

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2016). *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: Refika Aditama.
- Abidin, Z. (2016). Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran. *EDCOMTECH*, 9-20.
- AECT. (2022, 12 26). *Association for Educational Communication and Technology* . Retrieved from aect.org: https://aect.org/news_manager.php?page=17578
- Agustin Kharisma Dewi, C. S. (2023). Innovation of 21 st Century Learning Media to Increase Student Learning Outcomes. *Seminar Nasional Inovasi Pendidikan ke-6 (SNIP2022)*.
- al, E. J. (2022). Game-based learning and students motivation in project management education . *Project Leardership and Society* , 2.
- Alamri, M. M. (2021, April 28). Using Blended Project-Based Learning for Students' Behavioral Intention to Use and Academic Achievement in Higher Education. *Education Sciences*.
- Almulla, M. A. (2020). The Effectiveness of the Project-Based Learning (PBL) Approach as a Way to Engage Students in Learning. *SAGE Open*, 10.
- Arends, R. (2008). *Learning to Teach*. Yogyakarta: Kaubaka Dipantara.
- Arif S. Sadiman, R. A. (2012). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arni, M. I. (2023). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Educandy Terhadap Kemampuan GOI (kosakata) Siswa SMAN 6 Padang . *Jurnal Bahasa dan Pembelajaran Bahasa Jepang*.
- Arsyad, A. (2003). *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya*. Yogyakarta: Pustaka pelajar.
- Astra, R. R. (2019). Effect of project based learning model assisted by student worksheet on critical thinking abilities of high school students. *AIP Conference Proceedings*, 2169(1).
- Batul, F. A. (2022). PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN MODEL SSCS DENGAN PENDEKATAN RME DAN PENGARUHNYA

TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KOMPUTASIONAL. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika.*

- Bitu Parga Zen, G. F. (2021, November). 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.
- Bruce M. McLaren, e. (2021). Do technological knowledge and game-based learning promote students achievement: lesson from Indonesia. *Heliyon* , 7.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Serang: Laksita Indonesia.
- Cipto Wardoyo, e. a. (2022). How instructional context can impact learning with educational technology: Lesson from a study with a digital learning game . *Computer & Education* , 178.
- Darmawan, I. A. (2017). *Teknologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Darsono. (2000). *Belajar dan Pembelajaran* . Semarang : IKIP Press.
- 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.
- Diana Saputri, S. I. (2019). PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) MATERI JARING-JARING KUBUS DAN BALOK BERBASIS PROJECT BASED LEARNING (PjBL). *Jurnal Elementaria Edukasia*, 2(2).
- Dicky Rawendy, Y. Y. (2017). Design and Development Games Chinese Language Learning with Gamification and Using Mnemonic Method. *Bina Nusantara University*, 61-67.
- Dimiyati, M. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dina Tsybulsky, Y. M.-R. (2019). The development of student-teachers' professional identity while team-teaching science classes using a project-based learning approach: A multi-level analysis. *Teaching and Teacher Education*, 79, 48-59.
- dkk, S. E. (2014). *Instructional Technology & Media For Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Jakarta: PT. Fajar Interpratama.

- E. Sulistiowati, E. P. (2018). The Effectiveness of Interactive Multimedia Learning on Knowledge and Attitude Tuward Drug Abuse Prevention. *KnE Social Sciences*, 3(9), 85-94.
- Efrieda H Hiebert, M. L. (2005). Teaching and Learning Vocabulary. *Bringing Research to Practice*.
- Fadila, D. S. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Tipe Wordwall Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas VII SMP Pada Materi Kehidupan Masyarakat Masa Islam. *Dialektika IPS*, 2.
- Fajriah, Z. (2015). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab (Mufrodat) melalui Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar pada Siswa Kelas I MI Hakim Kediri Lombok Barat. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*.
- Fitriati, I. P. (2021). Implementasi Digital Game Based Learning Menggunakan Aplikasi Educandy Untuk Evaluasi dan Motivasi Belajar Mahasiswa Bima . *Prosiding Penelitian dan Pengabdian* , 307-312.
- Gagne, d. (2005). *Principles of instructional design (5th ed)* . Belmont : Thomson/Wadsworth.
- 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/>
- Hamalik, O. (1995). *Kurikulum dan Pembelajaran* . Jakarta : Bumi Aksara.
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep belajar dan pembelajaran. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 17(1), 66-79.
- Harahap, Z. L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Web Educandy untuk Siswa SMP Cerdas Murni Tembung. *Jurnal Ilmiah Indonesia*.
- Haryadi. (2006). *Retorika Membaca: Model Membaca dan Teknik* . Semarang : Rumah Indonesia.
- Hesti Puji Rastuti, M. (2009). *Ragam Kata Bahasa Indonesia* . Surabaya: Jepe Press Media Utama .

- Hidayat, F. &. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Journal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 28-28.
- Idris, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis E-Learning. *Al-Lughah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 11(1), 35-48.
- Jaime Diaz, e. a. (2021). Evaluating Aspects of Usability in Video Game-Based Programming Learning Platforms. *Procedia Computer Science* , 247-254.
- Jan L. Plass, R. E. (2019). *Handbook Of Game Based Learning* . London : The Massachusetts Institute of Technology .
- Katja Juntilla, e. a. (2022). Gaming enhances learning-induced plastic change in the brain . *Brain and Language*, 230.
- Khorin Kholfadina, M. (2022). Penggunaan Educandy dan Dampaknya terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 259–265.
- 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)*.
- Miarso, Y. (2011). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- 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.
- Molenda, J. d. (2008). *Educational Technology: Adefentional*. Newyork: Lawrence Erlbaum Associates.
- Muchlis, P. D. (2021). Development of a web-based student worksheet with a project-based learning model assisted by GeoGebra. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 8(1).

- 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.
- Mustari S. Lamada, R. R. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Game-Based Learning Pada Mata Pelajaran IPA. *Jambura Journal of Informatics* , 1.
- Mustofa, S. (2011). *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*. Malang: UIN Maliki Press.
- 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.
- Ngalimun. (2012). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Nuha, U. (2012). *Metodologi Super Efektif Pembelajaran Bahasa* . Yogyakarta: Diva Press.
- Nur Hidayati, A. (2012). Media Design for Learning Indonesian in Junior High School Level. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 490-499.
- Nurhayati, D. (2017). 2017. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 23(4), 439-446.
- Nurhidayati. (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.
- Nurhidayati, A. (2022). Nurhidayanti, A., Nofianti, E., Kuswanto, H., Wilujeng, I., & Suyanta, S. (2022). Analisis Kemandirian Belajar Peserta Didik SMP Melalui Implementasi LKPD Discovery Learning Berbantuan Augmented Reality. *urnal Pendidikan Sains Indonesia*, 312-328.

- Nuriansyah, F. (2020). EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA ONLINE DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SAAT AWAL PANDEMI COVID 19. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI INDONESIA*, 85-90.
- Prasetya D, D. S. (2013). Digital Games-Based Learning Untuk Anak Usia Dini . *TEKNO*, 45-50.
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. USA: McGraw Hill.
- R. A. Cahdriyana, R. (2020). Berpikir Komputasi Dalam . *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 50-56.
- Rahayu. (2013). *Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman dengan Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Teknik Make A Match Siswa SMA Negeri 10 Makassar*. Makassar : Perpustakaan Fakultas Bahasa dan Sastra UNM.
- Rahim, F. (2008). *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Bandung : Bumi Aksara.
- Rahmawati, D. (2022). Pengembangan Model Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 8(1), 65-80.
- Refki Effendi, H. S. (2021). Pengembangan LKPD Matematika Berbasis Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5.
- Reiser, R. &. (2007). *Trends and Issues in Instructional Design and Technology*. Upper Saddle River: Pearson Merrill Prentice-Hall, Inc.
- Reiser, R. A. (2012). *Trends and Issues in Instructional*. New York: Pearson.
- Rivai, D. N. (2017). *Media Pengajaran* . Bandung : Sinar Baru Algensindo Offset.
- Rohman M, A. S. (2013). *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Rohman, F. (2015). *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab* . Malang : Madani.
- Rusdi, M. (2019). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan*.
- S. K. W. Chu, Z. C. (2018). The Effectiveness of Wikis for Project Based Learning in different disciplines in higher education. *Jounal Internet and Higher Education*, DOI:10.1016/j.iheduc.2017.01.005.

- Sahtoni, S. M. (2017). Implementation of student's worksheet based on project based learning (pjl) to foster student's creativity. *International Journal of Science and Applied Science: Conference Series*, 2(1).
- 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.
- Santayasa, I. W. (2018). Student centered learning: Alternatif pembelajaran inovatif abad 21 untuk menyiapkan guru profesional. *Quantum: Seminar Nasional Fisika, dan Pendidikan Fisika*.
- Seifert, K. (2007). *Manajemen Pembelajaran dan Instruksi Pendidikan*. Yogyakarta : Ircisod.
- Setiawan, S. S. (2021). Implementation of Project Based Learning Student Worksheets to Improve Students' Science Process Skills on Environmental Pollution in High Schools. *ournal of Educational Sciences*, 5(1).
- Smaldino, S. E. (2008). *Instructional Technology and Media for Learning*. Upper Saddle . New Jersey: Pearson.
- Sriadhi. (2018). *Penilaian Kelayakan Multimedia Pembelajaran*. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Sriadhi. (2018). *Penilaian Kelayakan Multimedia Pembelajaran*. Medan : Universitas Negeri Medan.
- Sudijono. (2011). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudjana. (2009). *Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : ALFABETA.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : CV. Alvabeta.
- Suyono, H. (2015). *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Suyono, M. &. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosadakarya Offset.
- T. Widiyanti, N. A. (2021). Pengembangan E-LKPD Berbasis Pendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *TRIRAHAYU: Jurnal Pendidikan ke-SD-an*, 8(1), 1269-1283.
- Tang, X. (2020). Assessing Computational Thinking: A Systematic Review of Empirical Studies. *Elsevier*.
- Tarigan, H. G. (2011). *Pengajaran Kosakata*. Bandung : Angkasa.
- 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.
- 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 Grup.
- Trianto. (2013). *Model Pembelajaran Terpadu, Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ulya, M. (2021). Penggunaan Educandy Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 55-63.
- Vagg, T. d. (2020). Multimedia in Education: What do the Students Think? *Health Professions Education*.
- Vina Astuti, D. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Pokamath Pada Materi Aljabar Kelas VII. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 1.

- Wandah Wibanto, S. (2020). *Game Edukasi RPG (Role Playing Game)*. Semarang : Penerbit LPPM UNNES.
- Warsono, H. (2012). *Pembelajaran Aktif Teori dan Assesment*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wena, M. (2014). *Strategi pembelajaran inovatif kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wing, J. (2008). Computational thinking benefits society. *In Proceedings of the 39th SIGCSE technical symposium on Computer science education*, 122-126.
- Wing, J. M. (2006). Computational Thinking. *Communication of the Acm*, 33-35.
- Wiwik Andreani, Y. Y. (2019). "Powpow" interactive game in supporting English vocabulary learning for elemntary students . *Bina Nusantara University*, 473-478.

