

DAFTAR PUSTAKA

- Alhazbi, S. (2015). ARCS-Based Tactics to Improve Students' Motivation in Computer Programming Course. *ICCSE*, 317-321.
- Andang, I. (2009). *Education Games*. Yogyakarta: Pro U Media.
- Arends, R. I. (2008). *Learning To. Teaching*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arikunto. (2010). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Barr, d. (2011). *Computational Thinking : A digital Age Skill for Everyone*.
- Bauer, A., & Butler, E. (2015). Approaches For Teaching Computational Thinking Strategies in an Educational Games : A Position Paper. *IEEE Blocks and Beyond Workshop*.
- Bienkowski, M., Snow, E., Rutstein, D., & Grover, S. (2015). *Assesment Design Patterns For Computational Thinking Practices in Secondary Computer Science : A First Look*. Mento Park,CA: SRI International.
- Budi Andriawan, P. T. (2014). Identifikasi Kemampuan Berpikir Logis Dalam Pemecahan Masalah Matematika Pada Ssiwa Kelas VIII-1 SMP Negeri 2 Siduarjo. *Mathedunesa : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 42-48.
- Cetin, I. (2016). Preservice Teachers' Introduction to Computing : Exploring Utilization of Scratch. *Journal of Educational Computing Research*. doi:10.1177/0735633116642774
- CIDDE. (2014, Maret 24). *The Lecture Method*. Diambil kembali dari CIDDE: <http://www.cidde.pitt.edu/teaching/lecture-method>
- CSTA. (2011). *Computational Thinking Teacher Resources*. CSTA & ISTE.
- CSTA. (2011). *CSTA K-12 Computer Science Standards*. New York: CSTA.
- Dian Usdiyana, T. P. (2009). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Siswa SMP Melalui Pembelajaran Matematika Realistik. *Jurnal Pengajaran MIPA Vol.13 No.1*, 1-14.
- Djemari, M. (2008). *Teknik Penyusunan instrumen tes dan nontes*. Yogyakarta: Mirta Cendikia.
- Edwards, M. (2011). Algorithmic Composition : Computational Thinking in Music. *Communication of The ACM*, 58.

- Emi Rofiah, N. S. (2013). Penyusunan Instrumen Tes Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Fisika Pada Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Fisisika Vol.1 No.2*, 17-22.
- Fraser, N. (2015). Ten Things We've Learned from Blockly. *IEEE Blocks and Beyond Workshop*, 49.
- Google. (t.thn.). *Exploring Computational Thinking*. Diambil kembali dari Google For Education: <https://edu.google.com/resources/programs/exploring-computational-thinking/>
- I Wayan Deta Aftawyana, A. (2012). UPAYA MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA DENGAN METODE BELAJAR PEER TEACHING PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR .
- ISTE. (2011). Operational Definition of Computational Thinking for K-12 Education.
- Jaedun, A. (2011). *Metode Penelitian Eksperimen*. Yogyakarta: Puslit Dikdasmen.
- Jake Tower, J. G. (2015). Blockly Language Cration and Application : Visual Programming for Media Computation and Bluetooth Robotics Control. *46th ACM Tehnical Symposium*. Alabama: dl.acm.org.
- Keller, J. M. (1983). Motivational Design of Instruction. *Instructional design theories and models: An overview of their current status, 1*, 383-434.
- Keller, J. M. (1987). Development and Use of The ARCS Model of Instructional Design. *Journal of Instructional Development*.
- Kompas. (2012, Juni 05). *Tekno Kompas*. Diambil kembali dari Kompas.com: <http://tekno.kompas.com/read/2012/06/05/11152883/Semua.Bisa.Jadi.Programer.dengan.Google.Blockly>
- Kurniawan, A. R. (2011). Penerapan Model ARCS pada Pembelajaran Mata Pelajaran PKn Kelas X Semester Gasal di MA Nahdi Demak Tahun 2011-2012. *Skripsi*.
- Kurniawan, F. (2016). Persepsi MAhasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Terbuka Terhadap Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Kegiatan Tutorial. *Seminar Nasional Pendidikan Sains*. Surakarta.
- Li, Y. (2016). Teaching Programming Based on Computational Thinking . *IEEE*.
- Lye, S. Y., & Koh, J. H. (2014). Review on teaching and learning of computational thinking through programming : What is next for K-12. *Computer in Human Behavior*, 51-61.

- Malik, S. (2016). Peningkatan Kemampuan Berpikir Komputasi Melalui Multimedia Interaktif Berbasis Model Quantum Teaching Learning.
- Marron, A., Weiss, G., & Wiener, G. (2012). A Decentralized Approach for Programming Interactive Application with Javascript and Blockly. *ACM*.
- Miguel de Aguilera, A. M. (2003). Video games and education: (Education in the Face of a “Parallel School”). *Computer in Entertainment*.
- Munir. (2008). *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Munir. (2012). *MULTIMEDIA : Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Munir, R. (2011). *Algoritma dan Pemrograman Dalam Bahasa Pascal dan C*. Bandung: Informatika.
- Pratama, A. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Educational Games dengan Menggunakan Startegi Pembelajaran ARCS .
- R. Angkowo, A. (2007). *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: Grasindo.
- Rachim, F. (2015, Agustus 28). *Computational Thinking = Computer Science ++*. Diambil kembali dari Kompasiana: https://www.kompasiana.com/fathur_rachim/computational-thinking-computer-science_55e06cc71593736c0a109023
- Rusman. (2013). *Model Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanaky, A. (2011). *Media Pembelajaran Buku Pegangan Wajib Guru dan Dosen*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sek, Y. (2015). The Effect of Learning Preferences on Learners’ Motivations: Towards an ARCS Motivational Design in Open Learner Models. *IEEE*, 52-57.
- Setiawati, E. (2014). Mengembangkan Kemampuan Berpikir Logis, Kreatif, dan Habits of Mind Matematis Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Mei: Alfabeta.
- Toedte, R. J., & Aydeniz, M. (2015). Computational Thinking and Impacts on K-12 Science Education. *IEEE*.
- Trisnawati. (2009). Implementasi Model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) Pada Pembelajaran PAI SMA 1 Brebes.

- Valerie J. Shute, C. S.-C. (2017). *Demystifying Computational Thinking*. Elsevier.
- Wahyuni, Y. (2016). Implementasi Multimedia Pembelajaran Berbasis Adventure Game dengan Model ARCS Untuk Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa SMK. 11-13.
- Wardani, D. (2009). *Bermain Sambil Belajar*. Edukasi.
- Wijaya, M. L. (2014, Januari). *Pembelajaran sebagai sebuah proses*. Diambil kembali dari Pusat Inovasi Pembelajaran:
<http://pip.unpar.ac.id/publikasi/buletin/sancaya-volume-02-nomor-01-edisi-januari-2014/pembelajaran-sebagai-sebuah-proses/>
- Wing S. Chow, S. S. (2013). Investigating Students' Satisfaction And Continuance Intention Toward E-learning : An Extension Of The Expectation - confirmation model. *WCLTA 2013*, 1145-1149.
- Wing, J. M. (2006). Computational Thinking. *ACM*, 33-35.
- Yadav, A., Zhou, N., Hambrusch, S., Mayfield, C., & T.Korb, J. (2011). Introducing Computational Thinking in Educational Course. *SIGCSE*.
- Ying, M. H., & Ting, Y. K. (2012). Development of a Multiplayer Online Game based Learning System Based on ARCS Motivation Model. *IEEE*.