

DAFTAR PUSTAKA

- AECT. (2022). *Association for Educational Communication and Technology* . Retrieved from aect.org: https://aect.org/news_manager.php?page=17578
- Arends, R. (2008). *Learning to Teach*. Yogyakarta: Kaubaka Dipantara.
- Arif S. Sadiman, R. A. (2012). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Batul, F. A. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Sscs Dengan Pendekatan Rme Dan Pengaruhnya Terhadap Kemampuan Berpikir Komputasional. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*. doi:DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.5074>
- Bitu Parga Zen, G. F. (2021). Peran kompetensi melalui berfikir komputasi dalam membangun karir di dunia IT menuju Era Society 5.0. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Dedikasi Sains dan Teknologi*, 1(2), 94. doi: <https://doi.org/10.47709/dst.v1i2.1122>
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Serang: Laksita Indonesia.
- Destrineli. (2020). Peran Literasi dalam Mendukung Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi bagi Peserta Didik di Sekolah Dasar Negeri 164/I Sridadi. *JIP: Jurnal Ilmiah PGMI*, 144-156.
- Dimiyati, M. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Downes, S. (2006, October 16). Learning networks and connective knowledge. *Instructional Technology Forum: Paper 92*. <http://it.coe.uga.edu/itforum/paper92/paper92.html>
- Gerlach, & Ely. (1971). *Teaching & Media: A Systematic Approach. Second Edition*. Boston: Allyn and Bacon.
- Google. (2010). *Exploring Computational thinking*. Retrieved 1 21, 2023, from Google for Education: <https://edu.google.com/resources/programs/exploring-computational-thinking/>
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep belajar dan pembelajaran. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 17(1), 66-79.
- Idris, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis E-Learning. *Al-Lughah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 11(1), 35-48.

- Kop, R., & Hill, A. (2008). Connectivism: Learning Theory of the Future or Vestige of the Past?. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 9(3), 1-13.
- Limbong, M. (2020). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta Timur: UKI Press.
- Loyens Sofie M.M, L. W. (2022). Student-centered instruction: inquiry-, problem-, project-, and case-based learning. *International Encyclopedia of Education (Fourth Edition)*.
- Malik, Syaeful, dkk. 2018. Peningkatan Kemampuan Berpikir Komputasional Siswa melalui Multimedia Interaktif Berbasis Model *Quantum Teaching and Learning*. *Researchgate* DOI: 10.13140/RG.2.2.34438.83526
- Miarso, Y. (2011). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Milala, H. Farta, dkk.(2022). Keefektifan Dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Vol 11 No. 02 195-202*
- Mohanty, R. (2018). A Proposed What-Why-How (WWH) Learning Model for Students and Strengthening Learning Skills Through *Computational thinking*. *Progress in Intelligent Computing Techniques: Theory, Practice, and Applications, Advances in Intelligent Systems and Computing*, 135. doi:DOI 10.1007/978-981-10-3376-6_15
- Mulyani, A. Y. (2022). Pengembangan Critical Thinking dalam Peningkatan Mutu Pendidikan di Indonesia. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 100-105.
- Musfiqon, N.(2015). *Pendekatan Pembelajaran Sainifik*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Mushtofa.(2021). *INFORMATIKA*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Najib, A. A. (2022, Desember 29). *Wizerme Sebuah Platform Lembar Kerja*. Retrieved from Edoemedia: <https://www.edoemedia.com/2021/04/wizerme-sebuah-platform-lembar-kerja.html>
- Nana Sudjana, A. R. (2017). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Nurhidayati, S. (2021). Efektivitas LKPD Elektronik sebagai Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Guru di YPI Bidayatul Hidayah Ampenan. *JUPE : Jurnal Pendidikan Mandala*, 4(4), 0–5. <https://doi.org/10.36312/jupe.v4i4.995>
- Nurhayati, D. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis TIK untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 23(4), 439-446.

- Nur Hidayati, A. (2012). Media Design for Learning Indonesian in Junior High School Level. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 490-499. doi:doi: 10.1016/j.sbspro.2012.11.354
- Nurhidayati, A., dkk. (2022). Analisis Kemandirian Belajar Peserta Didik SMP Melalui Implementasi LKPD *Discovery Learning* Berbantuan *Augmented Reality*. *urnal Pendidikan Sains Indonesia*, 312-328.
- Rahmawati, D. (2022). *Pengembangan Model Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam*. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 8(1), 65-80.
- R. A. Cahdriyana, R. (2020). Berpikir Komputasi Dalam . *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 50-56.
- Refki Effendi, H. S. (2021). Pengembangan LKPD Matematika Berbasis *Problem Based Learning* di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5. doi: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.846>
- Rohman M, A. S.(2013). *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Salma Al Mardhiyyah, M. A. (2020). Enhancing the Students' Learning Motivation by Using Instructional Media for Thailand's Municipal School. *Pedagogy: Journal of English Language Teaching*, 76-91.
- Santyasa, I. W. (2018). Student centered learning: Alternatif pembelajaran inovatif abad 21 untuk menyiapkan guru profesional. *Quantum: Seminar Nasional Fisika, dan Pendidikan Fisika*.
- Setyosari, Punaji. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Sriadhi.(2018). *Penilaian Kelayakan Multimedia Pembelajaran*. Medan: Universitas Negeri Medan
- Sudjana. (2009). *Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyono, H. (2015). *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tang, X.(2020). *Assessing Computational thinking: A Systematic Review of Empirical Studies*. *Elsevier*. Retrieved 2023, from <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0360131519303483>
- Temiyati, N.(2022). Pengembangan LKPD Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*.

- Terry Barret, M. S.(2011). *New Approaches to Problem Based Learning Revitalising Your Practice in Higher Education*. New York and London: Routledge Taylor & Francis Group.
- Thiagarajan, Semmel dan Semmel. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children A Source Book*. Indiana: ERIC.
- Tofanao, T.(2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 102-113.
- Trianto. (2010). *Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif: Konsep, landasan, dan implementasinya pada kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Trianto.(2013). *Model Pembelajaran Terpadu, Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wibowo, A.(2011). *Pengembangan media pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Widiyanti, T., & Fitrotun, N. A. (2021). Pengembangan E-Lkpd Berbasis Pendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 8(1), 1269–1283. <https://doi.org/10.30738/trihayu.v8i1.11136>
- Wing, J. M. (2006). Computational thinking. *Communication of the Acm*, 33-35.
- Zahroh, Dwi aulia, Yuliani.(2021). Pengembangan E-LKPD Berbasis Literasi Sains untuk melatih Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Materi Pertumbuhan dan Perkembangan. *Bioedu: Berkala ilmiah Pendidikan Biologi* 10(03) p.605-616 <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>