

**PENGARUH MEDIA CODING BLOCKLY GAMES TERHADAP KETERAMPILAN
PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA SISWA KELAS 3 SDN PAKIS VI/372
SURABAYA**

Dilla Puspa Anggraini¹, Anna Roosyanti², Reza Syehma Bhatiar³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

dillapuspa02@gmail.com¹, annaroosyanti_fbs@uwks.ac.id²,
syehma_fbs@uwks.ac.id³

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using Blockly Games media on students' mathematical problem-solving abilities in elementary school. The research employed a quantitative approach with a quasi-experimental design. The population consisted of elementary school students, with samples divided into experimental and control groups. Data were collected using test instruments in the form of problem-solving questions. The results showed that the use of Blockly Games media had a positive effect on students' mathematical problem-solving abilities. This was indicated by the increase in post-test scores in the experimental group compared to the control group. Statistical analysis using the Mann-Whitney test revealed a significant difference between the two groups. Therefore, Blockly Games media can be used as an alternative learning tool to improve students' problem-solving abilities in mathematics learning.

Keywords: blockly games, problem solving skills , mathematic, elementary school

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Blockly Games terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimental. Populasi terdiri dari siswa sekolah dasar, dengan sampel dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data dikumpulkan menggunakan instrumen tes berupa soal pemecahan masalah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Blockly Games berpengaruh positif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan skor post-test pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol. Analisis statistik menggunakan uji Mann-Whitney menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Oleh karena itu, media Blockly Games dapat digunakan sebagai alat pembelajaran alternatif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa dalam pembelajaran matematika.

Kata Kunci: *blockly games*, keterampilan pemecahan masalah, matematika, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses terencana dan terstruktur yang bertujuan untuk mentransfer pengetahuan, keterampilan, nilai, serta budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya. Melalui pendidikan, individu diharapkan mampu mengembangkan potensi dirinya secara optimal, baik dari aspek intelektual, emosional, sosial, maupun moral, sehingga dapat menjadi anggota masyarakat yang produktif (Putri, 2024). Selain itu, pendidikan juga berperan penting dalam pembentukan karakter peserta didik agar memiliki nilai-nilai kehidupan yang sesuai dengan tuntutan zaman (Ma'sumah, 2024). Pada bagian ini jelaskanlah bagian dasar dari artikel yang ditulis, yang mencakup uraian singkat tentang latar belakang, permasalahan penelitian, tujuan penelitian dan manfaat penelitian yang didalamnya mencakup mendeskripsikan fenomena permasalahan yang diamati, kondisi nyata yang diperoleh yang dapat ditunjang dengan beberapa teori. Bagian selanjutnya dapat dipaparkan data-data ataupun fakta-fakta yang

mendukung penelitian maupun gagasan pemikiran. Kemudian dapat dipaparkan fokus permasalahan dan tujuan dilakukannya penelitian.

Dalam konteks abad ke-21, pendidikan tidak hanya menekankan pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Keterampilan tersebut sangat diperlukan agar siswa mampu menghadapi berbagai tantangan di masa depan (Rosfiani et al., 2023). Salah satu keterampilan penting yang harus dimiliki siswa adalah kemampuan pemecahan masalah, karena melalui kemampuan ini siswa dapat menyelesaikan berbagai persoalan baik dalam pembelajaran maupun kehidupan sehari-hari (Aisyah et al., 2025).

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, sistematis, dan kritis. Pembelajaran matematika tidak hanya berfokus pada penguasaan konsep, tetapi juga pada kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah (Ermawati,

2024). Namun, pada kenyataannya masih banyak siswa yang menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dan kurang menarik, sehingga berdampak pada rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematika siswa (Ningsih, 2022).

Rendahnya kemampuan pemecahan masalah siswa juga ditemukan berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III di SDN Pakis V Surabaya. Hasil wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal matematika, khususnya soal cerita yang membutuhkan pemahaman dan penalaran. Siswa cenderung langsung mencari jawaban tanpa melalui tahapan pemecahan masalah secara sistematis, seperti memahami masalah, merencanakan penyelesaian, dan menarik kesimpulan. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi dalam pembelajaran agar siswa lebih aktif dan terlibat dalam proses berpikir.

Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti pembelajaran coding. Coding tidak hanya berkaitan dengan

penyusunan program komputer, tetapi juga melatih kemampuan berpikir logis, sistematis, dan pemecahan masalah (Burhanudin, 2023). Pembelajaran coding dapat mengembangkan computational thinking, yaitu kemampuan untuk menguraikan masalah menjadi bagian-bagian kecil dan menyelesaikannya secara logis (Setiyono et al., 2025).

Salah satu media pembelajaran coding yang dapat digunakan adalah Blockly Games. Blockly Games merupakan permainan edukatif berbasis visual yang dirancang untuk mengenalkan konsep dasar pemrograman melalui penyusunan blok-blok perintah (Latifah, 2025). Media ini mampu melatih kemampuan berpikir logis, algoritmik, dan pemecahan masalah siswa melalui aktivitas yang interaktif dan menyenangkan (Saputra, 2025). Selain itu, penggunaan game edukatif juga terbukti dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Wali et al, 2025).

Pemanfaatan Blockly Games dalam pembelajaran matematika dinilai relevan karena proses penyusunan blok perintah dalam permainan memiliki kesamaan

dengan langkah-langkah pemecahan masalah matematika. Siswa dilatih untuk berpikir secara runtut, menyusun strategi, serta mengevaluasi hasil yang diperoleh. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis Blockly Games dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis dan pemecahan masalah siswa secara signifikan (Iqbal & Widodo, 2025).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis coding Blockly Games terhadap keterampilan pemecahan masalah matematika siswa sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran matematika yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan tuntutan perkembangan teknologi di era modern.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*). Pendekatan kuantitatif merupakan penelitian yang

menggunakan data berbentuk angka serta dianalisis menggunakan teknik statistik untuk menguji hipotesis dan menjelaskan hubungan antarvariabel (Susanto et al., 2024). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis coding *Blockly Games* terhadap keterampilan pemecahan masalah matematika siswa kelas III Sekolah Dasar pada materi pengukuran satuan panjang. Penelitian eksperimen semu digunakan karena peneliti tidak melakukan pengacakan subjek secara penuh sehingga tidak memiliki kontrol terhadap seluruh variabel penelitian (Huang, 2025).

Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*, yang melibatkan dua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media coding Blockly Games, sedangkan kelompok kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Kedua kelompok diberikan pre-test sebelum perlakuan dan post-test setelah pembelajaran selesai.

Penelitian dilaksanakan di SDN Pakis V/372 Surabaya yang berlokasi di Jalan Pakis Sidokumpul No. 55, Surabaya, Jawa Timur. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada bulan April selama dua kali pertemuan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN Pakis V/372 Surabaya. Populasi merupakan keseluruhan subjek atau objek yang memiliki karakteristik tertentu yang digunakan sebagai sumber data penelitian (Riadi, 2022). Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*, yaitu teknik pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang disesuaikan dengan tujuan penelitian (Lenaini, 2021). Sampel penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu kelas IIIA sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 30 siswa dan kelas IIIB sebagai kelas kontrol dengan jumlah 30 siswa.

Variabel penelitian terdiri atas variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas merupakan variabel yang memengaruhi variabel lain (Susianti & Srifariyati, 2024), yaitu penggunaan media coding Blockly Games. Sementara itu, variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas (Yusri et al.,

2025), yaitu keterampilan pemecahan masalah matematika siswa.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes, yaitu pre-test dan post-test. Instrumen tes disusun dalam bentuk 10 soal pilihan ganda berbasis soal cerita yang disesuaikan dengan indikator pembelajaran pada materi pengukuran satuan panjang. Pre-test diberikan sebelum perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa, sedangkan post-test diberikan setelah perlakuan untuk mengetahui perubahan keterampilan pemecahan masalah siswa.

Teknik pengumpulan data menggunakan metode tes. Pre-test dan post-test diberikan kepada kedua kelompok penelitian secara individu dan tertulis. Data hasil penelitian selanjutnya dianalisis melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak menggunakan uji Shapiro-Wilk (Setyawan, 2021). Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui kesamaan varians antar kelompok (Salma, 2023). Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Independent Sample t-test apabila data memenuhi asumsi normalitas

dan homogenitas. Apabila data tidak memenuhi asumsi tersebut, maka digunakan uji nonparametrik Mann-Whitney U Test untuk mengetahui perbedaan hasil antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Coding Blockly Games terhadap keterampilan pemecahan masalah matematika siswa kelas III pada materi pengukuran satuan panjang baku. Penelitian dilaksanakan di SDN Pakis V/372 Surabaya dengan melibatkan dua kelas, yaitu kelas IIIA sebagai kelas eksperimen dan kelas IIIB sebagai kelas kontrol. Jumlah sampel penelitian sebanyak 60 siswa, yang terdiri dari 30 siswa pada masing-masing kelas. Kelas eksperimen memperoleh perlakuan berupa penggunaan media Coding Blockly Games, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Sebelum dan sesudah pembelajaran, kedua kelas diberikan pre-test dan post-test.

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil

validasi materi memperoleh rata-rata sebesar 3,83 dengan kategori sangat valid, sedangkan hasil validasi instrumen tes memperoleh rata-rata 3,6 dan 3,5 yang termasuk kategori valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi dan instrumen yang digunakan telah memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam penelitian.

Selanjutnya, uji reliabilitas menunjukkan bahwa instrumen pre-test memperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,673 dan instrumen post-test sebesar 0,722. Kedua nilai tersebut menunjukkan bahwa instrumen penelitian memiliki tingkat reliabilitas yang cukup baik karena berada di atas batas minimal 0,60.

Uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa seluruh data penelitian berdistribusi normal. Nilai signifikansi pada pre-test kelas kontrol sebesar 0,198, post-test kelas kontrol sebesar 0,069, pre-test kelas eksperimen sebesar 0,121, dan post-test kelas eksperimen sebesar 0,096. Seluruh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 sehingga data memenuhi asumsi normalitas.

Selanjutnya, hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa

data memiliki varians yang homogen. Nilai signifikansi pre-test sebesar 0,239 dan post-test sebesar 1,000. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok memiliki karakteristik data yang homogen.

Setelah memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas, dilakukan pengujian hipotesis menggunakan Independent Sample t-Test. Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,623. Nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 ($0,623 > 0,05$), sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Coding Blockly Games tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan pemecahan masalah matematika siswa kelas III SDN Pakis V/372 Surabaya.

Media Coding Blockly Games digunakan sebagai media pembelajaran yang dirancang untuk melatih kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah melalui aktivitas penyusunan blok perintah secara logis dan terstruktur. Media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih visual, interaktif, dan menyenangkan sehingga diharapkan

mampu membantu siswa memahami konsep matematika, khususnya pada materi pengukuran satuan panjang.

Secara teoritis, penggunaan pembelajaran berbasis coding memiliki potensi untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis serta keterampilan pemecahan masalah siswa. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis coding dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan pemecahan masalah siswa (Christina & Lukas, 2024). Selain itu, media pembelajaran berbasis digital juga mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran (Yuliantari et al., 2026). Penelitian lain juga menyatakan bahwa penggunaan Blockly Games dapat memberikan dampak positif terhadap kemampuan berpikir logis dan keterampilan pemecahan masalah siswa (Iqbal & Widodo, 2025).

Namun, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media Coding Blockly Games belum memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan pemecahan masalah matematika siswa. Tidak signifikannya hasil penelitian ini dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor pertama adalah keterbatasan

waktu pembelajaran yang menyebabkan siswa belum memiliki kesempatan yang cukup untuk mengeksplorasi penggunaan media secara lebih mendalam. Proses pembelajaran juga mengalami kendala karena pelaksanaan penelitian bertepatan dengan beberapa kegiatan sekolah sehingga pembelajaran tidak berjalan secara optimal.

Faktor kedua yaitu pengetahuan awal (*prior knowledge*) siswa yang relatif sudah baik terhadap materi satuan panjang. Materi satuan panjang merupakan materi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa sehingga sebagian besar siswa telah memiliki pemahaman awal sebelum pembelajaran dilakukan. Kondisi ini menyebabkan perlakuan yang diberikan belum mampu menghasilkan perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil tersebut sejalan dengan teori konstruktivisme yang menjelaskan bahwa pengetahuan dibangun berdasarkan pengalaman dan pengetahuan awal yang dimiliki siswa (Azzahra et al., 2025).

Selain itu, keterbatasan instrumen penelitian yang belum

sepenuhnya mengakomodasi soal berbasis HOTS juga menjadi faktor yang memengaruhi hasil penelitian. Keterampilan pemecahan masalah matematika tidak hanya dipengaruhi oleh media pembelajaran, tetapi juga dipengaruhi oleh kemampuan berpikir logis, motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan dukungan lingkungan belajar (Sutiarso, 2021).

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan media Coding Blockly Games terhadap keterampilan pemecahan masalah matematika siswa kelas III SDN Pakis V/372 Surabaya pada materi pengukuran satuan panjang, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Coding Blockly Games tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan pemecahan masalah matematika siswa. Hasil pengujian hipotesis menggunakan Independent Sample t-Test menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,623 atau lebih besar dari 0,05 ($0,623 > 0,05$), sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan siswa pada kelas

eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan.

Meskipun demikian, penggunaan media Coding Blockly Games tetap memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa selama proses pembelajaran matematika. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti keterbatasan waktu pelaksanaan, pengetahuan awal siswa, serta penggunaan instrumen yang belum sepenuhnya mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi. Oleh karena itu, diperlukan penerapan yang lebih intensif dan integrasi yang lebih kuat antara media coding dengan aktivitas pemecahan masalah matematika agar hasil yang diperoleh dapat lebih optimal

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S., Syam, S. S., & Chandra. (2025). Analisis Kesulitan Peserta Didik dalam Pemecahan Masalah Matematis pada Soal Cerita di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 3, 44–52.
- Azzahra, N. T., Ali, S. N. L., & Bakar, M. Y. A. (2025). Teori Konstruktivisme Dalam Dunia Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(2), 64–75.
- Burhanudin, M. A. (2023). *CODING FOR KIDS*. 2023.
- Christina, D., & Lukas, S. (2024a). Efektivitas Pembelajaran Coding Terhadap Kemampuan Computational Thinking, Problem Solving Dan Matematika Siswa TK B TK XYZ Jakarta Utara. *EDUTECH*, 23(3), 289–306. <https://doi.org/10.17509/e.v23i3.73291>
- Ernawati, N. (2024, November 15). *Kenali Aplikasi Coding Dunia Pemrograman Terbaik Untuk Pemula*. 2024. <https://pembatikdiy.com/kenali-aplikasi-coding-dunia-pemrograman-terbaik-untuk-pemula/>
- Huang, L. (2025, May 31). *Quasi Eksperimen Adalah: Contoh, Ciri-Ciri dan Cara Melakukan*. 2025. <https://dosenmahasiswa.id/quasi-eksperimen/>
- Iqbal, A. M., & Widodo, S. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Blockly Berbasis Website pada Pemahaman Berpikir Komputasional di SDN 10 Nagri Kaler. 9.
- <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/morfologi.v3i3.1619>

- Latifah. (2025, November 13). *Apa Itu Blockly dan Blockly Games? Pengertian, Fungsi, Perbedaan dengan Scratch, dan Contoh Game-nya*. 2025. <https://ruanginformatika.com/apa-itu-blockly-dan-blockly-games/>
- Lenaini, I. (2021). Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dan Snowball Sampling . *Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 6(1), 33–39. <https://doi.org/https://doi.org/10.31764/historis.vXiY.4075>
- Ma'sumah. (2024). *Tri Pusat Pendidikan Sebagai Sarana Pendidikan Karakter Anak Sekolah Dasar*. 02(01).
- Putri, K. (2024). Pendidikan Perdamaian Berlandaskan Nilai-nilai Pancasila Dalam Membangun Fondasi Pendidikan Untuk Kemanusiaan Di Tengah Keberagaman. *Jurnal Penelitian Agama*.
- Riadi, M. (2022, December 29). *Populasi dan Sampel Penelitian (Pengertian, Proses, Teknik Pengambilan dan Rumus)*. 2022. <https://www.kajianpustaka.com/2020/11/populasi-dan-sampel-penelitian.html>
- Rosfiani, O., Hermawan, C. M., & Amini, P. R. B. El. (2023). Student-Student Interaction: Upaya Guru Dalam Meningkatkan Keterampilan Abad Ke-21 Peserta Didik. *Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajaran*, 615–623.
- Salma. (2023, July 15). *Uji Homogenitas: Pengertian, Jenis, dan Contohnya*. 15 July 2023. <https://tambahpinter.com/uji-homogenitas/>
- Saputra. (2025, August 8). *Blockly Games Dapat Melatih Logika Algoritma Secara Menyenangkan*. 2025. <https://ruanginformatika.com/blockly-games-dapat-melatih-logika-algoritma-secara-menyenangkan/>
- Setiyono, Y. C. P., Muntiasih, S., Sholahuddin, U., & Abdullah, F. (2025). Implementasi Pembelajaran Koding dan Kecerdasan Artifisial sebagai Scaffolding Keterampilan Berfikir Kritis Peserta Didik Sekolah Dasar. *DIDAKTIKA*, 5. <https://doi.org/https://ejournal.upi.edu/index.php/didaktika>
- Susanto, P. C., Arini, D. U., Yuntina, L., Soehaditama, J. P., & Nuraeni. (2024). Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka). *Jurna; Ilmu Multidisiplin*, 3(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.38035/jim.v3i1>
- Susianti, O. M., & Srifariyati. (2024). Perumusan Variabel Dan Indikator Dalam Penelitian Kuantitatif Kependidikan. *Jurnal Pendidikan Rokania*, 9(1). <https://doi.org/10.37728/jpr.v9i1.1066>
- Sutiarso, S. (2021). Hubungan Kemampuan Berpikir Reflektif

Matematis dengan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik. *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*.

Wali, M. A. A. G. J., Redhana, I. W., & Tika, I. N. (2025). Trends in Educational Games to Improve Students' Learning Motivation in Science Learning: A Systematic Literature Review. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 11(11), 34–42. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i11.12121>

Yuliantari, N. K. E., Jayanta, I. N. L., & Widiastuti, N. P. K. (2026). Pembelajaran Coding Menggunakan Aplikasi Scratchjr Terhadap Kreativitas dan Kemampuan Berpikir Kritis IPAS Siswa Kelas V. *JIPD*, 11(01).

Yusri, A. Y., Sutrisno, A. B., & Sari, W. M. (2025). ANALISIS KEMAMPUAN LITERASI NUMERASI PESERTA DIDIK DITINJAU DARI GENDER DI SMPN 1 MANDALLE. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 107–120.