

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Susanto. 2016. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Ansori, M. (2020). Pemikiran Komputasi (Computational Thinking) dalam Pemecahan Masalah. Dirasah: *Jurnal Studi Ilmu Dan Manajemen Pendidikan Islam*, 3(1), 111-126
- Arsyad, Azhar. 2018. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Basuki, Ismet dan Hariyanto. 2014. *Asesmen Belajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Bloom, Benjamin S. 2016. *Taxonomy of educational objectives: the classification of educational goals*. London: David McKay Company, Inc.
- Dasgupta, S., Clements, S. M., Idlbi, A. Y., Willis-Ford, C., & Resnick, M. (2015). Extending Scratch: New pathways into programming. In *2015 IEEE Symposium on Visual Languages and Human-Centric Computing (VL/HCC)* (pp. 165-169). IEEE.
- Denning, P. J. (2017). Remaining trouble spots with computational thinking. *Communications of the ACM*, 60(6), 33-39.
- Efiyanti Siregar, Mulyono, Asmin. "Perbedaan Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Efficacy Siswa Antara Pemelajaran Blended Learning Berbasis Masalah dan Pembelajaran Konvensional Di SMP". *Jurnal Pendidikan Matematika, Vol.11 No. 1, (2018), h. 5*

- Ekawati, N. E. (2018). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Fisika dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Jurnal Komunikasi Pendidikan, 1(1)*, 45-50.
- Elita, G. S., Habibi, M., Putra, A., & Ulandari, N. (2019). Pengaruh pembelajaran problem based learning dengan pendekatan metakognisi terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis. Mosharafa: *Jurnal Pendidikan Matematika, 8(3)*, 447-458
- Fakhriyah, F. (2015). Penerapan problem based learning dalam upaya mengembangkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia, 3(1)*
- Fuadi, H., Robbia, A. Z., Jamaluddin, J., & Jufri, A. W. (2020). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Kemampuan Literasi Sains Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 5(2)*, 108-116
- Hariadi, Eko. 2015. *Pemrograman Visual Menggunakan Scratch*. Surabaya: Unesa University Press.
- Liem, I. (2017). *Mind, Computational Thinking & Neural Network*. Extension Course Filsafat (ECF).
- Jacoeb.(2015). *Matematika Sebagai Pemecahan Masalah*, Bandung: Setia Budi.
h. 39
- Juandi, D., & Tamur, M. (2021). Review of problem-based learning trends in 2010- 2020: A meta-analysis study of the effect of problem-based learning in enhancing mathematical problem-solving skills of Indonesian students.

*In Journal of Physics: Conference Series (Vol. 1722, No. 1, p. 012103).
IOP Publishing.*

Kadir, Abdul., dan Kurnia Putra, Aditya. 2015. *Bermain Program & Robot Menggunakan Scratch*. Yogyakarta: ANDI OFFSET

Kartika Handayani Z, “Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Pemecahan Masalah Soal Cerita Matematika”. Semnastik UNIMED, 6 Mei 2017, h.3

Katchapakirin, K., & Anutariya, C. (2018). An Architectural Design of Scratch ThAI A conversational agent for Computational Thinking Development using Scratch. *In ACM International Conference Proceeding Series. Association for Computing Machinery*

Kawuri, K. R. (2018). *Penerapan Computational Thinking Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas X MIA 9 SMA Negeri 1 Surakarta pada Materi Usaha dan Energi*.

Lestari, A. C., & Annizar, A. M. R. (2020). Proses Berpikir Kritis Siswa dalam Menyelesaikan Masalah PISA ditinjau dari Kemampuan Berpikir Komputasi. *Jurnal Kiprah*, 8(1), 46-55.

Liem, I. (2017). Mind, Computational Thinking & Neural Network. Extension Course Filsafat (ECF).

Marcelino, M. J., Pessoa, T., Vieira, C., Salvador, T., & Mendes, A. J. (2018). Learning Computational Thinking and scratch at distance. *Computers in Human Behavior*, 80, 470–477

- Mardiyanto, Haris. (2018). Pengembangan media pembelajaran scratch pada mata pelajaran IPA kelas V materi Penghematan air. Universitas Sanata Dharma.
- Masfuah, S., & Pertiwi, I. A. (2018). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Socio Scientific Issues. *Edukasi: Jurnal Penelitian dan Artikel Pendidikan*, 10(2), 179-190.
- Mayasari, T., Kadarohman, A., Rusdiana, D., & Kaniawati, I. (2016). Apakah model pembelajaran problem based learning dan project based learning mampu melatih keterampilan abad 21?. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Keilmuan (JPFK)*, 2(1), 48-55
- Mohammad Archi Mauldyda, *Paradigma Pembelajaran Matematika Berbasis NCTM*, (Malang: CV IRDH, 2020), h.19
- Ninit, Afianika, *Metode Penelitian Pengajaran*. (Yogyakarta: Deepublish, 2018), h.117
- Nugraha, M. I. (2015). Efektivitas Media Interaktif Berbasis Scratch pada Pembelajaran Biologi Materi Sel Di SMA Teuku Umar Semarang (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).
- Permatasari, L. (2017). Pemanfaatan Aplikasi Scratch sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar di Kelas X TKJ SMK N 1 Sawit.
- Pertiwi, A., Syukur, A., Suhartini, T., & Affandy, A. (2020). Konsep Informatika Dan Computational Thinking Di Dalam Kurikulum Sekolah Dasar,

- Menengah, Dan Atas. *ABDIMASKU: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 146-155.
- Praherdhiono, H. (2017). Pembelajaran Berbasis Komputer. Universitas Negeri Malang.
- Rahayu, R., & FX, E. W. L. (2015). Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA Berbasis Problem Based Learning di SMP. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 45(1).
- Richard R.Hake, *Analyzing Change/Gain Scores*, (Woodland Hills: Indiana University, (2019), h. 335. Diakses melalui link <http://www.physics.indiana.edu/~sdi/Analyzingchange-Gain.pdf>
- Riduwan, *Dasar-Dasar Statistika, Cet. XIV*, (Bandung: Alfabeta,2016), h.170
- Rosy, B., & Pahlevi, T. (2015). Penerapan problem based learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah. *In Prosiding Seminar Nasional (Vol. 160)*
- Sanapiah, S., & Aziz, L. A. (2021). *Analisis Kemampuan Computational Thinking Mahasiswa Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika*. *Media Pendidikan Matematika*, 9(1), 34-4
- Santoso, Hajar Ahmad. (2019). Analisis Kemampuan Berpikir Komputasional Siswa SMA dalam Memecahkan Masalah ditinjau dari Perbedaan Jenis Kelamin. Universitas Negeri Malang. Pendidikan Matematika.
- Setyosari, P. (2017). Menciptakan pembelajaran yang efektif dan berkualitas. *Jinotep (jurnal inovasi dan teknologi pembelajaran): kajian dan riset dalam teknologi pembelajaran*, 1(1), 20-30.

- Sinaga, B. dkk. (2017). *Matematika untuk SMA/MA/SMK/MAK Kelas X Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2017*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Sudjana, *Metode Statistika, Cet. III*, (Bandung: Tarsito, 2015), h. 46-48 Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2015), h.14.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*, (Bandung: Alfabeta, 2015), h.114
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Cet. II*, (Bandung: Alfabeta, 2019), h.226
- Suharsimi, Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2016), h.166
- Sukmawati, N. A. (2017). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Problem Based Learning (PBL) Pada Materi Perbandingan Dan Skala SMP Kelas VII (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Sumiantari, N. L. E., Suardana, I. N., & Selamet, K. (2019). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah IPA siswa Kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)*, 2(1), 12-22.
- Sundayana, Rostiana, *Statistika Penelitian Pendidikan*, (Garut: STKIP Garut Press, 2015), h. 233-234

- Surya,G. *Keuntungan Normalisasi*. Diakses pada Februari 2024 dari situs <http://www.fisikasekolah.com/2017/08/normalized-gain-kapan-danbagaimana.html?m=1>
- Syarifuddin, M., Risa, D. F., & Hanifah, A. I. (2019). Experiment Computational Thinking: Upaya Meningkatkan Kualitas Problem Solving Anak Melalui Permainan Gorlids. *e-Jurnal Mitra Pendidikan*, 3(6), 807-822
- Taufik, M., Sukmadinata, S., Abdulhak, I., & Tumbelaka, B. Y. (2010). *Desain Model Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Dalam Pembelajaran IPA (Fisika) Sekolah Menengah Pertama di Kota Bandung*. *Berkala Fisika*, 13(2), 31-44.
- Thalheimer, W., & Cook, S. (2002). *How To Calculate Effect Sizes From Published Research: A Simplified Methodology*. *Work-Learning Research*, 1, 1-9.
- Trisnowati, E., Juliyanto, E., Dewantari, N., & Siswanto, S. (2021). Pengenalan Computational Thinking Dan Aplikasinya Dalam Pembelajaran IPA SMP. *ABDIPRAJA (Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat)*, 2(2), 177-182
- Ulvah S, Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Ditinjau Melalui Model Pembelajaran SAVI dan Konvensional, *Jurnal Riset Pendidikan* , Vol.2, No.2, (2016), h.146
- Wahyudin, Dkk. *Pengantar Statistika 2*, (Bandung: Media Sains Indonesia, 2022), h.153
- Wing, J. M. (2016). *Computational thinking*. *Communications of the ACM*, 49(3), 33-35

Yasin, Mohamad. (2020). *Computational Thinking untuk Pembelajaran Dasar - Dasar Pemrograman Komputer*. Universitas Negeri Malang

Yatim Riyanto, *Metodologi Penelitian Pendidikan, Kualitatif, Kuantitatif*. (Surabaya: Unesa University, 2017), h.121.

Zaituni, “*Penerapan Model Pembelajaran Auditory Intellectually Repipition (AIR) Terhadap Kemampuan Representasi Matematis Terhadap Siswa SMP*”, Skripsi, (Banda Aceh: UIN Ar-raniry, 2021), h.4