

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, S. F., & Agus, P. (2008). *Digital Multimedia*. Penerbit Andi. Asfarian, A., et al. (2021). *Informatika*. Jakarta: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Chusni, M. M., Andrian, R., Sariyatno, B., Hanifah, D. P., Lubis, R., Fitriani, A., ... & Rahmandani, F. (2021). *Strategi belajar inovatif*. Pradina Pustaka.
- Cole, R. S., & Todd, J. B. (2003). Effects of web-based multimedia homework with immediate rich feedback on student learning in general chemistry. *Journal of Chemical Education*, 80(11), 1338.
- Costikyan, G. (2013). *Uncertainty in games* (Vol. 2). The MIT Press.
- Crawford, C. (2003). *Chris Crawford on game design*. New Riders.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). The general causality orientations scale: Self-determination in personality. *Journal of Research in Personality*, 19(2), 109–134.
- Dick, W. (2005). *The systematic design of instruction*. Scott Foresman.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2006). *Strategi belajar mengajar*. PT Rineka Cipta.
- Eisner, E. W. (2003). The arts and the creation of mind. *Language Arts*, 80(5), 340–344.
- Garrison, D. R., Anderson, T., & Archer, W. (2003). A theory of critical inquiry in online distance education. In M. G. Moore (Ed.), *Handbook of distance education* (1st ed., pp. 113–127). Lawrence Erlbaum Associates.
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep belajar dan pembelajaran. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 17(1), 66–79.
- Istiyanto, J. E. (2013). *Pemrograman smartphone menggunakan SDK Android dan hacking Android*. Graha Ilmu.
- Jonassen, D. H., & Rohrer-Murphy, L. (1999). Activity theory as a framework for designing constructivist learning environments. *Educational Technology Research and Development*, 47(1), 61–79.
- Knuth, D. E. (1974). Computer science and its relation to mathematics. *The American Mathematical Monthly*, 81(4), 323–343.

- Kristanto, Y. E., & Susilo, H. (2015). Pengaruh model pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar IPA siswa kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Universitas Negeri Malang*, 22(2), 197–208.
- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019, October). Model ADDIE untuk pengembangan bahan ajar berbasis kemampuan pemecahan masalah berbantuan 3D PageFlip. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SNPM)* 1(1), 516-525.
- Wolfson, M., & Felker, D. (2013). *Android developer tools essentials: Android Studio to Zipalign*. O'Reilly Media, Inc.
- Muyaroah, S., & Fajartia, M. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis Android dengan menggunakan aplikasi Adobe Flash CS 6 pada mata pelajaran biologi. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 6(2), 22–26.
- Safaat, N. (2012). *Pemrograman aplikasi mobile smartphone dan tablet PC berbasis Android*. Informatika.
- Puntambekar, A. A. (2020). *Analysis and design of algorithms*. Technical Publications.
- Ritchie, D. M., & Thompson, K. (1974). The UNIX time-sharing system. *Communications of the ACM*, 26(1), 84–89.
- Rosadi, R. (2019). *Informatika 1*. Yudhistira.
- Rusman, M. P. (2017). *Belajar & pembelajaran: Berorientasi standar proses pendidikan*. Prenada Media.
- Rusman. (2011). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru*. Rajawali Pers/PT Raja Grafindo Persada
- Schwier, R. A. (2007). Shaping the metaphor of community in online learning environments. *Video for Education*, 68–76.
- Susanto, H. (2012). Faktor-faktor yang mempengaruhi kinerja guru sekolah menengah kejuruan. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 2(2), 20-25.
- Van Drongelen, M. (2015). *Android studio cookbook*. Packt Publishing Ltd.
- Warschauer, M. (2003). Dissecting the "digital divide": A case study in Egypt. *The Information Society*, 19(4), 297–304.

Wiggins, G., & McTighe, J. (2011). The understanding by design guide to creating high-quality units. ASCD.

Wijanto, M. C., Tan, R., Sujadi, S. F., Panca, B. S., Toba, H., Yulianti, D. T., ... & Karnalim, O. (2021, November). Implementasi computational thinking melalui pemrograman visual dengan kolaborasi mata pelajaran pada siswa menengah atas. In *Sendimas 2021-Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat* 6(1),50-55.

Wijoyo, H., & Indrawan, I. (2020). Model pembelajaran menyongsong new era normal pada lembaga PAUD di Riau. *JS (Jurnal Sekolah) Universitas Negeri Medan*, 4(3), 205–212.

Wing, J. M. (2006). Computational thinking. *Communications of the ACM*, 49(3), 33–35.

