

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. (2012). *Anak Berkesulitan belajar Teori, Diagnosis dan Remediasinya*. Jakarta: Depdikbud.
- Abdurrahman, Mulyono, (2018), *Anak Berkesulitan belajar Teori, Diagnosis dan Remediasinya*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Andreas Ngilawajan, D. (2013). *Proses Berfikir Siswa Sma Dalam Memecahkan Masalah Matematika Materi Turunan Ditinjau Dari Gaya Kognitif Independent Dan Field Dependent*. *Pedagogia* Vol.2, No.1, Februari 2013, 7183.
- Begle, E.G. (1979). *Critical Variables in Mathematics Education*. Washington DC. The mathematical Association of America and NCTM.
- Csizmadia, A., Curzon, P., Dorling, M., Humphreys, S., Ng, T., Selby, C., & Woollard, J. (2015). *Computational thinking A guide for teachers, Computing at School*, h. 8. 18. diakses pada 24 Oktober 2019 (online) tersedia : <https://sites.google.com/isabc.ca/computationalthinking/pattern-recognition>.
- CSTA, C. S. (2011). *Computational Thinking Teacher Resources. Nasional Science Foundation Under Grant*.
- Dagienè, V., and S. Sentance. 2016. "It's Computational Thinking! Bebras Tasks in the Curriculum, Springer International Publishing AG 2016", A. Brodnik and F. Tort (Eds.): ISSEP 2016, LNCS 9973, pp. 28–39, 2016. DOI: 10.1007/9783-319-46747-4_3.
- Denning, P., & Matti, T. (1942). *Computational Thinking. United State: Library of Congress Cataloging*.
- Faizah, Farah dkk. 2017. "Proses Berpikir Siswa Kelas VII E dalam Memecahkan Masalah Matematika Pada Materi Pecahan ditinjau dari Kecerdasan Logis-Matematis". *Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika (JPMM) Solusi*. Vol. 1 No. 4. Juli, 2017.
- Fathur Rachim, *Computational Thinking Computer Science*, Kompasiana, diakses pada tanggal 25 Oktober 2019. (online) tersedia: https://www.kompasiana.com/fathur_rachim/55e06cc71593736c0a109023/computational-thinking-computerscience?page=all.
- Guswantoro, T. (2017). *Penggunaan Pasco Capstone 14.1 untuk Menentukan Koefisien Konveksi*. *Jurnal EduMatSains*, 1 (2) Januari 2017, 165-176.

- Ioannidou, A. (2011). *Computational Thinking Patterns. Annual Meeting of the American Educational Research Association (AERA)*, 4.
- Isroil, A. d. (2017). *Profil Berfikir Siswa Smp Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Ditinjau Dari Kemampuan Matematika*. JRPM, 93-105.
- Kamil, dkk (2021). *Analisis kemampuan berpikir komputasional matematis Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Cikampek pada materi pola bilangan*. Aksioma. Journal Matematika dan Pendidikan Matematika.
- Khine, M. (2018). *Computational thinking in the stem disciplines: Foundations and research highlights*. Bentley, Australia: Springer International Publishing AG. di akses pada tanggal 2019-12-06.
- Khodijah, N. (2014). *PSIKOLOG PENDIDIKAN*. Depok: RajaGrafindo Persada.
- Martin, W. (2000). *Principles and Standards for School Mathematics*. Bandung: NCTM.
- Mufida, Imroatul.2018.Skripsi:” *Profil Berpikir Komputasi Dalam Menyelesaikan Bebras Task Ditinju Dari Kecerdasan Logis Matematis Siswa*”.
- Patmaningrum, Agustin. 2011. *Analisis Kemampuan Mahasiswa dalam Menyelesaikan Tugas Pengajuan Soal Matematika Materi Integral (Ditinjau dari Perbedaan Kemampuan Matematika dan Perbedaan Jenis Kelamin)*. Thesis PPs UNESA.
- Pendidikan, P. P. (2019, Mei 29). Retrieved Desember 10, 2019, from <http://hasilun.puspendik.kemendikbud.go.id>. Pengertian ilmu dan proses berfikir, definisi para ahli. (online). tersedia: <https://idtesis.com/ilmu-dan-proses-berfikir/>.
- Siswono, T.Y.E., Novitasari, Whidia. 2007. *Meningkatkan Kreativitas Melalui Pemecahan Masalah tipe “What’s Another Way”*. Jurnal Pendidikan.
- Siswono, T. Y.E Disertasi : “*Penjenjangan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Identifikasi berpikir Kreatif Siswa dalam Memecahkan dan Mengajukan Masalah Matematika*”. (Surabaya: UNESA, 2007).
- Siswono, T. (2018). *Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajuan Dan Pemecahan Masalah*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Schulz, Karsten, dkk, *Bebras Australia Computational Thinking Challenge Tasks and Solutions*. Australia: Digitalcareers, 2016.
- Shadiq, F.2004. *Pemecahan masalah, Penalaran,, dan komunikasi*. Yogyakarta: Depertemen Pendidikan Nasional.

Sugiyono. (2017). *METODE PENELITIAN KUALITATIF*. Bandung: Alfabeta.

Syaeful, M. d. (2018). *Peningkatan Kemampuan Berpikir Komputasi Siswa Melalui Multimedia Interaktif Berbasis Model Quantum Teaching and Learning*. researchgate, 2.

Tak Yeon Lee, “CTArcade: Computational Thinking with Games in School Age Children”, *International Journal of Child-Computer Interaction* 2 (2014) , h. 1.

Tak Yeon Lee, “CTArcade: Learning Computational Thinking While Training Virtual Characters Through Game Play”, CHI 2012, May 5-10, 2012, Austin, Texas, USA, h. 2310.

Wing, J. (2006). *Computational thinking*. New York City: Association for Computing Machinery.

