



**SURVEY *MATHEMATICAL CREATIVE SELF EFFICACY* SISWA TERHADAP
KETERAMPILAN *COMPUTATIONAL THINKING* SISWA SEKOLAH DASAR**

Atikah Anjani Oktafianti¹⁾ Rina Dyah Rahmawati²⁾

^{1,2)} Universitas PGRI Yogyakarta

Coessponding Author: atikaanja04@gmail.com, rinadyah_r@upy.ac.id

Abstrak:

Penelitian ini diorientasikan untuk mengetahui hubungan antara *mathematical creative self efficacy* dengan keterampilan *computational thinking* pada siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif melalui implementasi metode survei terhadap populasi yang berjumlah 126 siswa. Mengingat besaran populasi yang terjangkau, teknik pengambilan subjek dilakukan melalui prosedur sampling jenuh (*total sampling*), di mana seluruh elemen populasi diintegrasikan sebagai sampel riset guna menjamin representasi data yang komprehensif. Adapun instrumen yang digunakan meliputi angket *mathematical creative self efficacy* serta instrumen tes untuk mengukur tingkat keterampilan *computational thinking* siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan positif antara *mathematical creative self efficacy* dengan keterampilan *computational thinking*. Namun, hubungan tersebut terklasifikasi dalam kategori yang sangat rendah dengan perolehan koefisien korelasi sebesar 0,208. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun terdapat keterkaitan, kedekatan hubungan antara kedua variabel tersebut tidak bersifat dominan secara statistik dalam konteks subjek penelitian ini. Hasil estimasi koefisien determinasi mengungkap bahwa *mathematical creative self efficacy* hanya mengatribusikan pengaruh sebesar 4,3% terhadap keterampilan *computational thinking*, sementara mayoritas residu sebesar 95,7% diintervensi oleh faktor-faktor lainnya yang tidak diakomodasi dalam model penelitian ini.

Kata kunci: *computational thinking*, *mathematical creative self efficacy*, Sekolah Dasar.

Abstract:

This research is oriented toward evaluating the significance of the correlation between mathematical creative self efficacy and computational thinking proficiency among elementary school students. Adopting a quantitative approach through a survey method, the research involved a population of 126 students. Given the manageable population size, a total sampling technique was employed, integrating all population elements as research samples to ensure comprehensive data representation. The instruments utilized included a mathematical creative self efficacy questionnaire and a diagnostic test to measure students' computational thinking skills. The research findings confirm a positive relationship between the variables; however, the magnitude of this correlation is classified as very low, as reflected by a correlation coefficient of 0.208. This indicates that while a connection exists, the strength of the relationship between these two variables is not

statistically dominant within the context of this study. Furthermore, the coefficient of determination reveals that mathematical creative self efficacy contributes only 4.3% to the variance in computational thinking skills, while the remaining 95.7% is influenced by external factors not accommodated in this research model.

Keywords: Elementary School, computational thinking, mathematical creative self efficacy

Pendahuluan

Pendidikan merupakan sarana penting untuk membentuk pola pikir, sikap dan kemampuan individu agar dapat berkembang secara optimal. Melalui Pendidikan, peserta didik dibekali berbagai kemampuan dasar yang mendukung mereka dalam menghadapi tantangan dinamika kehidupan yang terus berkembang dan bergerak ke arah zaman yang lebih modern. Dalam hal ini secara lebih luas, peran Pendidikan menjadi sangat urgensi dan krusial di tengah perkembangan abad ke-21 ditandai dengan pesatnya kemajuan teknologi dan arus informasi yang masih dan progresif. Kondisi tersebut menuntut sumber daya manusia yang lebih kreatif adaptif dan memiliki kemampuan berpikir kritis dalam menghadapi dinamika perubahan yang terus berlangsung. (Hidayat & Abdillah, 2019; Adiyah et al., 2021). Sejalan dengan kebutuhan dan tuntutan tersebut, matematika sebagai salah satu disiplin ilmu berfungsi sebagai sarana penting dalam meningkatkan kemampuan berpikir yang logis, analitis, dan sistematis. Melalui pembelajaran matematika, siswa dilatih untuk menyelesaikan permasalahan secara terstruktur dan mengembangkan strategi yang efektif. Dalam konteks yang lebih luas pembelajaran pada abad ke-21 menitikberatkan pada pentingnya penguasaan keterampilan berpikir tingkat tinggi khususnya dalam menyelesaikan berbagai permasalahan. Hal ini sejalan dengan tuntutan perkembangan zaman yang mengharuskan peserta didik mampu berpikir kritis dan adaptif dalam menghadapi berbagai tantangan (Ansori, 2020). Dalam hal ini, kemampuan pemecahan masalah berkaitan erat dengan keterampilan *computational thinking* yaitu kemampuan berpikir yang melibatkan proses dekomposisi, pengenalan pola, abstraksi, dan penyusunan algoritma (Cahdriyana & Richardo, 2020; Amalia, 2022).

Salah satu faktor yang diduga memengaruhi keterampilan *computational thinking* adalah *mathematical creative self efficacy*, yaitu keyakinan individu mengenai kemampuan diri dalam berpikir kreatif pada konteks matematika. Secara fundamental, kecakapan berpikir komputasional (*computational thinking*) merupakan kompetensi esensial yang krusial untuk diakselerasi dalam dunia pendidikan kontemporer. Namun, beragam studi empiris mengindikasikan bahwa tingkat penguasaan kemampuan tersebut di kalangan siswa masih berada pada kategori yang belum optimal. Fenomena ini tercermin dari kecenderungan siswa yang menghadapi hambatan dalam mengidentifikasi pola (*pattern recognition*), melakukan dekomposisi masalah kompleks menjadi bagian-bagian kecil, hingga merumuskan algoritme penyelesaian secara terstruktur dan sistematis (Elinda et al., 2023; Arvi et al., 2025; Astuti et al., 2023). Kondisi ini mengindikasikan perlunya kajian lebih lanjut mengenai faktor-faktor yang memengaruhi keterampilan tersebut.

Mathematical creative self efficacy merepresentasikan salah satu determinan fundamental yang memberikan kontribusi signifikan terhadap kemahiran pemecahan masalah serta kecakapan berpikir tingkat tinggi (*higher-order thinking skills*) pada siswa (Wiharso & Susilawati, 2020; Azizia et al., 2023; Nugroho et al., 2023). Secara umum, peserta didik dengan derajat *self efficacy* yang mumpuni cenderung memanifestasikan kepercayaan diri yang kuat, memiliki persistensi tinggi dalam menghadapi tantangan, serta mampu mengeksplorasi diversitas pendekatan dalam mengonstruksi solusi. Sebaliknya, siswa dengan efikasi diri yang inferior kerap mengalami hambatan kognitif dalam menuntaskan tugas dan menunjukkan performansi yang kurang optimal dalam pencapaian hasil belajar (Loviasari & Mampouw, 2022). Dalam ranah disiplin matematika, *mathematical creative self efficacy* merefleksikan keyakinan internal siswa terhadap kapasitas mereka untuk mengartikulasikan ide-ide inovatif, mengorkestrasi berbagai strategi heuristik, serta memformulasikan solusi yang variatif dalam menghadapi kompleksitas problematika matematika (Gunawan et al., 2022).

Keterampilan *computational thinking* dan *mathematical creative self efficacy* siswa masih perlu ditingkatkan. Secara umum, siswa menunjukkan kesulitan dalam memahami konsep dan menyelesaikan soal matematika, terutama yang menuntut pemikiran kompleks. Selain itu, siswa juga mengalami hambatan dalam mengidentifikasi pola, memecah masalah serta menyusun langkah penyelesaian secara sistematis. Kondisi tersebut mengindikasikan rendahnya kepercayaan diri siswa ketika menghadapi permasalahan matematika. Temuan ini diperkuat berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di Gugus Selopamioro, Kapanewon Imogiri, Kabupaten Bantul pada siswa kelas V. Meskipun berbagai penelitian telah mengkaji hubungan *self efficacy*, kemampuan berpikir kreatif, dan pemecahan masalah, penelitian yang secara khusus menganalisis hubungan *mathematical creative self efficacy* dengan keterampilan *computational thinking* pada siswa sekolah dasar masih terbatas. Berpijak pada urgensi dan fenomena yang telah dipaparkan tersebut, peneliti terdorong untuk menginisiasi sebuah studi ilmiah yang berjudul “Survey *Mathematical Creative Self Efficacy* Siswa terhadap Keterampilan *Computational Thinking* Siswa Kelas V SD Segugus Selopamioro Kapanewon Imogiri Kabupaten Bantul”

Metode Penelitian

Penelitian ini mengimplementasikan pendekatan kuantitatif dengan desain survei korelasional guna mengelaborasi keterkaitan antara *mathematical creative self efficacy* sebagai variabel independen terhadap keterampilan *computational thinking* sebagai variabel dependen. Penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang menggunakan data berbentuk angka dan dianalisis secara statistik untuk menguji hipotesis penelitian secara objektif (Waruwu et al., 2025). Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas V SD di Gugus Selopamioro, Kapanewon Imogiri, Kabupaten Bantul, dengan total 126 siswa. Mengingat jumlah populasi yang terukur,

peneliti menerapkan teknik sampling jenuh (*total sampling*) sehingga seluruh anggota populasi diintegrasikan sebagai sampel penelitian.

Prosedur pengumpulan data dilakukan melalui dua instrumen utama: kuesioner skala Likert yang terdiri dari 10 butir pernyataan untuk mengukur derajat *mathematical creative self efficacy*, serta instrumen tes subjektif berupa 4 butir soal uraian untuk mengevaluasi kemahiran *computational thinking* siswa. Sebelum proses pengambilan data primer, kedua instrumen tersebut telah melalui tahap verifikasi rigoritas melalui uji validitas dan reliabilitas. Teknik analisis data dioperasikan dalam beberapa tahapan: diawali dengan statistik deskriptif untuk memetakan karakteristik distribusi setiap variabel. Selanjutnya, dilakukan uji prasyarat analisis yang komprehensif, mencakup uji normalitas dan uji linearitas, guna menjamin bahwa data telah memenuhi asumsi klasik statistik parametrik. Sebagai tahap akhir, pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan analisis regresi linier sederhana untuk mengukur pengaruh *mathematical creative self efficacy* terhadap keterampilan *computational thinking* siswa secara akurat.

Hasil Dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan pada enam sekolah dasar yang tergabung dalam satu gugus di Kelurahan Selopamioro, Kapanewon Imogiri, Kabupaten Bantul. Wilayah ini memiliki karakteristik pedesaan dengan lingkungan belajar yang relatif kondusif. Subjek penelitian berjumlah 126 siswa kelas V yang tersebar di SD Lemahrubuh (18 siswa), SD Lanteng Baru (29 siswa), SD Nawungan (8 siswa), SD Srunggo (26 siswa), SD Siluk (27 siswa), dan SD Nogosari (18 siswa). Keterlibatan enam sekolah ini memberikan gambaran yang representatif terkait kondisi variabel penelitian pada tingkat sekolah dasar.

Hasil uji instrumen menunjukkan bahwa angket *mathematical creative self efficacy* dan tes *computational thinking* telah memenuhi kriteria validitas dan reliabilitas. Pada instrumen angket *mathematical creative self efficacy* lima butir dinyatakan tidak valid dan sepuluh butir dinyatakan valid dengan nilai reliabilitas yang tinggi ($\alpha = 0,722$). Pada instrumen tes *computational thinking* seluruh butir soal dinyatakan valid dan memiliki reliabilitas yang tinggi ($\alpha = 0,722$). Temuan ini mengonfirmasi bahwa kedua instrumen penelitian telah memenuhi kriteria kelayakan untuk diimplementasikan dalam pengumpulan data. Penggunaan instrumen yang memiliki rigoritas tinggi sangat krusial guna menjamin akurasi serta reliabilitas data yang dihimpun, sehingga hasil tersebut dapat diposisikan sebagai basis yang valid untuk analisis statistik lebih lanjut.

Secara deskriptif, capaian *mathematical creative self efficacy* siswa terkonsentrasi pada kategori cukup memadai, dengan persentase sebesar 42,1% berada pada interval skor 25 – 30. Angka ini merepresentasikan bahwa sebagian besar siswa telah menginternalisasi keyakinan diri dalam menavigasi pembelajaran matematika. Dengan demikian, prevalensi data tersebut juga mengindikasikan bahwa penguasaan efikasi diri kreatif matematis di kalangan siswa belum mencapai titik optimal dan masih memerlukan

stimulasi berkelanjutan untuk mencapai derajat yang lebih tinggi. Kondisi ini memengaruhi cara siswa dalam memahami konsep, menyelesaikan masalah dan mempertahankan usaha ketika menghadapi kesulitan. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Triyana & Jaelani, 2023) yang menyatakan bahwa *self efficacy* berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika dan ketekunan siswa dalam menyelesaikan tugas matematika.

Keterampilan *computational thinking* siswa juga berada pada kategori cukup baik yaitu pada interval nilai 62 – 74 sebesar 41,27%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa telah memiliki kemampuan berpikir logis dan sistematis. Namun, kemampuan *computational thinking* masih bervariasi antar siswa. Variasi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan kemampuan yang perlu diperhatikan. Keterampilan *computational thinking* penting untuk dikembangkan dalam pembelajaran abad 21 (Safitri et al., 2023). Kemudian, diperlukan strategi pembelajaran yang mendukung pengembangan *computational thinking*. Hasil uji prasyarat pada uji normalitas *kolmogorov smirnov* menunjukkan bahwa data *mathematical creative self efficacy* dan *computational thinking* berdistribusi normal. Selaras dengan hal tersebut, hasil pengujian linearitas mengonfirmasi adanya keterkaitan linear yang signifikan antara kedua variabel penelitian. Terpenuhinya asumsi linearitas ini memberikan justifikasi metodologis bagi peneliti untuk mengaplikasikan analisis regresi linear sederhana sebagai prosedur pengujian selanjutnya. Pemanfaatan analisis regresi ini diposisikan untuk membedah secara mendalam struktur hubungan serta kekuatan pengaruh antar-variabel secara presisi. Dengan demikian, seluruh temuan statistik yang dihasilkan tetap memiliki validitas tinggi dan dapat diinterpretasikan secara akurat guna menjawab hipotesis penelitian.

Berdasarkan hasil analisis regresi linier sederhana diperoleh persamaan regresi $Y = 39,953 + 0,390 X$. Hasil regresi menunjukkan adanya hubungan positif antara *mathematical creative self efficacy* dan *computational thinking*. Hal ini berarti bahwa peningkatan *mathematical creative self efficacy* diikuti oleh peningkatan *computational thinking*. Koefisien regresi menunjukkan arah hubungan yang searah. Temuan ini mendukung teori bahwa *self efficacy* memengaruhi kemampuan berpikir (Azizia et al., 2024). Namun, peningkatan yang terjadi tidak terlalu besar sehingga pengaruh *mathematical creative self efficacy* terhadap *computational thinking* bersifat terbatas. Berdasarkan hasil analisis korelasi, kekuatan hubungan antara *mathematical creative self efficacy* dan *computational thinking* teridentifikasi berada pada kategori sangat rendah, dengan perolehan koefisien korelasi sebesar 0,208. Temuan ini dipertegas oleh nilai koefisien determinasi yang mengungkap bahwa kontribusi *mathematical creative self efficacy* terhadap varians keterampilan *computational thinking* hanya sebesar 4,3%. Sebaliknya, mayoritas pengaruh yang mendominasi sebesar 95,7% diintervensi oleh variabel-variabel eksternal di luar lingkup penelitian ini. Fenomena tersebut memberikan penegasan empiris bahwa efikasi diri kreatif matematis bukan merupakan determinan tunggal dalam pembentukan kecakapan *computational thinking* siswa.

Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa rendahnya kontribusi *mathematical creative self efficacy* tidak terlepas dari eksistensi konstelasi faktor lain yang turut memengaruhi, baik secara simultan maupun parsial. Salah satu variabel fundamental yang diprediksi memiliki peran krusial adalah pola asuh orang tua. Pola asuh yang bersifat suportif dan demokratis diyakini mampu menstimulasi penguatan *self efficacy* siswa secara signifikan, yang pada gilirannya dapat memberikan landasan afektif dalam menghadapi tantangan kognitif (Ningrum et al., 2022). Sebaliknya, pola asuh yang kurang mendukung dapat menurunkan kepercayaan diri (Moctar, 2022). Faktor emosional juga berpengaruh terhadap kecemasan matematika siswa (Wang, 2023). Dari hal tersebut lingkungan keluarga dan peran orang tua berpengaruh dalam perkembangan siswa.

Berdasarkan hasil uji hipotesis adanya korelasi yang signifikan secara statistik antara *mathematical creative self efficacy* dan *computational thinking*, yang dibuktikan dengan perolehan nilai signifikansi sebesar $0,019 < 0,05$. Validitas temuan ini diperkuat oleh perolehan nilai t-hitung yang secara empiris melampaui parameter t-tabel, sehingga memberikan dasar argumen yang kuat untuk menyatakan bahwa *mathematical creative self efficacy* memberikan kontribusi positif yang nyata terhadap kemampuan *computational thinking* siswa. Temuan ini selaras dengan studi yang dilakukan oleh Rahmawati et al. (2025), yang menegaskan bahwa dimensi efikasi diri merupakan faktor fundamental dalam proses kognitif kompleks. Peserta didik yang memiliki derajat efikasi diri yang mumpuni cenderung memanifestasikan kepercayaan diri yang lebih stabil serta pola pikir yang lebih terstruktur dan sistematis dalam menghadapi tantangan logis. Secara teoretis, hal ini menegaskan bahwa meskipun kontribusinya berada pada taraf marginal dalam penelitian ini, *mathematical creative self efficacy* tetap memainkan peran strategis sebagai determinan afektif yang menunjang keberhasilan manifestasi *computational thinking* pada siswa sekolah dasar. Namun demikian, terdapat perbedaan hasil penelitian pada tingkat kekuatan hubungan antara *mathematical creative self efficacy* dan *computational thinking* yang dipengaruhi oleh wilayah penelitian. Penelitian ini dilakukan di daerah pedesaan dengan keterbatasan fasilitas. Berbeda dengan wilayah perkotaan yang memiliki akses yang lebih luas terhadap teknologi dan sarana pembelajaran mendukung pengembangan kemampuan berpikir siswa. Fasilitas dan teknologi memengaruhi kemampuan berpikir siswa (Syarifudin et al., 2025). Penggunaan teknologi juga meningkatkan kemampuan berpikir kritis (Sulistyowati & Asriati, 2024) maka lingkungan belajar menjadi faktor penting.

Keterbatasan fasilitas pendidikan, akses teknologi, dan sumber belajar di pedesaan berpengaruh terhadap *mathematical creative self efficacy* dan *computational thinking* siswa. Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran kurang variatif dan belum terintegrasi secara optimal dengan teknologi. Dampaknya, kepercayaan diri siswa dalam pembelajaran matematika serta kemampuan berpikir logis dan sistematis belum berkembang secara maksimal. Selain itu, keterbatasan akses terhadap sumber belajar

interaktif menghambat pengembangan kemampuan pemecahan masalah secara mandiri dan kreatif. Padahal, pengalaman tersebut merupakan aspek penting dalam mengembangkan *mathematical creative self efficacy* dan keterampilan *computational thinking* (Raharjo et al., 2025). Selain itu, kondisi sosial ekonomi keluarga juga memengaruhi hasil belajar siswa. Siswa dengan latar belakang ekonomi lebih baik memiliki akses lebih luas terhadap fasilitas belajar sehingga mendukung kepercayaan diri dan kemampuan pemecahan masalah. Sebaliknya, keterbatasan ekonomi membatasi akses terhadap sumber belajar dan berdampak pada kurang optimalnya pengalaman belajar.

Aksesibilitas sarana dan prasarana pembelajaran memegang peranan sebagai determinan krusial dalam mengintervensi efektivitas proses pedagogis serta capaian akademik siswa secara komprehensif. Proposisi ini selaras dengan temuan Solikhathi dan Kusumastuti (2025) serta Rohmah dkk. (2025), yang mengonfirmasi bahwa status sosio-ekonomi memiliki pengaruh signifikan terhadap disparitas akses sumber belajar serta kualitas pengalaman instruksional yang diterima siswa. Hal ini menegaskan bahwa ketersediaan fasilitas bukan sekadar aspek penunjang fisik, melainkan elemen fundamental yang menentukan keadilan dan keberhasilan hasil belajar di lingkungan pendidikan. Dengan demikian, terdapat berbagai faktor lain yang turut berperan dalam memengaruhi *computational thinking*. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan positif dan signifikan antara *mathematical creative self efficacy* dan *computational thinking*. Namun, kekuatan hubungan tersebut tergolong sangat rendah. Hal ini mengindikasikan bahwa *computational thinking* merupakan kemampuan yang kompleks dan tidak hanya dipengaruhi oleh *mathematical creative self efficacy*, melainkan juga oleh berbagai faktor lain di luar penelitian.

Kesimpulan

Disimpulkan bahwa *mathematical creative self efficacy* dan keterampilan *computational thinking* siswa kelas V sekolah dasar di Gugus Selopamioro, Kapanewon Imogiri, Kabupaten Bantul, berada pada kategori cukup baik meskipun masih teridentifikasi adanya fluktuasi performa yang beragam pada setiap individu. Hasil analisis statistik menunjukkan adanya hubungan positif yang signifikan secara statistik antara *mathematical creative self efficacy* dengan *computational thinking*. Hal ini memberikan indikasi bahwa peningkatan keyakinan diri siswa dalam konteks kreativitas matematis cenderung berbanding lurus dengan penguatan kecakapan berpikir komputasional mereka.

Namun demikian, kekuatan hubungan antara kedua variabel tersebut terklasifikasi dalam kategori yang sangat rendah dengan atribusi kontribusi hanya sebesar 4,3%. Temuan ini menegaskan bahwa *mathematical creative self efficacy* memberikan pengaruh yang bersifat marginal terhadap varians *computational thinking*, sementara mayoritas pengaruh sebesar 95,7% diintervensi oleh konstelasi variabel eksternal di luar

lingkup penelitian ini. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa terdapat determinan lain yang lebih dominan dalam memengaruhi keterampilan *computational thinking* siswa, seperti kemampuan dasar matematika, efektivitas strategi pedagogis, kondusivitas lingkungan belajar, serta dukungan sistem dari lingkungan keluarga.

Daftar Rujukan

- Adiyah, Y. N., Rohyana, F., & Shofa, I. B. (2021). Pengembangan Media Smart Box Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Care*, 8(2), 29–36.
- Amalia, A. R. (2022). Model Computational Thinking Pada Kurikulum Merdeka Sebagai Inovasi Pembelajaran di SD. *Didaktis 7: Proseding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 7(1), 499–507.
- Ananda Jullailatul Azizia, Scolastika Mariani, Arief Agoestanto, S. (2024). *The Influence of Discovery Learning on the Mathematical Problem-Solving Ability of Elementary School Students*. 11, 141–152.
- Ansori, M. (2020). 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>
- Cahdriyana, R. A., & Richardo, dan R. (2020). Berpikir Komputasi Dalam Pembelajaran Matematika. *Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 11(1), 50–56. <https://doi.org/10.21927/literasi.2020>.
- Dwi Rezawidya F. Fajrin Moctar, D. I. K. (2022). *Hubungan Pola Asuh Otoriter Orang Tua Dengan Sikap Insecure Pada Siswa*. 1(2), 10–18.
- Hidayat, R., & Abdillah. (2019). *Ilmu Pendidikan Konsep, Teori dan Aplikasinya*. Penerbit Buku Umum dan Perguruan Tinggi.
- Irawati, L., & Hadi, M. S. (2025). Computataional Thinking dalam Pengembangan Berpikir Matematis di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(2), 2358–2364. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i2.7106>
- Khusna, H., & Saltifa, P. (2026). Integrasi Computational Thinking dalam Pembelajaran Matematika SMP – SMA : Systematic Literature Review. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika Jakarta*, 8(1), 13–26. <https://doi.org/10.21009/jrpmj.v8i1.66093>
- Megawati, A. T., Sholihah, M., & Limiansih, K. (2023). Implementasi Computational thinking dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 9(2), 96–103. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v9n2.p96-103>
- Raharjo, R., Wiyati, I., & Rondlim, W. S. (2025). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa SDN 1 Sarirejo*. 2(1), 70–80. <https://doi.org/10.70277/jgsd.v2i1.7>
- Safitri, N., Putra, Z. H., Alim, J. A., & Aljarrah, A. (2023). The relationship between self-efficacy and computational thinking skills of fifth grade elementary school students. *Jurnal Elemen*, 9(2), 424–439. <https://doi.org/10.29408/jel.v9i2.12299>
- Sulistiyowati, C., & Asriati, N. (2024). *Pemanfaatan Teknologi Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Dan Keterlibatan Belajar Di Era Digital*. 11, 1176–1188.
- Susanto, I., Alim, J. A., & Putra, Z. H. (2025). Pembelajaran Matematika Sebagai Media Pengembangan Berpikir Komputasional. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*,

- 10(4), 705–715. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.34252>
- Syarifudin, A., Nurdin, Suruti, & Akbar. (2025). *Integrasi Teknologi Dalam Pembelajaran: Kajian PEdagogi Untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis*. 10.
- Triyana, E., & Jaelani, A. (2023). Development of problem solving-based student worksheets (LKPD) to improve mathematical problem-solving abilities and self-efficacy of junior high school students. *Journal of Advanced Sciences and Mathematics Education*, 6(1), 158–172. <https://doi.org/10.58524/jasme.v6i1.1086>
- Wang, C. (2023). *The mediating effect of math self-efficacy on the relationship between parenting style and math anxiety*. June, 1–10. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1197170>
- Waruwu, M., Natijatul, S., Utami, P. R., & Yanti, E. (2025). *Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan*. 10, 917–932.