

## DAFTAR PUSTAKA

- Aini, B., Ayu, K. and Siswati, S., 2019. Pengembangan *Game* Puzzle Sebagai *Edugame* Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Matematika Siswa SD. JTAM | Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika, 3(1), p.74.
- Aisyah, N., Susongko, P. and Fatkhurrohman, M., 2019. Penerapan Model Teams *Games* Tournament (TGT) dengan Permainan Teka-Teki Silang (TTS) terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik. Cakrawala: Jurnal Pendidikan, 13(2), pp.1-11.
- Al Irsyadi, F. Y., Priambadha, A. P., & Kurniawan, Y. I. (2020). *Game* Edukasi Bahasa Arab untuk Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar Islam Terpadu Nahdlatul Ulama Cepogo. Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA), 10(1), 55-66.
- Ariadie Chandra Nugraha<sup>1</sup> , Moh.Khairudin<sup>2</sup> , Deny Budi Hertanto<sup>3</sup>. “Rancang Bangun *Game* Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Praktik Teknik Digital”, dalam jurnal Rancang Bangun *Game* Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Praktik. Penerbit. Teknik Elektro Universitas Negeri Yogyakarta
- Astuti, Y., Subhiyakto, E. and Hafidhoh, N., 2020. Pengenalan dan Pendampingan Berpikir Komputasi bagi Siswa SD Islam Al Azhar 25 Semarang. *Abdimasku : Jurnal Pengabdian Masyarakat*.
- Brooke, J. (2013). SUS : A Retrospective. *Jurnal of Usability Studies*, 2(June), 29–40.
- Cahdriyana, R. A., & Richardo, R. (2020). Berpikir Komputasi Dalam Pembelajaran Matematika. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 11(1), 50.50-56
- Dahl, B.d. 2010. Penciptaan world tense dan aspek sistem. *Pembelajaran Bahasa*, 51-103.

- Danindra, L. and -, M., 2020. Proses Berpikir Komputasi Siswa Smp Dalam Memecahkan Masalah Pola Bilangan Ditinjau Dari Perbedaan Jenis Kelamin. *Mathedunesa*, 9(1), pp.95-103.
- Darmawan, D. (2012). *Inovasi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Davidi, E. I. N. (1970, January 1). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoly *Game* Berbasis Problem-Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas V se-Kota Yogyakarta. CORE.
- Ence Surahman, Saida Ulfa, Sulthoni and Sumaji, 2020. Pelatihan Perancangan Pembelajaran Berbasis *Computational Thinking* untuk Guru Sekolah Dasar. *JURPIKAT (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 1(2), pp.60-74.
- Fitriani, W., Suwarjo, S. and Wangid, M., 2021. Berpikir Kritis dan Komputasi: Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 9(2), pp.234-242.
- Kesuma, D., 2021. Penggunaan Metode System Usability Scale Untuk Mengukur Aspek Usability Pada Media Pembelajaran Daring di Universitas XYZ. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi)*, 8(3), pp.1615-1626.
- Lindasari, A. (2017). *Pengembangan Aplikasi Media Interaktif Berbasis Android Cara Baca Huruf Hijaiyah*. Surakarta: Universitas Surakarta.
- Mubarak, A., & Sudarmana, L. (2016). Aplikasi Multimedia Pembelajaran Bahasa Arab untuk Madrasah Tsanawiyah Kelas VII. *Jutim*, 1(1), 25-33.
- Maulidina, M., Susilaningsih, S. and Abidin, Z., 2018. Pengembangan *Game* Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jinotep (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran) Kajian dan Riset dalam Teknologi Pembelajaran*, 4(2), pp.113-118.

- Noviyanti, S., 2017. Perancangan Aplikasi *Game* Edukasi Untuk Pembelajaran Bahasa Ternate Pada Anak-Anak. *Ijjs - Indonesian Journal On Information System*, 2(2).
- Oebaidillah, S. 2016. *Computational Thinking* Perlu Diterapkan. Retrieved from *Computational Thinking* Perlu Diterapkan. Desember, 2016-10-13
- Putra, M. R., Mahardhika, G. P., & Putro, H. P. (2020). Penerapan Kemampuan *Problem solving* pada Siswa SMP Menggunakan Pendekatan *Computational Thinking* (CT) Berbasis *Role Playing Game* (RPG). *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, 8(2), 158.
- Syarifuddin, Muhammad & RIsa, Diva & Hanifah, Azifatul & Nurussa'adah,. (2019). GORLIDS (Algorithm for Life Kids): Upaya Meningkatkan Pola *Computational Thinking* Anak usia 4-6 Tahun secara *Problem solving*, Terstruktur, Kritis dan Logis. 10.31227
- Wahyudi, A. 2012. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Mata Pelajaran Geografi, Materi Penginderaan Jauh untuk SMA/MA Kelas XII. Tesis tidak diterbitkan. Malang: Pascasarjana Universitas Negeri Malang.
- Yuliastuty. 2014. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana