

DAFTAR PUSTAKA

- Alfikri, M. R. (2019). Penerapan Kemampuan Problem solving Yang Baik Sejak Dini pada Siswa SMP Menggunakan Pendekatan *Computational Thinking* (CT) Berbasis RPG (*Role Playing Game*) (Universitas Islam Indonesia).
- Arnowitz, J., M. Arent, & N. Berger. (2010). *Effective prototyping for software makers*. Elsevier.
- Basogain, X. dkk. (2018). *Computational Thinking in pre-university Blended Learning classrooms*. *Computers in Human Behavior*, 80, 412-419.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722). *Springer Science & Business Media*.
- Detikcom. (2020). Mendikbud Ingin Anak Indonesia Bisa Computational Thinking. Diakses pada 30 Maret 2020, dari <https://inet.detik.com/cyberlife/d-4903814/mendikbud-ingin-anak-indonesia-bisa-computational-thinking>
- Fenanlampir, A., J. R. Batlolona, & Imelda. (2019). *The Struggle Of Indonesian Students In The Context Of Timss And Pisa Has Not Ended*.
- Giri, A. R. M. (2020). Wear Sebagai Aplikasi *Game* Pembelajaran Hiragana Berbasis Augmented Reality.
- Hidayat, R. (2014). Sistem Informasi Ekspedisi Barang Dengan Metode E-CRM Untuk Meningkatkan Pelayanan Pelanggan. *Jurnal Sisfotek Global*, 4(2).
- Irsa, D., R. W. Saputra, & S. Primaini. (2016). Perancangan aplikasi *game* edukasi pembelajaran anak usia dini menggunakan *linear congruencemethod* (LCM) berbasis *android*. *Jurnal Ilmiah Informatika Global*, 6(1).
- Astuti, Y., & Seniwati, E. (2013). Aplikasi Reservasi Ruang Kelas. Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi, pp. 2089-9815).
- Juansyah, A. (2015). Pembangunan aplikasi *child tracker* berbasis *assisted-global positioning system* (a-gps) dengan platform *android*. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, 1(1), 1-8.
- Dewi, G. L., Lumaris, R., & Santoso, J. (2017). Desain Tampilan Sistem Absensi Perkuliahan Dengan Metode *Storyboarding*. *Teknik Industri*, 20(01).
- Maulana, G. G. (2017). Pembelajaran Dasar Algoritma Dan Pemrograman Menggunakan El-Goritma Berbasis Web. *J. Tek. Mesin*, 6(2), 8.

- Nalendra, R. B. (2012). Pembuatan *Game* anak-anak *kindergarten seek and seek*, AMIKOM, Yogyakarta
- Octavia, L. P. (2019). Media Pembelajaran *Computational Thinking* Melalui Permainan Digital (Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Pramuditya, S. A., M. S. Noto, & D. Syaefullah (2017). *Game* Edukasi Rpg Matematika. *Eduma: Mathematics Education Learning and Teaching*, 6(1), 77-84.
- Pratama, Y. (2019). Perancangan *Game Computational Thinking* Untuk Anak Sekolah Dasar (Unika Soegijapranata Semarang).
- Rachmawati, Yulia. (2019). Hubungan antara kegiatan bermain Maze dengan kecerdasan visual-spasial anak usia dini: Penelitian di kelompok A RA Al-Wafi Panyileukan Bandung. <http://digilib.uinsgd.ac.id/28099/>
- Rosa A.S, M. Shalahuddin. (2011). Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (terstruktur dan Berorientasi Objek), Modula, Bandung
- Safaat. (2010). Pemrograman Aplikasi *Mobile Smartphone* dan *Tablet PC* Berbasis *Android*. Bandung: Informatika Bandung.
- Safira, Nanda. (2017). Pengembangan Kecerdasan Visual-Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan Labirin Di Paud Jantung Hatee Ma Kabupaten Bireuen. https://etd.unsyiah.ac.id/index.php?p=show_detail&id=44247
- Sanjaya, I. (2019). Pengaruh Metode *Fun Learning* Pada Pembelajaran Gamolan Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Sd Negeri 2 Sulusuban Lampung Tengah.
- Saputri, F. H., & D. Pratiwi. (2016). Pembuatan *Game* RPG “Roro Jonggrang” dengan RPG Maker MV. Seminar Nasional Cendekiawan (pp. 9-1).
- Syarifuddin, M., Risa, D. F., & Hanifah, A. I. (2019). *Experiment Computational Thinking*: Upaya Meningkatkan Kualitas *Problem Solving* Anak Melalui Permainan GORLIDS. *e-Jurnal Mitra Pendidikan*, 3(6), 807-822.