

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, M. (2011). Permasalahan Belajar serta juga inovasi Pembelajaran. In *Aditama* (p. 46). Aditama.
- Aho, A. V. (2012). Computation and *Computational Thinking*. *Computer Journal*, 55(7), 833–835. <https://doi.org/10.1093/comjnl/bxs074>
- Aminah, N., Leonardus, Y., Wardono, & Cahyono, A. N. (2022). *Computational Thinking* Process of Prospective Mathematics Teacher in Solving Diophantine Linear Equation Problems. *European Journal of Educational Research*, 11(3), 1495–1507. <https://doi.org/Research Article https://doi.org/10.12973/eu-ger.11.3.1495>
- Anwar, M. K. (2017). Pembelajaran Mendalam untuk Membentuk Karakter Peserta didik sebagai Pembelajar. *Tadris: Jurnal Keguruan serta juga Ilmu Tarbiyah*, 2(2), 97. <https://doi.org/10.24042/tadris.v2i2.1559>
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta. PT. Rajagrafindo Persada.
- Brackmann, C. P., Moreno-León, J., Román-González, M., Casali, A., Robles, G., & Barone, D. (2017). Development of *Computational Thinking* skills through unplugged activities in primary school. *ACM International Conference Proceeding Series*. <https://doi.org/10.1145/3137065.3137069>
- BSNP. (2017). Standar Buku Ajar serta juga Modul Ajar. *Ristekdikti*, 1–9.
- Budhi, M., Aminah, N., & Hartono, W. (2022). Eksplorasi *Computational Thinking* Peserta didik didalam Pembelajaran Matematika Mempergunakan Media Interaktif *Scratch*. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*. <http://pps.unnes.ac.id/prodi/prosiding-pascasarjana-unnes/750>
- Demirel, M., Aşkın, İ., & Yağcı, E. (2015). An Investigation of Teacher Candidates' Metacognitive Skills. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 174, 1521–1528. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.01.783>
- Ernest, R. H., & Gordon, H. bower. (2015). *Theories of Learning* (4th ed.). <https://doi.org/doi:10.1177/019263657606040024>
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, James D., & S., & Sharon, E. (2005). *Instructional Technology and Media for Learning*. New Jersey.
- Hunt, J. H., MacDonald, B. L., & Silva, J. (2019). Gina's mathematics: Thinking, tricks, or "teaching"? *Journal of Mathematical Behavior*, 56(July 2018), 1–14. <https://doi.org/10.1016/j.jmathb.2019.05.001>
- Indra, N. (2022). *Efektivitas Pendekatan Computational Thinking Terhadap Miskonsepsi Peserta Didik Pada Materi Fisika* [Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung]. <http://repository.radenintan.ac.id/20839/1/Skripsi 1->

2.pdf

- Kadir, A. (2011). Bahasa pemrograman *Scratch*. In *Nucl. Phys.* (Vol. 13, Issue 1). Mediakom.
- Lee, T. Y. (2014). CTArcade: *Computational Thinking* with games in school age children. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 2, 26–33. <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2014.06.003>
- Livie, & Lents. (2006). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- M Sholehuddin, A. M. M. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Macromedia Flash Berbasis Web Pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung Kelas Ix Smpn 1 Brangsong* [Universitas Islam Negeri Walisongo]. https://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/10634/1/1403056089_SKRIPSI.pdf
- Malik, S., Prabawa, H. W., & Rusnayati, H. (2019). Peningkatan Kemampuan Berpikir Komputasi Peserta didik melalui Multimedia Interaktif Berbasis Model Quantum Teaching and Learning. *International Journal of Computer Science Education in Schools*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.34438.83526>
- Manik, H., C B Sihite, A., Martha Manao, M., Sitepu, S., & Naibaho, T. (2022). Teori Filsafat Humanistik didalam Pembelajaran Matematika. In *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* (Vol. 6, Issue 1, pp. 348–355). <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3037>
- Manus, S. (2013). *Scratch* programming. In *Kanal* (Vol. 3). in easy steps limited.
- Mardiyanto, H. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Scratch Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Materi Penghematan Air* [Universitas Sanata Dharma Yogyakarta]. <http://repository.radenintan.ac.id/20523/>
- Mufidah, I. (2018). Profil Berpikir Komputasi didalam Menyelesaikan Bebras Task Ditinjau dari Kecerdasan Logis Matematis Peserta didik [Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya]. In *Skripsi*. <http://digilib.uinsby.ac.id/id/eprint/28697>
- Nieveen. (1999). *Design Approaches and Tools in Education and Training*. Kluwer Academic Publisher.
- Nuraisa, D., Azizah, A. N., Nopitasari, D., & Maharani, S. (2019). Exploring Students *Computational Thinking* based on Self-Regulated Learning in the Solution of Linear Program Problem. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 8(1), 30–36. <https://doi.org/10.25273/jipm.v8i1.4871>
- Resnick, M., Maloney, J., Monroy-Hernández, A., Rusk, N., Eastmond, E., Brennan, K., Millner, A., Rosenbaum, E., Silver, J., Silverman, B., & Kafai, Y. (2009). Digital fluency Sould mean designing, creating, and remixing, not just browsing, chatting, and interacting. *Scratch: Programming for all. Communications of the ACM*, 52(11), 60–67. <http://Scratch.mit.edu>
- Riduwan. (2013). Dasar-dasar Statistik. In *Alfabeta*. Alfabeta.

- Santoso, H. A. (2020). Analisa Kemampuan Berpikir Komputasional Peserta didik SMA. *Maju*, 8(1), 299–303. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.18900.55684>
- Seruni. (2015). Pengaruh Penguasaan Konsep Matematika serta juga Kreativitas Belajar terhadap Perilaku Disiplin. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3(3), 250–259. <https://doi.org/10.30998/formatif.v3i3.130>
- Shadiq, F. (2014). *Pembelajaran Matematika Cara Meningkatkan Kemampuan Berpikir Peserta didik*. Graha Ilmu.
- Suherman, D. stivani. (2013). Teknik Penyusunan Instrumen Temuan. In *Pustaka Belajar*. Pustaka Belajar.
- Susanto, A. (2013). Teori Belajar serta juga Pembelajaran di Sekolah Dasar. In *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* (Vol. 3, Issue April). Kencana Prenada Media Grup.
- Tawfik, A., & Jonassen, D. (2013). The effects of successful versus failure-based cases on argumentation while solving decision-making problems. *Educational Technology Research and Development*, 61(3), 385–406. <https://doi.org/10.1007/s11423-013-9294-5>
- Uno, H. B., & Lamatenggo, N. (2011). *Teknologi Komunikasi serta juga Informasi Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Vhalery, R., Setyastanto, A. M., & Leksono, A. W. (2022). Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka: Sebuah Kajian Literatur. *Research and Development Journal of Education*, 8(1), 185. <https://doi.org/10.30998/rdje.v8i1.11718>
- Wahono, R. S. (2006). *Aspek serta juga Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*.
- Wahyuniar, L. S., Niska, S., & Siti, R. (2018). Prosedur Berpikir Aljabar Peserta didik MTs Kelas VIII Menurut Taksonomi Solo Ditinjau Dari Perbedaan Gender. *Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Univ. Muhammadiyah Metro*, 7(2), 275–280. <https://www.kci.go.kr/kciportal/ci/sereArticleSearch/ciSereArtiView.kci?sereArticleSearchBean.artiId=ART002408552>
- Widoyoko, E. P. (2014). *Teknik penyusunan instrumen temuan*. Pustaka Pelajar.
- Wing. (2006). *Computational Thinking*. *Computer Science Handbook, Second Edition*, 49(3), 33–35. <https://doi.org/10.1201/b16812-43>
- Yasin, M. (2020). *Computational Thinking Untuk Pembelajaran Dasar-Dasar Pemrograman Komputer*. *Researchgate*. https://www.researchgate.net/publication/340637723_COMPUTATIONAL_THINKING_UNTUK_PEMBELAJARAN_DASAR-DASAR_PEMROGRAMAN_KOMPUTER



**UPT. PERPUSTAKAAN PUSAT
UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDIRA KUPANG**

Nomor Pokok Perpustakaan: 5371002D2020114
Jl. Prof Dr. Herman Johannes, Penfui Timur, Kupang Tengah, Kab. Kupang.
Website: <https://perpustakaan.unwira.com/> e-mail: lib.unwira@gmail.com

SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIASI

Nomor: 56/WM.H16/SK.CP/2024

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Claudia Ira Motu
NIM : 13120009
Fakultas/Prodi : Keguruan dan Ilmu Pendidikan/ Pendidikan
Matematika
Dosen Pembimbing : 1. Wilfridus Beda Nuba Dosinaeng, S.Pd., M.Pd
2. Meryani Lakapu, S.Pd., M.Pd
Judul Skripsi : **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA BERBASIS SCRATCH UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN COMPUTATIONAL
THINKING SISWA”**

Skripsi yang bersangkutan di atas telah melalui proses cek plagiasi menggunakan Turnitin dengan hasil kemiripan (*similarity*) sebesar **25 (Dua Puluh Lima) %**.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kupang, 30 Januari 2024

Kepala UPT Perpustakaan,

Silvester Suhendra, S.Ptk