

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya Bhaskara, S. G. (2017). Permainan Edukasi Labirin Virtual Reality dengan Metode Collision Detection dan Stereoscopic. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 47.
- Ahmad, I., & Widodo, W. (2017). Penerapan Algoritma A Star (A*) Pada Game Petualangan Labirin Berbasis Android. *Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*, 3(2), 58.
- Ahmad, R. (1997). *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ahmad, R. (T.t.). *Media Intruksional Edukatif*. PT. Rineka Cipta.
- Arifin, Z. (T.t.). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Bahri Djamara, S., & Zain, A. (T.t.). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bers, M. U., & Resnick, M. (2015). *The Official Scratch Book: Help Your Kids Learn to Code*. No Starch Press.
- Bhaskara, S. G. A. (2017). Permainan Edukasi Labirin Virtual Reality dengan Metode Collision Detection dan Stereoscopic. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 47.
- Brown, A. (2020). Everything You've Wanted to Know About Gen Z But Afraid to Ask. *Forbes*. <https://www.forbes.com/sites/abrambrown/2020/09/23/everything-youwanted-to-know-about-gen-z-but-were-afraid-to-ask/>
- Cambridge Dictionary. "Addict."
- Dewi, S. Z., & Hilman, I. (2019). Penggunaan TIK sebagai Sumber dan Media Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Primary Education*, 2(2), 48.
- Derajat, Z. (2006). *Ilmu Pendidikan Islam*. Cet VI. Jakarta: Bumi Aksara.
- Diana, M. (T.t.). *Psikologi Bermain*. Jakarta: Kencana.

- Efda, Y. (2013). Upaya Meningkatkan Kemampuan Nilai Tempat Pada Pembelajaran Agama Menggunakan Media Maze Bagi Anak Tunagrahita Ringan Kelas Div/C. *E-JUPEKhu*, No 1, th. I.
- Fahmizhar, A. (2020). *Pengenalan Konsep Coding untuk Anak Menggunakan Game Berbasis Desktop*. Skripsi. UIN Alauddin Makassar.
- Firmansyah, B., dkk. (2020). Pengenalan Coding Bagi Usia Sekolah Menggunakan Aplikasi SHINIBIK. *Jurnal Pengabdian Teratai*, 1(1), 35–51.
- Fitri Az-Zahra, K. M. (2022). Strategi Pengembangan Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini di RA Al-Islam Jamsaren, Surakarta. *Jurnal Golden Age*, 6(1), 378–392.
- Fitria, F., & Marlina, L. (2020). Kecerdasan Majemuk Anak Usia Dini Menurut Howard Gardner. *Al-Fitrah: Journal of Early Childhood Islamic Education*, 3(2), 151–170.
- García-Peñalvo, F. J., Reimann, D., & Maday, C. (2018). *Computational Thinking in the STEM Disciplines Foundations and Research Highlights*. Springer.
- Gobble, F. G. (1991). *Mazhab Ketiga Psikologi Humanistik Abraham Maslow*. Yogyakarta: Kanisius.
- Harususilo, Y. E. (2018). "Coding", Mantra Baru Milenial Masuk Keajaiban Era Industri 4.0. *Kompas.com*.
<https://edukasi.kompas.com/read/2018/10/27/15212431>
- Hasbi, M., dkk. (2020). *Modul I: Konsep Pembelajaran Coding*. Kemdikbud.
- Hignasari, L. V. (2022). Pembelajaran Coding dan Peluang Usaha Kursus Coding di Era Digital Pasca Pandemi. *Jurnal Ilmiah Vastuwidya*, 5(2), 82–89.
<https://doi.org/10.47532/jiv.v5i2.674>
- Ikhsan, M., Tambunan, F., Rosnelly, R., & Wahyuni, L. (2021). Perancangan Aplikasi Game Labirin Pencarian Benda Pusaka Menggunakan Algoritma Backtracking. *IT Journal*, 8(2), 121. <https://doi.org/10.22303/it.8.2.2020.121-131>
- Ikhsan, N. (2014). *Asyik Bermain Maze*. Jakarta: Cikal Aksara.
- Ina Magdalena. (2021). *Tulisan Bersama Tentang Desain Pembelajaran SD*. CV Jejak.

- Iswandi. (2021). *Pengembangan Media Board Games Labirin pada Pelajaran Biologi*. Skripsi. UIN Alauddin Makassar.
- Jauhar, M. (T.t.). *Implementasi PAIKEM dari Behavioristik sampai ke Konstruktivistik*. h. 163–164.
- Kamang Manggopa, H., dkk. (2019). The Development of Web Learning as Media to Deliver Programming Materials. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 299. <https://doi.org/10.2991/ictvet18.2019.115>
- Karimah, F. N. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website pada Pelajaran PPKn*. Tesis. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Kazakhoff, E. R., Sullivan, A., & Bers, M. U. (2013). The Effect of a Robotics Workshop on Sequencing Ability. *Early Childhood Education Journal*, 41(4), 245–255. <https://doi.org/10.1007/s10643-012-0554-5>
- Kim, A., McInerney, P., Smith, T. R., & Yamakawa, N. (2020). What Makes Asia-Pacific's Generation Z Different? *McKinsey & Company*. <https://www.mckinsey.com/business-functions/marketing-and-sales/our-insights/what-makes-asia-pacifics-generation-z-different>
- Liao, S. M. (2022). SCRATCH to R: Toward an Inclusive Pedagogy in Teaching Coding. *Journal of Statistics and Data Science Education*, <https://doi.org/10.1080/26939169.2022.2090467>
- Maleong, L. J. (2000). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Marcelino, M. J., dkk. (2018). Learning Computational Thinking and Scratch at Distance. *Computers in Human Behavior*, 80, 470–477.
- Mutoharoh. (2020). Kurikulum PAUD Berbasis Kearifan Lokal Terintegrasi Coding. *Jurnal Horizon Pedagogia*, 1(1).
- Mutiah, D. (T.t.). *Psikologi Bermain*. Jakarta: Kencana.
- Novianti, A., & Shodikin, A. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Kalkulus Diferensial Berbasis Animasi. *De Fermat: Jurnal Pendidikan Agama*, 1(2), 12–18.
- Nurbiana Dhieni, dkk. (2005). *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.

- Prihadi, S. D. (2015). Satu dari Sepuluh Siswa di Indonesia Ingin Belajar Coding. *CNN Indonesia*.
<https://www.cnnindonesia.com/teknologi/2015032805424518542518/>
- Purwandari, N. (T.t.). Aplikasi Permainan Labirin 3D. *Kalbi Scientia*.
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Rohani, A. (1997). *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rosalina, L. (T.t.). Development of Mathematics Educational Games. *JOYCED*, 2(2), 93–108.
- Sadiman, A. S. (2009). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Setyawan, D. D. (2020). *Pengembangan Media Game Edukatif untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca*. Tesis. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Shinta, R. (2001). *Mencetak Anak Cerdas dan Kreatif*. Jakarta: Kompas.
- Sirait, R. B. (2013). Perancangan Aplikasi Game Labirin Dengan Menggunakan Algoritma Backtracking. *Jurnal Teknik Informatika*, STMIK Budidarma Medan.
- Suardi, M. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Suardi. (2012). *Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam*. Tesis. UIN Alauddin Makassar.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sullivan, A., & Bers, M. U. (2019). Computer Science Education in Early Childhood. *Journal of Information Technology Education: Innovations in Practice*, 18, 113.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Virginayoga, L. H. (2022). Pembelajaran Coding dan Peluang Usaha Kursus Coding. *Jurnal Ilmiah Vastuwidya*, 5(2), 82–89.

Wali, M., & Ahmad, L. (2017). Perancangan Aplikasi Source Code Library Sebagai Solusi Pembelajaran. *JTIK*, 1(1).

Yadav, A., dkk. (2016). Expanding Computer Science Education in Schools. *Computer Science Education*, 26(4), 235–254.
<https://doi.org/10.1080/08993408.2016.1257418>

Yu, J., Bai, C., & Roque, R. (2020). Considering Parents in Coding Kit Design. *Proceedings of the 2020 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1–14.
<https://doi.org/10.1145/3313831.3376130>

