

## DAFTAR PUTAKA

- Anisya Sonita & Febrian Nurtaneo, 2015. Analisis Perbandingan Algoritma *Bubble Sort*, *Merge Sort*, *Dan Quick Sort* Dalam Proses Pengurutan Kombinasi Angka Dan Huruf.
- Arief S. Sadiman, dkk .(2008). Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2002. Media Pembelajaran, edisi 1. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persad
- Fauzi, Indrayana. 2005. Perbandingan Kecepatan/Waktu Komputasi Beberapa Algoritma Pengurutan (Sorting). Institut Teknologi Bandung.
- González, Yen Air Caballero, and Ana García-Valcárcel Muñoz-Repiso. "Educational robotics for the formation of programming skills and computational thinking in childish." *2017 International Symposium on Computers in Education (SIIE)*. IEEE, 2017.
- Gun Gun Maulana. 2017. PEMBELAJARAN DASAR ALGORITMA DAN PEMROGRAMAN MENGGUNAKAN EL-GORITMA BERBASIS WEB. Politeknik Manufaktur Negeri Bandung
- John Brooke (1996). SUS – A Quick and Dirty Usability Scale. United Kingdom.
- John D. Latuheru. (1988). Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Lockwood, James, and Aidan Mooney. "A pilot study investigating the introduction of a computer-science course at second level focusing on computational thinking." *The Irish Journal of Education/Iris Eireannach an Oideachais* 42 (2017): 108-127.
- Ridwan et al., 2016)Bengkulu, N. K., Sakti, I., Puspasari, Y. M., & Risdianto, E. (2012). Pengaruh model pembelajaran langsung. *Pengaruh Model Pembelajaran Langsung (Direct Instruction) Melalui Media Animasi Berbasis Macromedia Flash Terhadap Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Fisika Siswa Di Sma Plus Negeri 7 Kota Bengkulu Indra*.
- Rusnilawati RUSNILAWATI | Lecturer | Master of Education | Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta | Department of Primary Teacher Training and Education
- Sugiyono.(2009).Statistika untuk Penelitian. Bandung:Alfabeta
- Suwartono. (2014). Dasar-Dasar Metodologi Penelitian. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Syamsul Bahrin Zaibon & Emram Yunus 2019. Perceptions of Computational Thinking in Game Based Learning for Improving Student Problem Solving Skills. <https://doi.org/10.30534/ijatcse/2019/3681.32019>
- Zaman, dkk. 2012. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Macromedia Flash Professional pada Pembelajaran Fisika. Indonesian Jornal Of Curriculum and Educational Technology Studies. Jurnal. 1(1)1