

Daftar Pustaka

- [1] S. Sanapiah, L. A. Aziz, and others, “Analisis Kemampuan Computational Thinking Mahasiswa Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika,” *Media Pendidik. Mat.*, vol. 9, no. 1, pp. 34–42, 2021.
- [2] M. Ridoi, *Cara mudah membuat game edukasi dengan Construct 2: tutorial sederhana Construct 2*. Maskha, 2018.
- [3] A. G. Pradana, “Rancang Bangun Game Edukasi ‘AMUDRA’ Alat Musik Daerah Berbasis Android,” in *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi (SENATIK)*, 2019, vol. 2, no. 1, pp. 49–53.
- [4] M. Mirza M, “Game edukasi peristiwa heroik setelah Proklamasi menggunakan Metode Boids,” Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2016.
- [5] F. C. Marzuki, “Game Berbasis Adventure sebagai Pendukung Pembelajaran Pengenalan Kata Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini,” *Univ. Bandar Lampung*, 2014.
- [6] D. Saputra and A. Rafiqin, “Pembuatan Aplikasi Game Kuis ‘Pontianak Punye’ Berbasis Android,” *J. Khatulistiwa Inform.*, vol. 5, no. 2, 2017.
- [7] M. T. Sholihuddin, F. T. Anggraeny, and R. Alit, “Rancang Bangun Rest Web Service Untuk Permainan Kuis Berbasis Android,” *J. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 1, no. 2, pp. 319–325, 2020.
- [8] E. Nurchasanah and S. T. Endah Sudarmilah, “Pengembangan Multiplatform Game 2D Pengenalan Nama Benda Dalam 3 Bahasa Untuk Anak Usia Dini,” Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2016.
- [9] W. Syaroni and A. Tholib, “Pemanfaatan Tools Construct 2 Untuk Pengenalan Tokoh Pahlawan Nasional Bagi Anak-Anak Usia Dini,” *NJCA (Nusantara J. Comput. Its Appl)*, vol. 4, no. 2, p. 92, 2019.
- [10] R. R. Pratama and A. Surahman, “Perancangan Aplikasi Game Fighting 2 Dimensi Dengan Tema Karakter Nusantara Berbasis Android Menggunakan Construct 2,” *J. Inform. Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 1, no. 2, pp. 234–244, 2020.

- [11] M. Yasin, “Computational thinking untuk pembelajaran dasar-dasar pemrograman komputer,” *Diakses dari [https://www. Res.net/publication/340637723_computational_thinking_untuk_pembelajaran_dasar-dasar_pemrograman_komputer](https://www.Res.net/publication/340637723_computational_thinking_untuk_pembelajaran_dasar-dasar_pemrograman_komputer) (10 Januari 2021)*, 2020.
- [12] M. Ansori, “Pemikiran Komputasi (Computational Thinking) dalam Pemecahan Masalah,” *Dirasah J. Stud. Ilmu Dan Manaj. Pendidik. Islam*, vol. 3, no. 1, pp. 111–126, 2020.
- [13] A. Vega Vitianingsih, “Game edukasi sebagai media pembelajaran pendidikan anak usia dini,” *Inform*, vol. 1, no. 1, pp. 25–32, 2016.
- [14] R. Nuqisari and E. Sudarmilah, “Pembuatan Game Edukasi Tata Surya Dengan Construct 2 Berbasis Android,” *Emit. J. Tek. Elektro*, vol. 19, no. 2, pp. 86–92, 2019.
- [15] W. I. Rahayu, “Perancangan Aplikasi Sistem Manajemen Inventori Pemberkasan Surat Masuk Dan Keluar Di Politeknik Pos Indonesia Sebagai Penunjang Sistem Paperless,” 2011.
- [16] H. B. Zaman, J. S. Maklumat, and D. E. Selangor, “Aplikasi multimedia dalam pendidikan,” *J. Bahagian Teknol. Pendidik.*, vol. 1, pp. 1–24, 1999.
- [17] Z. Mufarrikoh, *Statistika pendidikan (Konsep sampling dan uji hipotesis)*. Jakad Media Publishing, 2019.
- [18] S. Saat and S. Mania, “Pengantar Metodologi Penelitian: Panduan Bagi Peneliti Pemula,” 2020.
- [19] I. Hermawan and others, *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed Method)*. Hidayatul Quran, 2019.