

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, F., & Hermawan, H. D. (2022). *Pengembangan Game 2D Pengenalan Konsep Computational thinking Untuk Anak Sekolah Dasar*.
- Agbo, F. J., Oyelere, S. S., Suhonen, J., & Laine, T. H. (2021). *Co-Design Of Mini Games For Learning Computational thinking In An Online Environment*. *Education And Information Technologies*, 26(5), 5815–5849. <https://doi.org/10.1007/S10639-021-10515-1>
- Agustini, K., Sindu, I. G. P., & Kusuma, K. A. (2019). *The Effectiveness Of Content Based On Dynamic Intellectual Learning With Visual Modality In Vocational School*. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 9(1), 11–20. <https://doi.org/10.21831/jpv.v9i1.21629>
- Aulia, D. T. (2023). *Pentingnya Teknologi Dalam Inovasi Pendidikan*.
- Aulia, S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Scratch Dengan Metode Computational thinking Pada Materi Trigonometri Di Kelas X Sma Negeri 7 Mandau*.
- Bebras Indonesia. (2017). *Tantangan Bebras Indonesia 2017: Bahan Belajar Computational thinking Tingkat SD*. *NBO Bebras Indonesia*, 1–35.
- Bebras Indonesia. (2018). *Tantangan Bebras Indonesia 2018: Bahan Belajar Computational thinking Tingkat SD*. *NBO Bebras Indonesia*, 1–41.
- Cahdriyana, R. A., & Richardo, R. (2017). *Berpikir Komputasi Dalam Pembelajaran Matematika*. Dalam *Emerging Research, Practice, And Policy on Computational thinking* (Vol. 11, Hlm. 205–220). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-52691-1_13
- Candiasa. (2011). *Pengujian Instrumen Penelitian Disertasi Aplikasi Iteaman Dan Bigsteps*.
- Devisch, O., Gugerell, K., Diephuis, J., Constantinescu, T., Ampatzidou, C., Jauschneg, M., & Campatzidou, Rugnl. (2017). *Mini Is Beautiful. Playing Serious Mini-Games to Facilitate Collective Learning on Complex Urban Processes*.
- Fajri, M., And U. E. (2019). *Computational thinking, Mathematical Thinking Berorientasi Gaya Kognitif Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*. <https://doi.org/10.21009/DSD.XXX>
- Gunanto, S. G. (2021). *Game-Based Learning: Media Konstruktif Pembelajaran Mandiri Bagi Siswa*. *Rekam*, 17(1), 71–76. <https://doi.org/10.24821/Rekam.V17i1.4951>
- Hidayat, R., Juniati, D., & Khabibah, S. (2023). *Studi Literatur: Computational thinking Dalam Penyelesaian Soal Cerita*. *Jurnal Ilmiah Soulmath: Jurnal Edukasi Pendidikan Matematika*, 12(1), 01–12. <https://doi.org/10.25139/Smj.V12i1.7557>
- Huang, S. Y., Tarng, W., & Ou, K. L. (2023). *Effectiveness Of AR Board Game on Computational thinking and Programming Skills for Elementary School Students*. *Systems*, 11(1). <https://doi.org/10.3390/Systems11010025>

- Jauhari, M. I. (2018). Peran Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Islam. Dalam *JURNAL PIWULANG: Vol. I* (Nomor 1). *Www.Wordpress.Com*
- Krisdiawan, R. A., & Darsanto. (2019). Penerapan Model Pengembangan *Game GDLC (Game Development Life Cycle)* Dalam Membangun *Game Platform Berbasis Mobile*. *Teknokom*, 2(1), 31–39.
- Lestari, A. C., & Annizar, A. M. (2020). Proses Berpikir Kritis Siswa Dalam Menyelesaikan Masalah PISA Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Komputasi. *Jurnal Kiprah*, 8(1), 46–55. <https://doi.org/10.31629/Kiprah.V8i1.2063>
- Marcelino, M. J., P. T., V. C., S. T. And M. A. J. (2018). *Learning Computational thinking and Scratch at Distance*. *Computers In Human Behavior*, 80, 470–477. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.09.025>
- Mulyanto, A. (2016). *Bebras Indonesia-Kelompok Penegak Halaman 2 Dari 42*. <http://bebras.or.id/v3/bebras-biro/>
- Mulyanto, A., Nugraheni, C., Joko Sularso, F., Inggriani, Adisantoso, J., Ayub, M., Setiawan, S., Natalia, V., Hardiyeni, Y., & Izal, Y. (2016). *Bebras Indonesia Challenge 2016 Kelompok Siaga (SD/MI)*. <http://bebras.or.id/v3/bebras-biro/>.
- Mulyanto, A., Santika Niwanputri, G., & Rusyda, Y. (2020). *Computational thinking Learning and Teaching Guide for Primary and Secondary Schools in Indonesia*. <https://www.researchgate.net/publication/350383897>
- Mursyidah, N. H., Aulia, E., & Mardiana, P. (2023). *Pengaruh Permainan Edukasi Untuk Meningkatkan Computational thinking Anak Usia 5-6 Tahun Menuju Society 5.0*.
- Ningtyas, Fitria, A., Tisngati, & Ardhyantama. (2024). *PENGEMBANGAN GAME EDUKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS SISWA KELAS IV*.
- Okpatrioka, O. (2023). *Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan*. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Pratami, W., Ayu, N., Henry, D., & Saputra, J. (2017). *Pengaruh Media Game Edukasi “Teknik - Teknik Pengetahuan” Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas 5 SDN 03 Protomulyo*. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk>
- Ridho, M., Limandika Putra, A., Mahardhika, G. P., Kom, S., Kom, M., Hanson, D., & Putro, P. (2019). Penerapan Kemampuan Problem Solving Pada Siswa SMP Menggunakan Pendekatan *Computational thinking (CT)* Berbasis Role Playing *Game (RPG)*. Dalam *Jurnal* (Vol. 8).
- Santoso, H. A. (2020). Analisis Kemampuan Berpikir Komputasional Siswa Sma. Dalam *Research Gate*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.18900.55684>
- Seifi, M., Haghverdi, M., & Azizmohamadi, F. (2014). *Recognition Of Students’ Difficulties in Solving Mathematical Word Problems from The Viewpoint Of Teachers*. <https://www.researchgate.net/publication/261548865>
- Setya Wardani, S., Dwi Susanti, R., Taufik, M., & Artikel ABSTRAK, I. (2022). Implementasi Pendekatan *Computational thinking* Melalui *Game Jungle Adventure*

- Terhadap Kemampuan Problem Solving. *SJME (Supremum Journal Of Mathematics Education)*, 6(1), 1–13. <https://doi.org/10.35706/Sjmev6i1.5430>
- Setyono, T., A. L. E., And D. H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Macromedia Flash Pada Materi Bangun Ruang Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama. *Urnal Ilmiah Mahasiswa FKIP Prodi Matematika*, 1–10.
- Silvana, J., & Anistyasari, Y. (2021). Pengembangan *Game* “Script Labyrinth” Untuk Meningkatkan *Computational thinking* Siswa Dalam Pelajaran Pemrograman Web Dan Perangkat Bergerak Di Smkn 2 Surabaya. *Jurnal IT-EDU*, 5(2), 667–676.
- Simalango, M. M., D. D. And A. N. (2018). Kesulitan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal-Soal Pisa Pada Konten *Change and Relationship* level 4, 5, Dan 6 Di Smp N 1 Indralaya. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(1), 43–58. <https://doi.org/10.22342/Jpm.12.1.4246.43-58>
- Sujalwo, & Sukirman. (2017). Pengembangan *Game* Berbasis Komputer Sebagai Media Pembelajaran Ipa Terpadu Kelas Viii Smp. *Jurnal Managemen Pendidikan*, 12(2), 239–247.
- Syarifuddin, M., Fardiana Risa, D., Istna Hanifah, A., Brawijaya Malang, U., & Kunci, K. (2019). *Experiment Computational thinking: Upaya Meningkatkan Kualitas Problem Solving Anak Melalui Permainan Gorlds*. *Azifatul Istna Hanifah*, 1(6), 807–822.
- Tedre, M., & Denning, P. J. (2016). The Long Quest For *Computational thinking*. *ACM International Conference Proceeding Series*, 120–129. <https://doi.org/10.1145/2999541.2999542>
- Tsarava, K., Moeller, K., Butz, M., Pinkwart, N., Trautwein, U., & Ninaus, M. (2017). *Training Computational thinking: Game-Based Unplugged and Plugged-In Activities in Primary School*. <https://www.researchgate.net/publication/320491120>
- Tsarava, K., Moeller, K., & Ninaus, M. (2018). Training *Computational thinking* Through Board Games: The Case of Crabs & Turtles. *International Journal of Serious Games*, 5(2), 25–44. <https://doi.org/10.17083/Ijsg.V5i2.248>
- Vitianingsih, V. A. (2016). *Game* Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal INFORM*, 1(1).
- Widodo, S., Cilviani, C., Rahayu, P., Ramarumo, T., Kunci, K., Berpikir Komputasi, K., Dasar, S., & Berbasis Masalah Geometri, P. (2023). *Elementary School Students Computational thinking Skills in Learning-Based 3D-Geometry Problem* (Vol. 6, Nomor 1). <https://indomath.org/index.php/>
- Yulianti, A., & Ekohariadi. (2020). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar*.