

## DAFTAR PUSTAKA

- Agam, S. A. (2022). SOSIALISASI PELATIHAN MOTORIK LOGIKA ANAK MELALUI MEDIA PERMAINAN CODING DI TAMAN BACA “PEKA”. *Abdi Jurnal Publikasi*, 1(2), 216-220.
- balkopites. (2022). 23 Soal Berpikir Komputasional (Tematis) Beserta Jawaban. [Www.Balkopites.Com](http://www.Balkopites.Com).
- Barradas, R., Lencastre, J. A., Soares, S., & Valente, A. (2020). Developing computational thinking in early ages: A review of the Code. org platform.
- Fadhli, M., Fitriasia, Y., Nurmalasari, D., Purwantoro, S., & Akbar, M. (2023). Implementasi Fun Learning Dengan Hour of Code Untuk Meningkatkan Minat Belajar Coding Pada Siswa. *Literasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Inovasi*, 3(1), 333-342.
- Fauji, T., Deniyanti Sampoerno, P., el Hakim, L., & Negeri Jakarta, U. (n.d.). PENILAIAN BERPIKIR KOMPUTASI SEBAGAI KECAKAPAN BARU DALAM LITERASI MATEMATIKA.
- Harahap, M., & Eliza, D. (2022). E-Modul Pembelajaran Coding Berbasis Pengenalan Budaya Indonesia untuk Meningkatkan Computational Thinking. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3063-3077.
- Kale, U., & Yuan, J. (2021). Still a new kid on the block? Computational thinking as problem solving in Code. org. *Journal of Educational Computing Research*, 59(4), 620-644.
- Lambić, D., Đorić, B., & Ivakić, S. (2021). Investigating the effect of the use of code. org on younger elementary school students’ attitudes towards programming. *Behaviour & Information Technology*, 40(16), 1784-1795.
- Malik, S., Prabawa, H. W., & Rusnayati, H. (2017). Peningkatan Kemampuan Berpikir Komputasi Siswa Melalui Multimedia Interaktif Berbasis Model Quantum Teaching and Learning. *Bandung, Universitas Pendidikan Indonesia, Desertasi tidak dipublikasikan*.
- Muhamad Dinar. (2016). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO TERHADAP HASIL BELAJAR IPS*.

- Safitri, R., Hermawan, D., Haryadi, D., Rahmatia, S., & Supriyanto, A. (2022). Coding for kids: belajar coding dengan blockly programming untuk peningkatan kemampuan computational thinking anak-anak.
- Santoso, H. A. (n.d.). ANALISIS KEMAMPUAN BERPIKIR KOMPUTASIONAL SISWA SMA. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.18900.55684>
- SÜMEN, Ö. Ö. Teaching The Order of Operations Topic to Fourth-Graders Using Code. org. *Milli Eğitim Dergisi*, 51(236), 3593-3616.
- Wandri, R., Daulay, S., Arta, Y., Hanafiah, A., & Mardafora, J. (2023). Pengenalan Dan Pelatihan Algoritma Pemrograman Menggunakan Aplikasi Scratch Untuk Siswa SMK YKWI Pekanbaru. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Penerapan Ilmu Pengetahuan*, 4(1), 14-18.
- Yang, K. H., & Lin, H. Y. (2019, July). Exploring the effectiveness of learning Scratch programming with Code. org. In 2019 8th International Congress on Advanced Applied Informatics (IIAI-AAI) (pp. 1057-1058). IEEE.
- Zahid, M. Z., Dewi, N. R., Asih, T. S. N., Winarti, E. R., Putri, T. U. K., & Susilo, B. E. (2021, February). Scratch Coding for Kids: upaya memperkenalkan mathematical thinking dan computational thinking pada siswa sekolah dasar. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* (Vol. 4, pp. 476-486).