

## DAFTAR PUSTAKA

- Adi Mulyanto, Yasya Rusyida, G. S. N. (2020). Computational Thinking Pada Pendidikan Dasar Dan Inst it ut Teknologi Bandung. *Book, December*, 1–68.
- Afliyanti, A., Lehan, D., Sampe, M., Lala, S. G. U., Cendana, U. N., & Timur, N. T. (2023). *Efektivitas Media Flipbook Berbasis Model Stad*. April, 117–123.
- Afnyya, N., & Aprinastuti, C. (2023). Implementasi Computational Thinking Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mapel Bahasa Indonesia Kelas III SD Negeri Demangan. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan*, 3(1), 40–45. <https://doi.org/10.25008/jitp.v3i1.63>
- Ahmad, M. (2017). Hubungan Potensi Akal dengan Kreativitas Belajar Siswa Bidang Studi Pendidikan Agama Islam di SMK Kanada Sakura Indonesia (KANSAI) Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 2(1), 51–72. [https://doi.org/10.25299/althariqah.2017.vol2\(1\).647](https://doi.org/10.25299/althariqah.2017.vol2(1).647)
- Ahmad, M. Y., & Mawarni, I. (2021). Kreativitas Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Pengaruh Lingkungan Sekolah dalam Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 6(2), 222–243. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2021.vol6\(2\).7382](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2021.vol6(2).7382)
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3D. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 433–438.
- Angeli, C., & Valanides, N. (2020). Developing young children’s computational thinking with educational robotics: An interaction effect between gender and scaffolding strategy. *Computers in Human Behavior*, 105, 105954. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.03.018>
- Anggita, A. D., Ervina Eka Subekti, Muhammad Prayito, & Catur Prasetiawati. (2023). Analisis Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Pembelajaran IPAS Di Kelas 4 Sd N Panggung Lor. *Inventa*, 7(1), 78–84. <https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a7104>
- Anidar, J. (2017). Teori Belajar Menurut Aliran Kognitif Serta Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Al-Taujih : Bingkai Bimbingan Dan Konseling Islami*, 3(2), 8–16. <https://doi.org/10.15548/atj.v3i2.528>
- ANNISA, A. R. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Mata Pelajaran Pai Materi Mengutamakan Kejujuran Dan Menegakankeadilankelas Viii Di Smp*. [http://repository.radenintan.ac.id/19882/%0Ahttp://repository.radenintan.ac.id/19882/1/SKRIPSI 1-2.pdf](http://repository.radenintan.ac.id/19882/%0Ahttp://repository.radenintan.ac.id/19882/1/SKRIPSI%201-2.pdf)
- Ansori, M. (2020). Pemikiran Komputasi (Computational Thinking) dalam Pemecahan Masalah. *Dirasah : Jurnal Studi Ilmu Dan Manajemen Pendidikan*

*Islam*, 3(1), 111–126. <https://doi.org/10.29062/dirasah.v3i1.83>

- Astiwi, K. P. T., Antara, P. A., & Agustiana, I. G. A. T. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD pada Mata Pelajaran PPKn. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(3), 459. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i3.29457>
- Awwaliyah, H., Rahayu, R., & Muhlisin, A. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Smp Tema Cahaya. *Indonesian Journal of Natural Science Education (IJNSE)*, 4(2), 516–523. <https://doi.org/10.31002/nse.v4i2.1899>
- Chasannudin, A., Nuraini, L., & Luthfiya, N. A. (2022). Pelatihan Aplikasi Scratch Untuk Meningkatkan Kemampuan Computational Thinking Pada Guru. *Kifah: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 153–168. <https://doi.org/10.35878/kifah.v1i2.502>
- Damayanti, Y., Rostikawati, T., & Mulyawati, Y. (2023). Pengembangan Bahan Ajar E-book Berbasis Flipbook pada Subtema 2 Perubahan Lingkungan. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 5(2), 626–634.
- Dasining. (2024). Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah (PBM) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Dasining. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 3(3), 50–55.
- Elinda, E., Laelasari, L., & Raharjo, J. F. (2023). Analisis Computational Thinking dalam Menyelesaikan Masalah pada Materi Program Linear. *Prisma*, 12(1), 115. <https://doi.org/10.35194/jp.v12i1.2635>
- Fauziah, L., & Haryanto, M. (2024). *Reaktualisasi Pembelajaran Menulis Naskah Drama Pada Generasi Z Dengan Metode Discovery Learning Melalui Chat Gpt Berbasis Artificial Intelligence*. 6(1), 634–649.
- Fitriyah, Q. F., Saputri, L. R., & Aljawad, H. I. (2023). Praktik unplugged coding berbasis daily lives dalam meningkatkan computational thinking pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 12(2), 176–185.
- Habibi, B. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Multimedia Menggunakan Kvisoft Flipbook Maker Berbasis Etnomatematika. In *Jurnal Pendidikan Matematika: Vol. Vol. 1*.
- Handayani. (2020). Bab Iii Metode Penelitian. *Suparyanto Dan Rosad (2015)*, 5(3), 248–253.
- Hartono, D. P., & Asiyah, S. (2018). PjBL untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa: Sebuah Kajian Deskriptif tentang Peran Model Pembelajaran PjBL dalam Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa. *Jurnal Dosen Universitas PGRI Palembang*, 2(1), 1–11. <https://jurnal.univpgr-palembang.ac.id/index.php/prosiding/index>

- Hasanah, H., Faizi, N., & Wijaya, A. (2023). Perkembangan Kreativitas Peserta Didik: Tinjauan Literatur dalam Konteks Kehidupan Abad Ke-21. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 12(3), 143–154.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Hignasari, L. V. (2022). Pembelajaran Coding Dan Peluang Usaha Kursus Coding Di Era Digital Pasca Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Vastuwidya*, 5(2), 82–89. <https://doi.org/10.47532/jiv.v5i2.674>
- Indah Lestari, Satria Perdana Arifin, Yohana Dewi Lulu Widyasari, Muhammad Mahrus Zain, & Heni Rachmawati. (2023). Pembinaan Program Dunia Coding untuk Meningkatkan Kemampuan Computational Thinking Pada SMP As Shofa Pekanbaru. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 136–146. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v7i1.12455>
- Inovasi, D., Guru, P., Masa, P., Tobing, P., & Hasanah, E. (2021). *Kepemimpinan Kepala Sekolah Dalam Mengembangkan Kreativitas*. 7(2), 1–8.
- Intan Widyasari, Zetriuslita, Endang Istikomah, S. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel Di kelas VIII SMP. *Jurnal Edukasi: Kajian Ilmu Pendidikan*, 8(1), 61–71. <https://doi.org/10.51836/je.v7i1.231>
- Irma Sofiasyari, Isna Amanaturrahmah, & Aan Yuliyanto. (2023). Kepraktisan Pengembangan Media Ajar IPS Berbasis Video Interaktif. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1789–1798. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7542>
- Jannah, M., Abdi, A. W., & Harun, M. Y. (2017). Hubungan Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar Dengan Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas X Lab School Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Geografi FKIP Unsyiah*, 2(2), 78–91.
- Juliani, R., & Ibrahim, N. (2023). Pengaruh Media Flipbook Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 7(1), 20–26.
- Junevta, S. M. (2024). *Jurnal Pendidikan Ekonomi, Perkantoran, dan Akuntansi*. 5(2), 406–414.
- Kusuma, A. M., & Fitrihidajati, H. (2024). Development Of Ecosystem Flipbook on Problem Based Learning to Train the Critical Thinking Skills Of 10 Th Grades High School Students. *BioEdu Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 13(1), 155–163.
- Kusumawati, E. R., & Achmad, S. (2022). Pelatihan computational thinking guru MI se-Kecamatan Pabelan, Kabupaten Semarang. *Penamas: Journal of Community Service*, 2(1), 18–28. <https://doi.org/10.53088/penamas.v2i1.283>

- Laia, Y., Sarumaha, M. S., & Laia, B. (2022). Bimbingan Konseling Dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Di Sma Negeri 3 Susua Tahun Pelajaran 2021/2022. *Counseling For All (Jurnal Bimbingan Dan Konseling)*, 2(1), 1–12. <https://doi.org/10.57094/jubikon.v2i1.367>
- Lestari, D., & Nasution, A. S. (2022). Pengembangan Instrumen Portofolio Asesmen pada Materi Bagian-Bagian Tumbuhan dalam Mata Pelajaran IPA di Kelas IV SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Mipa*, 6(2), 28–34. <https://doi.org/10.32696/jp2mipa.v6i2.1131>
- Magdalena, I., Fauziah, S. N., Faziah, S. N., & Nopus, F. S. (2021). Analisis Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesulitan Dan Daya Beda Butir Soal Ujian Akhir Semester Tema 7 Kelas Iii Sdn Karet 1 Sepatan. *BINTANG : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(2), 198–214. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Manullang, S. B., Simanjuntak, E., Matematika, J., Negeri, U., William, M. J., Ps, I. V, Baru, K., Percut, K., Tuan, S., & Utara, S. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Computational Thinking Berbantuan Media Geogebra. *Journal on Education*, 06(01), 7786–7796.
- Marvelia, R. H., & Rukmi, A. S. (2022). Pengembangan Media E-Flipbook untuk Keterampilan Menyimak Cerita Pengembangan Media E-Flipbook Untuk Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 10(7), 1484–1495.
- Muhammad Zuhair, Z. (2020). Telaah kerangka kerja PISA 2021 : Era Integrasi Computational Thinking dalam Bidang Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 3(2020), 706–713. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>
- Mulyadi, D. U., Wahyuni, S., & Handayani, R. D. (2016). Development of Flash Flipbook Media to Improve Students' Creative Thinking Skills in Science Learning in Middle School. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 4(4), 296-301–301.
- Munandar, A. (2014). Effects Of Size, Profitability, And Growth Rate Towards Capital Structure (Pengaruh Ukuran, Kemampulabaan, dan Tingkat Pertumbuhan Terhadap Struktur Modal). *Jurnal Dinamika Manajemen Juli*, 2(3), 2338–123.
- Musfiati, F. D. (2023). Pengaruh Unplugged Coding dalam Meningkatkan Kemampuan Problem Solving Anak Usia 6-7 Tahun di BA Aisyiyah Pagentan. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 13, 91–95. <https://doi.org/10.30595/pssh.v13i.888>
- Mutoharoh, Munawar, M., & Diyah, D. P. (2023). Kegiatan unplugged coding

untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis dan kritis anak usia dini. *Prosiding Seminar Nasional Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini "Transisi Paud Ke SD Yang Menyenangkan"*.

- Ningrum, S. S., Siregar, B. H., & Panjaitan, M. (2023). Pengembangan LKPD Digital Interaktif dengan Pendekatan Matematika Realistik (PMR) untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah pada Materi Aritmatika Sosial Kelas VII. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 766–783. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1838>
- Nurhadi. (2020). *Teori kognitivisme serta aplikasinya dalam pembelajaran*. 2, 77–95.
- Nurjannah, A., Marpaung, E., & Fazrin, S. L. (2023). Pengembangan Media Flifbook untuk Meningkatkan Sikap Tanggung Jawab di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 421–428.
- Nurmala, S., Triwoelandari, R., & Fahri, M. (2021). Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa SD/MI. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5024–5034. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1546>
- Octalia, R. P., Rizal, N., Siswandari, H., Satrio, A., Jurusan, A., Matematika, P., Matematika, F., Ilmu, D., & Alam, P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Game Challenges Untuk Meningkatkan Computational Thinking Dalam Pembelajaran Mandiri Sebagai Upaya Mewujudkan Merdeka Belajar. *Kumpulan Karya Tulis Ilmiah Tingkat Nasional 2021*, 1(1), 149–166.
- Perdana, M. A., Wibowo, D. E., & Budiarto, M. K. (2021). Digitalization of Learning Media through Digital Book Development Using the Flipbook Application. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 54(2), 263. <https://doi.org/10.23887/jpp.v54i2.34639>
- Pradita, E., Megawanti, P., & Indraprasta PGRI, U. (2023). Analisis Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda, dan Fungsi Distraktor PTS Matematika SMPN Jakarta. *Original Research*, 3(80), 109–118.
- Prasetyo, T. R., Sukur, A., Hanif, A. S., Dlis, F., Tangkudung, J., Widiastuti, Sugiana, Fadlan, M. N., Taufik, M. S., Hanief, Y. N., & Setiakarnawijaya, Y. (2022). Development learning model of unplugged coding-based basic movements for 4–6 year-old children. *Journal of Physical Education and Sport*, 22(12), 3143–3148. <https://doi.org/10.7752/jpes.2022.12398>
- Primayana, K. H., Lasmawan, W. I., & Adnyana, P. B. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Berbasis Lingkungan Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau Dari Minat Outdoor Pada Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 9(2), 72–79. [http://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal\\_ipa/index](http://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_ipa/index)
- Purba, P. A. (2024). Menumbuhkan Kreativitas Matematika melalui Pendekatan

- Computational Thinking. *Jurnal Ilmiah Matematika, Kebumihan, Dan Angkasa*, 2(3), 87–92.
- Puspitasari, H. (2021). Pengembangan Buku Ajar Bahasa Indonesia Membaca dan Menulis Permulaan (MMP) untuk Siswa Kelas Awal. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(2), 83–91. <https://doi.org/10.21093/twt.v8i2.3303>
- Puspitasari, Q. D., & Wibowo, A. (2022). Peran Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa Kelas IV di SD Negeri Plebengan Bambanglipuro. *Pelita : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, 1(1), 1–7. <https://doi.org/10.56393/pelita.v1i1.105>
- Puspitasari, W. D., & Febrinita, F. (2021). Pengujian Validasi Isi (Content Validity) Angket Persepsi Mahasiswa terhadap Pembelajaran Daring Matakuliah Matematika Komputasi. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 4(1), 77–90. [https://doi.org/10.30762/factor\\_m.v4i1.3254](https://doi.org/10.30762/factor_m.v4i1.3254)
- Putra, A. D., Yulianti, D., & Fitriawan, H. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Flipbook Digital untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(4), 2173–2177. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i4.1748>
- Putri, N. A., Setiadi, D., & Lestari, T. A. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbasis Pembelajaran Diferensiasi Terhadap Kemampuan Computational Thinking Siswa .... : *Jurnal Ilmiah Pendidikan ...*, 6(2). <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/12889%0Ahttps://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/download/12889/5748>
- Quraisy, A. (2022). Normalitas Data Menggunakan Uji Kolmogorov-Smirnov dan Saphiro-Wilk. *J-HEST Journal of Health Education Economics Science and Technology*, 3(1), 7–11. <https://doi.org/10.36339/jhest.v3i1.42>
- Raihanati, L., Jamaludin, U., & Taufik, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Powtoon Berbasis Kontekstual Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 4(2), 1. <https://doi.org/10.32507/attadib.v4i2.823>
- Ramadhan, M. F., Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Validitas and Reliabilitas. *Journal on Education*, 6(2), 10967–10975. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.4885>
- Ramadhina, S. R., & Pranata, K. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Flipbook di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7265–7274. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3470>
- Sakila, R., Lubis, N. faridah, Saftina, Mutiara, & Asriani, D. (2023). Pentingnya Peranan IPA dalam Kehidupan Sehari-Hari. *Jurnal Adam : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 119–123.
- Sari, P. (2019). Analisis terhadap kerucut pengalaman edgar dale dan keragaman

- dalam memilih media yang tepat dalam pembelajaran. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1), 42–57.
- Sari, W. N., & Ahmad, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2819–2826.
- Searmadi, B. P. H., & Harimurti, R. (2016). Penerapan Inovasi Flipbook Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pengenalan Php Kelas Xi Rpl Di Smk Negeri 2 Mojokerto. *Jurnal IT-Edu*, 01(2), 1–7.
- Sugianto, D., Abdullah, A. G., Elvyanti, S., & Muladi, Y. (2017). Modul Virtual: Multimedia Flipbook Dasar Teknik Digital. *Innovation of Vocational Technology Education*, 9(2), 101–116. <https://doi.org/10.17509/invotec.v9i2.4860>
- Suarjana, I. M., Riastini, N. P. N., & Pustika, I. G. N. Y. (2017). Penerapan pendekatan kontekstual berbantuan media konkret untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar. *International Journal of Elementary Education*, 1(2), 103-114.
- Suparyanto dan Rosad. (2020). Hipotesis Uji T. *Suparyanto Dan Rosad*, 5(3), 248–253.
- Suryani, K., Utami, I. S., Khairudin, K., Ariska, A., & Rahmadani, A. F. (2020). Pengembangan Modul Digital berbasis STEM menggunakan Aplikasi 3D FlipBook pada Mata Kuliah Sistem Operasi. *Mimbar Ilmu*, 25(3), 358–367.
- Talitha, S., Rosdiana, R., Mukhtar, R. H., & Suhilman. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Digital Flipbook Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru Mgmp Bahasa Indonesia Sma Kota Bogor. *SWARNA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 169–177. <https://doi.org/10.55681/swarna.v2i1.314>
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16.
- Utami, Y. (2023). Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Instrument Penilaian Kinerja Dosen. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 4(2), 21–24. <https://doi.org/10.55338/saintek.v4i2.730>
- Wahyudi, D., Idris, J., & Abidin, Z. (2023). Tren dan isu penelitian uji-t dan chi kuadrat dalam bidang pendidikan. *Journal Of Mathematics Education*, 4(2), 182–196.
- Wulandari, Haftani, D. A., Ridwan, T., & Putri, D. I. H. (2021). Pemanfaatan Platform Scratch dalam Pembelajaran Koding di Sekolah Dasar untuk mengasah kemampuan Computational Thinking pada Siswa. *Renjana Pendidikan 1: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar PGSD*, 495–504.
- Yunita, A. S. (2020). 328105-Merancang-Media-Pembelajaran-Berbasis-We-5Ba50Cd1. *Simkom*, 5(2), 9–18. <http://e-jurnal.stmikbinsa.ac.id/simkom>