

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A. F. (2019). BLAMBANGAN PEOPLE'S RESISTANCE TO VOC YEAR 1767-1773. *Santhet: (Jurnal Sejarah, Pendidikan Dan Humaniora)*, 3(2), 46–55. <https://doi.org/10.36526/js.v3i2.695>
- Almahfuz. (2021). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KONVENSIONAL DAN TEKNOLOGI INFORMASI OLEH GURU DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR DI SEKOLAH. *TANJAK: Journal of Education and Teaching*, 2(1), 55–62. <https://doi.org/10.35961/tanjak.v2i1.148>
- Auliadi, M., Muttakin, F., & Rahmawita Munzir, M. (2023). The Use of Usability Testing in Usability Testing the SIKULI Website Based on ISO 9241-11. *TEMATIK*, 10(1), 167–174. <https://doi.org/10.38204/tematik.v10i1.1300>
- Bebras. (n.d.). *Apa itu Berpikir Komputasional?*
- Ben Schneiderman. (2016). *Designing the User Interface : Strategies for Effective Human-Computer Interaction*.
- Binus. (2022). *SIS Binus*.
- Direktorat Sekolah Dasar, D. P. D. dan M. K. P. dan K. (2022). *Kurikulum Merdeka*.
- Garret, J. (2011). *The Elements of User Experience*.
- Ginanjari, A. Y. (2019). *Pentingnya Penguasaan Konsep Matematika Dalam Pemecahan Masalah Matematika di SD*. 121–129. [www.jurnal.uniga.ac.id](http://www.jurnal.uniga.ac.id)
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, M., & Juliana, J. (2020). *Media Pembelajaran*.
- Hukma Salmin, A., Nuraliah, G., Rahmawati Apriliani, R., Nurulaeni, F., Raya Cibatua Cisaat No, J., Kaler, C., Cisaat, K., Sukabumi, K., & Barat, J. (2021). Urgensi Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa. *SENAPADMA Seminar Nasional Pendidikan Dasar Dan Menengah , 1*. <https://senapadma.nusaputra.ac.id/index>
- IDF. (2022). *Interaction Design Foundation*.

- Janah, S. R., Suyitno, H., & Rosyida, I. (2019). *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika Pentingnya Literasi Matematika dan Berpikir Kritis Matematis dalam Menghadapi Abad ke-21*.  
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>
- Juliansyah, I. A. (2022). *PERANCANGAN USER EXPERIENCE PADA WEBSITE PENJUALAN KERAJINAN TANGAN DENGAN METODOLOGI DESIGN THINKING*.
- Julianti, N. H., Darmawan, P., & Mutimmah, D. (2022). *COMPUTATIONAL THINKING DALAM MEMECAHKAN MASALAH HIGH ORDER THINKING SKILL SISWA*.
- Kaplan, K. (2023). *User Journeys vs. User Flows*.
- Kemendikbudristek. (2022). *Direktorat SD RI. Buku Saku Tanya Jawab Kurikulum Merdeka*.
- Kementerian Pendidikan, K. R. dan T. R. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Informatika Fase A - Fase F*.
- Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi RI. (2022). *Buku Panduan Guru Matematika untuk SD/MI Kelas IV*.
- Lewrick, M., Link, P., & Larry, L. (2018). *The Design Thinking Playbook: Mindful Digital Transformation of Teams, Products, Services, Businesses and Ecosystems (Design Thinking Series)*. John Wiley & Sons.
- Maharani. (2020). *COMPUTATIONAL THINKING DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGHADAPI ERA SOCIETY 5.0 (Vol. 7, Issue 2)*.
- Maharani, S., Nusantara, T., Rahman Asari, A., & Qohar, A. (2020). *Computational thinking pemecahan masalah di abad ke-21*.  
<https://www.researchgate.net/publication/347646698>
- Material.io. (2023). *Material Design*.
- Moto, M. M. (2019). Indonesian Journal of Primary Education Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. © 2019-  
*Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28.
- Mubarok, A. Z., Carudin, & Voutama, A. (2022). *Perancangan User Interface/User Experience Pada Aplikasi Baby Spa Berbasis Mobile Untuk*

- User Customer Dan Terapis Menggunakan Metode User Centered Design*  
(Vol. 4).
- Novianti, V. (2008). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WEB PADA MATERI GARIS DAN SUDUT KELAS VII SMP*.
- Nur, T., Sekolah, A., Agama, T., & Darunnajah Bogor, I. (2019). STRATEGI PEMBELAJARAN ERA DIGITAL. In *Annual Conference on Islamic Education and Social Sains* (Vol. 1, Issue 2).
- Papadakis, S., & Kalogiannakis, M. (2017). Mobile educational applications for children: What educators and parents need to know. *International Journal of Mobile Learning and Organisation*, 11(3), 256–277.  
<https://doi.org/10.1504/IJMLO.2017.085338>
- Plattner, H. (n.d.). *An Introduction to Design Thinking PROCESS GUIDE*.
- Rahman, S. (2018). *Panduan Lengkap Tipografi – Pemakaian Font Dalam Web*.
- Rochmawati, I. (2019). *ANALISIS USER INTERFACE SITUS WEB IWEARUP.COM*. [www.iwearup.com](http://www.iwearup.com)
- Segara, A. (n.d.). *Penerapan Pola Tata Letak (Layout Pattern) pada Wireframing Halaman Situs Web*.
- Shneiderman, B., Cohen, M., Jacobs, S., Elmqvist, N., & Diakopoulos, N. (2016). *Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction* (6th ed.). Pearson.
- Sungkono. (2008). *Pemilihan dan Penggunaan Media dalam Proses Pembelajaran*.
- Suryaman, M. (2020). *Prosiding Seminar Daring Nasional: Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia*.  
<https://ejournal.unib.ac.id/index.php/semiba/issue/view/956>/Tersediadi:  
<https://ejournal.unib.ac.id/index.php/semiba/issue/view/956/>
- Wahyu, D. P. (2021). DINAMIKA LEARNING LOSS: GURU DAN ORANG TUA. *Edukasi Nonformal*, 2.