. M. (2023). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Powerpoint Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Ipa

- Siswa Kelas Viii. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 13(1), 30–38. <https://doi.org/10.24929/lensa.v13i1.257>
- Noviyanti, N., Yuniarti, Y., & Lestari, T. (2023). Pengaruh Pembelajaran Berdiferensiasi Terhadap Kemampuan Computational Thinking Siswa Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(3), 283–293. <https://doi.org/10.37478/jpm.v4i3.2806>
- Nugraha, A. (2024). *Coding for Kids sebagai Proses Pengenalan Pemrograman Komputer bagi Siswa Sekolah Al Masduqi Boarding School (AMBS) - Garut*. 5(1).
- Nurhopipah, A., Suhaman, J., & Humanita, M. T. (2021). *Pembelajaran Ilmu Komputer Tanpa Komputer (Unplugged Activities) Untuk Melatih Keterampilan Logika Anak*. 5(5), 2–9.
- Nurjanah. (2021). Analisis Kepuasan Konsumen dalam Meningkatkan Pelayanan Pada Usaha Laundry Bunda Nurjanah. *Jurnal Mahasiswa*, 1, h. 5.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Paramartha, W. E., Daini Vitri Sinta Sari, N. M., & Idris, M. (2025). Implementasi Pelatihan dan Pendampingan Kelas Inklusif Digital untuk Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Dan Peningkatan Mutu Masyarakat*, 7(1), 38–48. <https://doi.org/10.22219/janayu.v7i1.42515>
- Parwata, I. G. A. L., Jayanta, I. N. L., & Widiana, I. W. (2023). Improving Metacognitive Ability and Learning Outcomes with Problem-Based Revised Bloom's Taxonomy Oriented Learning Activities. *Emerging Science Journal*, 7(2), 569–577. <https://doi.org/10.28991/ESJ-2023-07-02-019>
- Pika, R. Z. (2023). Analisis kemampuan computational thinking (CT) siswa pada matapelajaran pemrograman berbasis WEB di SMKN 1 Al-Mubarakaya Aceh besar. *Basirah: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 21–24.
- Pramartha, I. N. B., Suharsono, N., & Mudana, W. (2022). Kajian Analisis Penerapan Teori Konstruktivis Melalui Pendekatan RME Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(4), 2421–2425. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i4.464>
- Premana, A., Wijaya, A. P., Yono, R. R., & Hayati, S. N. (2022). Media Pembelajaran Pengenalan Bahasa Pemrograman Pada Anak Usia Dini Berbasis Game. *Tekinfor: Jurnal Bidang Teknik Industri Dan Teknik Informatika*, 23(2), 66–75. <https://doi.org/10.37817/tekinfor.v23i2.2597>
- Primasari, I. F. N. D., Zulela, Z., & Fahrurrozi, F. (2021). Model Mathematics Realistic Education (Rme) Pada Materi Pecahan Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1888–1899. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1115>

- Puspitasari, W. D., & Febrinita, F. (2021). Pengujian Validasi Isi (Content Validity) Angket Persepsi Mahasiswa terhadap Pembelajaran Daring Matakuliah Matematika Komputasi. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 4(1), 77–90. https://doi.org/10.30762/factor_m.v4i1.3254
- Rahayu, A. (2023). Identifikasi Penerapan Kerucut Pengalaman di Sekolah Dasar Kota Surabaya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 87(1,2), 149–200.
- Rahma, N. N., & Rahaju, E. B. (2020). Proses Berpikir Reflektif Siswa Sma Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Ditinjau Dari Kemampuan Matematika. *MATHEdunesa*, 9(2), 329–338. <https://doi.org/10.26740/mathedunesa.v9n2.p329-338>
- Rahmawati, F., Aryanthi, G. A., Fadilah, N., & Mataram, U. (2024). *Desain Aktivitas Matematika Siswa Menggunakan Lego Untuk Meningkatkan Kemampuan Operasi Bilangan Siswa SD*. 4(2), 101–108.
- Ramadhan, D. R. P., Rosyada, A. Q., Marliza, W., Kasatri, D. E. P., & Yuliana, I. (2020). Pengaruh Ekstrakurikuler Coding Pada Siswa Sekolah Dasar Guna Meningkatkan Computational Thingking Di Sekolah Al-Azhar Syifa Budi Solo. *Buletin Literasi Budaya Sekolah*, 2(1), 80–86. <https://doi.org/10.23917/blbs.v2i1.11616>
- Rati, N. W., Yudiana, I. K. E., Wirabrata, D. G., & Wiguna, P. (2024). *Inservice Teacher Training Project Based Learning Berorientasi Diferensiasi Dalam Mendukung Implementasi Kurikulum Merdeka Di SD Saraswati 3 Denpasar*. 9(November), 528–534.
- Reni, & Kamala, I. (2022). Pengaruh Penggunaan Permainan Lego Terhadap Kemampuan Mengenal Seriasi Ukuran Pada Anak Kelompok a Tk Pembina Bukit Raya Desa Tumbang Kajamei. *Pintar Harati : Jurnal Pendidikan Dan Psikologi*, 18(1), 43–59. <https://doi.org/10.36873/jph.v18i1.5019>
- Rizaldi, M. N., & Pratiwi, D. A. (2024). *Meningkatkan Kemandirian Siswa Menggunakan Model Lego Dan Permainan Mission X Di SDN Pemurus Dalam 6. 10*.
- Rohaendah, I., Zahro, I. F., & ... (2024). Lego sebagai Aktivitas Permainan dalam Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *CERIA (Cerdas Energik ...)*, 7(3), 267–272.
- Ruhansih, D. S. (2017). Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif Dalam Perspektif Bimbingan dan Konseling. *QUANTA: Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.22460/q.v1i1p1-10.497>
- Rustandi, A. (2021). *Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda*. 11(2), 57–60.

- Sandri, E., & Mailani, E. (2021). *PENGEMBANGAN E -MODUL BERCIRIKAN ETNOMATEMATIKA SUKU SIMALUNGUN BERBASIS HOTS PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS IV SDN 098167 PENDAHULUAN Pendidikan adalah suatu hal yang sangat penting dalam kehidupan setiap individu . Semakin baik pendidikan seseorang , ma. 5(September), 78–86.*
- Saopiati, Sudirman, & Budiman. (2024). *Penggunaan Permainan Lego Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun. 2(2), 121–139.*
- Sappaile, B. I. (2007). Konsep Instrumen Pendidikan. In *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* (Vol. 13, Issue 66, pp. 379–391).
- Setemen, K. (2018). Pengembangan Dan Pengujian Validitas Butir Instrumen Kecerdasan Logis-Matematis. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan, 15(2), 178–187.* <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14197>
- Setianingrum, I., & Hidayana, A. F. (2025). Pengaruh Pemahaman Guru PAUD terhadap Pembelajaran Coding Anak Usia Dini Indah. *Jurnal Care, 90–100.*
- Silitonga, A. I., Hastuti, P., Thohiri, R., & Pulungan, A. F. (2022). Implementasi Addie Model Dalam Pengembangan E-Module Berbasis Case Method. *Sisfo: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi, 6(2), 101.* <https://doi.org/10.29103/sisfo.v6i2.10298>
- Sinaga, J., & Sinambela, J. (2023). Strategi Pembelajaran Efektif Melalui Permainan: Pengaruh Permainan Lego Dalam Meningkatkan Kreativitas Dan Kepandaian Pada Anak-Anak. *JIMAD : Jurnal Ilmiah Mutiara Pendidikan, 1(1), 49–59.* <https://doi.org/10.61404/jimad.v1i1.63>
- Siregar, A., Sitorus, M., & Reflina. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Relevan : Jurnal Pendidikan Matematika, 1(2), 286–289.*
- Sohilait, E. (2021). Pembelajaran Matematika Realistik. *OSF Preprints, 1–10.*
- Sudarta. (2022). *Penelitian dan pengembangan modifikasi dari model pengembangan Borg & Gall. 16(1), 1–23.*
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024a). *N-Gain vs Stacking.*
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024b). *N-Gain vs Stacking Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik Dalam Desain One Group Pretest-Posttest.*
- Sumiati, & Nafitupulu, S. (2022). Pengembangan Media Komik Menggunakan Model ADDIE Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 101950 Lidah Tanah Tahun 2021/2022. *Journal Educational Research and Sosial Studies, 3(januari), 1–10.*

- Supiarmo, G., Turmudi, & Susanti, E. (2021). Proses Berpikir Komputasional Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Pisa Konten Change and Relationship Berdasarkan Self-Regulated Learning. *Numeracy*, 8(1), 58–72. <https://doi.org/10.46244/numeracy.v8i1.1378>
- Supriadi, J., Fadhilah*, R., & Kurniati, T. (2022). Pengembangan Media Lego Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Hidrokarbon di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 6(2), 180–194. <https://doi.org/10.24815/jipi.v6i2.25173>
- Suwastini, N. K. A., Dantes, G. R., Jayanta, I. N. L., & Suprihatin, C. T. (2020). *Developing Storyline for Role-Playing Games Based on Balinese Folklore for Preserving Local Wisdom and Character Education*. 394(Icirad 2019), 361–366. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200115.059>
- Syamsussabri, M., Sueb, S., & Suhadi, S. (2019). Kelayakan Modul Pencemaran Lingkungan Berbasis Environmental Worldview dan Environmental Attitudes. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 4(9), 1207. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v4i9.12709>
- Tambunan, P., Ardhiansyah, M. F., & Kurniawan, M. G. (2020). Pengaruh Suasana Lingkungan Belajar Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Produktif. *Jurnal PenSil*, 9(3), 165–171. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i3.16674>
- Tanaya, I. G. N. K. R., Ujianti, P. R., & Puteri, D. A. (2022). Media Lego Berbasis Mozaik untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(2), 320–326. <https://doi.org/10.23887/paud.v10i2.49412>
- 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>
- Vivien Pitriani, N. R., Wahyuni, I. G. A. D., & Gunawan, I. K. P. (2021). Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Lectora Inspire Pada Program Studi Pendidikan Agama Hindu. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 515–532. <https://doi.org/10.37329/cetta.v4i3.1417>
- Widiana, I. W., Jayanta, I. N. L., & ... (2021). Training on the Use of "Siraport" At Sd Cluster V, Sukasada District, Buleleng Regency. *Proceeding Senadimas ...*, 2144–2152.
- Widiastini, N. W. E., & Yudiana, I. K. E. (2021). Dampak Pembelajaran Daring Berbantuan Paired Storytelling Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Maharot: Journal of Islamic Education*, 5(1), 73. <https://doi.org/10.28944/maharot.v5i1.579>

- Wirryana, R., & Alim, J. A. (2023). Permasalahan Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 2(3), 271–277. <https://doi.org/10.33578/kpd.v2i3.187>
- Yanti, W. T., & Fauzan, A. (2021). Desain Pembelajaran Berbasis Mathematical Cognition Topik Mengenal Bilangan untuk Siswa Lamban Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6367–6377. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1728>
- Yanti, Y., & Sari, E. (2024). *Profil Kemampuan Computational Thinking Siswa Kelas V Sekolah Dasar Sekecamatan Tegowanu Kabupaten Grobogan Tahun 2024*. 09.
- Yilmaz, T., & Izmirli, S. (2023). Effect of unplugged and plugged coding activities on secondary school students' computational thinking skills. *Journal of Educational Technology and Online Learning*, 6(4), 1180–1193. <https://doi.org/10.31681/jetol.1375335>
- Yosoa, V. D., Widiana, I. W., & Jayanta, I. N. L. (2024). The Digital Learning Guidebook as a New Breakthrough in Improving Students' Reading and Writing Skills. *Journal of Education Technology*, 8(2), 249–256. <https://doi.org/10.23887/jet.v8i2.75489>
- Yudiana, I. K. E., & Sari, N. M. D. S. (2022). Pembelajaran Project-Based Learning Berbantuan Penilaian Teman Sebaya dalam Pembelajaran Daring Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(3), 408–414. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i3.54342>
- Yudiana, I. K. E., Widiastini, N. W. E., & Nirmayani, L. H. (2021). Model Project-Based Learning Berbantuan Penilaian Teman Sebaya di Tengah Pandemi untuk Meningkatkan Hasil Pendidikan IPS Mahasiswa PGSD. *Mimbar Ilmu*, 26(3), 374. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i3.40236>
- Yuliawan, S. A. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Berbantu Media Lego Bricks Terhadap Kemampuan Hitung Pembagian Pada Materi Bilangan Pecahan Campuran Siswa SD*. 3(24), 230–235.
- Yusuf, H., Arvyaty, A., & Lestari, S. A. (2020). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Media Lego Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, 4(1), 64–72.
- Zulfa, E., Norvalisa, D., Ariani, & Wahyuni, F. (2024). Strategi Pembelajaran Matematika Anak Tunagrahita di SLB N Cendono. *Tematik : Jurnal Konten Pendidikan Matematika*, 2(1), 18–22. <https://doi.org/10.55210/tematik.v2i1.1714>