

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, D., Reza, B., & Erliana, C. I. (2015). Game Edukasi Berbasis Role Playing Game Dengan Metode Finite State Machine. *Universitas Malikussaleh*, 1–11.
- Abdullah, F. S., Nova, T., & Yuniarta, H. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA TRIGO FUN BERBASIS GAME EDUKASI MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE PADA MATERI TRIGONOMETRI. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 7(3), 434–443.
- Amalia, K. F., Nurcahyono, N. A., & Lukman, H. S. (2025). Identifikasi Kemampuan Berpikir Komputasi Siswa SMP. *Jurnal PEKA (Pendidikan Matematika)*, 8(2), 89–97. <https://doi.org/10.37150/jp.v8i2.3134>
- Amirulloh, T. R. A., Risnasari, M., & Ningsih, P. R. (2019). Pengembangan game edukasi matematika (operasi hitung bilangan pecahan) berbasis android untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Edutic: Pendidikan Dan Informatika*, 5(2), 115–123.
- Ananda, B. F., & Chusyairi, A. (2019). Perancangan Game Virus Survivor Untuk Pendidikan Kesehatan Dengan Metode Game Development Life Cycle. *JTIM: Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 1(2), 78–84.
- Andari, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi, Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135–137. <https://scholar.google.co.kr/citations?u>
- Ariansyah, F., Septiati, E., & Octaria, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Materi Peluang untuk Siswa SMA. *Indiktika: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 4(2), 36–48. <https://doi.org/10.31851/indiktika.v4i1.7120>
- Arifah, R. E. N., Sukirman, & Sujalwo. (2019). Pengembangan game edukasi bilomatika untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas 1 SD. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 6(6), 617–624. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201961310>
- Atikah, H. F., Sarifah, I., & Yudha, C. B. (2024). Analisis Kemampuan Literasi Matematika Dalam Pandangan PISA 2022. *Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(2), 152. www.ejournal.almaata.ac.id/literasi
- Azizah, I. L. N. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi untuk Pengenalan Pembelajaran Computational Thinking* [Doctoral Dissertation]. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Buitrago-Flórez, F., Danies, G., Restrepo, S., & Hernández, C. (2021). Fostering 21st century competences through computational thinking and active learning: A mixed method study. In *International Journal of Instruction* (Vol. 14, Issue 3, pp. 737–754). Gate Association for Teaching and Education. <https://doi.org/10.29333/iji.2021.14343a>
- Caesario, N., & Ardiansyah, A. S. (2023). Telaah Challenge Based Learning berbantuan Augmented Reality terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Prosiding*

- Seminar Nasional Matematika*, 6, 92–99.
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Cansu, F. K., & Cansu, S. K. (2019). An Overview of Computational Thinking. *International Journal of Computer Science Education in Schools*, 3(1), 17–30. <https://doi.org/10.21585/ijcses.v3i1.53>
- Cheung, S. Y., & Ng, K. Y. (2021). Application of the Educational Game to Enhance Student Learning. *Frontiers in Education*, 6. <https://doi.org/10.3389/feduc.2021.623793>
- Christi, S. R. N., & Rajiman, W. (2023). Pentingnya Berpikir Komputasional dalam Pembelajaran Matematika. *Journal on Education*, 05(04), 12590–12598.
- Dong, Y., Cateté, V., Jocius, R., Lytle, N., Barnes, T., Albert, J., Joshi, D., Robinson, R., & Andrews, A. (2019). Prada: A practical model for integrating computational thinking in K-12 education. *SIGCSE 2019 - Proceedings of the 50th ACM Technical Symposium on Computer Science Education*, 906–912. <https://doi.org/10.1145/3287324.3287431>
- Durak, H. Y., Gizem, F., Yilmaz, K., & Yilmaz, R. (2017). Examining the Relationship between Digital Game Preferences and Computational Thinking Skills. *CONTEMPORARY EDUCATIONAL TECHNOLOGY*, 8(3), 359–369.
- Dwi Yuliana, O., Patmanthara, S., & Prasetya Wibawa, A. (2018). *Game Edukasi Ular Tangga Bermuatan Teams Game Tournament Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar* [Doctoral Dissertation, State University of Malang]. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>
- Fauzi, F. A., Ratnaningsih, N., & Lestari, P. (2022). Pengembangan Digibook Barisan dan Deret Berbasis Anyflip untuk Mengeksplor Kemampuan Berpikir Komputasional Peserta Didik. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 06(01), 191–203.
- Fauziyyah, F., & Nurjanah, N. (2024). EKSPLORASI PENGGUNAAN GAME EDUKASI DALAM PEMBELAJARAN STATISTIKA UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA SMP. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 358. <https://doi.org/10.33087/phi.v8i2.407>
- Fortuna, I. D., Yuhana, Y., & Novaliyosi. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik dengan Problem Based Learning untuk Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 05(02), 1308–1321.
- Hartawan, I. G. N. Y., Putri, L. H. A., & Mahayukti, G. A. (2024). Junior High School Student's Computational Thinking Ability in Solving Mathematical Problems. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 7(1), 124–133. <https://doi.org/10.23887/jp2.v7i1.78001>
- Helsa, Y., Juandi, D., & Turmudi. (2023). Computational Thinking Skills Indicators in Number Patterns. *Mathematics Education Journal*, 17(2), 167–188. <https://doi.org/10.22342/jpm.17.2.20042.167-188>
- Hikmawati, F. (2020). *Metodologi Penelitian*. PT RajaGrafindo Persada.

- Hinderks, A., Schrepp, M., Domínguez Mayo, F. J., Escalona, M. J., & Thomaschewski, J. (2019). Developing a UX KPI based on the user experience questionnaire. *Computer Standards and Interfaces*, 65, 38–44. <https://doi.org/10.1016/j.csi.2019.01.007>
- Husna, E. N., Rezani, R. M., Syahril, & Noviyanti, S. (2022). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 704–707.
- Kasim, M. (2018). Game Edukasi “Math Race” Untuk Meningkatkan Minat Siswa SMA/SMK Belajar Matematika Menggunakan Metode Linear Congruential Generator. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 1, 537–542.
- Kero, M. A., & Wewe, M. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Secara Kontekstual untuk Mengaktifkan Siswa dalam Kegiatan Pembelajaran Matematika Kelas V. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 137–147.
- Khatimah, H., Johar, R., & Abidin, T. F. (2019). Upaya Guru Menggunakan Game dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Peluang*, 1(7), 13–21.
- Magfiroh, T. A. (2017). *Implementasi Model Personalized Learning Berbantuan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK* [Doctoral Dissertation]. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Maharani, A. S., Chotimah, S., & Senjayawati, E. (2022). ANALISIS KESULITAN SISWA SMP DALAM MENGERJAKAN SOAL MATERI STATISTIKA. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 5(4), 1121–1128. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i4.1121-1128>
- Ma'ruf, F. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Flash Sebagai Sarana Belajar Siswa PAUD. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 143–147. <http://journal.ainarapress.org/index.php/ainj>
- Mayasari, R., Sofiarini, A., & Bagus Kusnanto, A. (2022). Pengembangan Media Jam Sudut Pada Pembelajaran Matematika Di SD Negeri 12. *SANGKALEMO: THE ELEMENTARY SCHOOL TEACHER EDUCATION JOURNAL*, 1(2), 1–10.
- Megawati, A. T., Sholihah, M., & Limiansih, K. (2023). Implementasi Computational thinking dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 9(2), 96–103. <http://journal.unesa.ac.id/index.php/PD>
- Mertasari, N. M. S., & Candiasa, I. M. (2022). Formative Evaluation of Digital Learning Materials. *Journal of Education Technology*, 6(3), 507–514. <https://doi.org/10.23887/jet.v6i3>
- Muruganatham, G. (2015). Developing of E-content package by using ADDIE model. *International Journal of Applied Research*, 1(3), 52–54. www.allresearchjournal.com
- Mustaqimah, U. P. S., & Ni'mah, K. (2024). Profil kemampuan berpikir komputasi siswa SMP pada soal tantangan bebras. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 7(2), 297–308. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v7i2.21590>

- Naimah, J., Winarni, D. S., & Widiyawati, Y. (2019). PENGEMBANGAN GAME EDUKASI SCIENCE ADVENTURE UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILANPEMECAHAN MASALAH SISWA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(2), 91–100. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i2.14462>
- Nasution, H. F. (2016). Instrumen Penelitian dan Urgensinya Dalam Penelitian Kuantitatif. *Al-Masharif: Jurnal Ilmu Ekonomi Dan Keislaman*, 4(1), 59–75.
- Nikmah, A., & Surawan. (2024). Pengembangan Media PembelajaranBerbasis Edugame Berbantuan Software Construct 3 pada Materi Statistika Kelas VIII. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 9(1), 1249–1254. <http://prosiding.unirow.ac.id/index.php/SNasPPM>
- Ningrum, N. P. A., & Novtiar, C. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MATERI STATISTIKA MENGGUNAKAN PENDEKATAN SAINTIFIK BERBANTUAN SCRATCH TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN MATEMATIS SISWA SMP. *JPMI - Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 6(5), 1941–1950. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v6i5.20751>
- Octalia, R. P., Rizal, N., Siswandari, H., & Ardiansyah, A. S. (2021). Pengembangan media pembelajaran digital berbasis game challenges untuk meningkatkan computational thinking dalam pembelajaran mandiri sebagai upaya mewujudkan merdeka belajar. *Lomba Karya Tulis Ilmiah*, 2(1), 149–166.
- Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4093–4100. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1490>
- Organisation of Economic Co-operation and Development. (2023). *PISA 2022 Assessment and Analytical Framework*. OECD. <https://doi.org/10.1787/dfe0bf9c-en>
- Piteira, M., & Haddad, S. R. (2011, July). Innovate in your program computer class: an approach based on a serious game. In *Proceedings of the 2011 Workshop on Open Source and Design of Communication* (pp. 49-54).
- Pramuditya, S. A., Noto, M. S., & Syaefullah, D. (2017). Game Edukasi RPG Matematika. *EduMa: Mathematics Education Learning and Teaching*, 6(1), 77–84.
- Pratama, D. A. N., & Pratama, L. D. (2024). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ICT BERBASIS CLASSROOM DAN QUIZIZ TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATERI STATISTIKA. *ALJABAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 3(2), 69–83.
- Puspa, E. M., Lidinillah, D. A. M., & Respati, R. (2024). PENGEMBANGAN GAME COMPARE AND SWAP SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENGENALKAN COMPUTATIONAL THINKING DI SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 397-413.
- Putri, I. K., Hadi Wijoyo, S., & Mursityo, Y. T. (2019). Analisis Usability dan Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Pemesanan Budget Hotel Menggunakan User Experience questionnaire (UEQ) (Studi Kasus Pada Airy Rooms). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(7), 6748–6756. <http://j-ptiik.ub.ac.id>

- Rahma, & Nurhayati. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Game Edukasi Pada Pembelajaran Matematika. *Jemas: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 2(1), 38–41. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i1.16062>
- Sahraini, A., Syaharuddin, Mahsup, Linda, & Aulia, H. (2024). Pengaruh Game Edukatif Matematika terhadap Kemampuan Penyelesaian Masalah Siswa. *Seminar Nasional Paedagoria*, 4(1), 464–476.
- Sakti, R. H., Jalinus, N., Sukardi, S., Ya, K. Z., Tin, C. T., & Wulansari, R. E. (2025). Empowering Minds in Discord-Integrated Case-Driven Flipped Classroom Model for Advancing Computational Thinking and Problem-Solving Skills. *International Journal of Information and Education Technology*, 15(4), 672–685. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2025.15.4.2275>
- Saputra, H., Utami, L. F., & Purwanti, R. D. (2023). Era Baru Pembelajaran Matematika: Menyongsong Society 5.0. *Indiktika : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 5(2), 146–157. <https://doi.org/10.31851/indiktika.v5i2.11155>
- Savitri, D., & Karim, A. (2020). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis android di kelas 4 sekolah dasar. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 1(2), 63–75. <https://doi.org/10.46306/lb.v1i2>
- Septikasari, R., & Frasandy, R. N. (2018). Keterampilan 4C abad 21 dalam pembelajaran pendidikan dasar. *Tarbiyah Al-Awlad: Jurnal Kependidikan Islam Tingkat Dasar*, 8(2), 112–122.
- Soesilo, A., & Munthe, A. P. (2020). Pengembangan Buku Teks Matematika Kelas 8 Dengan Model ADDIE. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10, 231–243.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sun, C., Yang, S., & Becker, B. (2024). Debugging in Computational Thinking: A Meta-analysis on the Effects of Interventions on Debugging Skills. *Journal of Educational Computing Research*, 62(4), 1087–1121. <https://doi.org/10.1177/07356331241227793>
- Sun, L., Guo, Z., & Hu, L. (2023). Educational games promote the development of students' computational thinking: a meta-analytic review. *Interactive Learning Environments*, 31(6), 3476–3490. <https://doi.org/10.1080/10494820.2021.1931891>
- Suweken, G. (2022). Meningkatkan Engagement Siswa Dalam Pembelajaran Dengan Coding Scratch. *Proceeding Senadimas Undiksha*.
- Triswidrananta, O. D., Pramudhita, A. N., & Wijaya, E. M. S. (2024). GAME EDUKASI AUGMENTED REALITY BERBASIS RME (REALISTIC MATHEMATICS EDUCATION) UNTUK MENINGKATKAN COMPUTATIONAL THINKING SISWA. *Inteligensi : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1), 168–179. <https://doi.org/10.33366/ilg.v7i1.5907>
- Ung, L.-L., Labadin, J., & Nizam, S. (2021). Development of a Rubric to Assess Computational Thinking Skills among Primary School Students in Malaysia. *ESTEEM Academic Journal*, 17, 11–22.

- Wirani, Y., Nabarian, T., & Romadhon, M. S. (2021). Evaluation of continued use on Kahoot! As a gamification-based learning platform from the perspective of Indonesia students. *Procedia Computer Science*, 197, 545–556. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2021.12.172>
- Wiryaningtyas, R. K., Adamura, F., & Astuti, I. P. (2023). Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Bangun Ruang Kelas VII SMP Negeri 1 Geger. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 3192–3204. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2815>
- Yakin, R. Q., Suwindra, I. N. P., & Mardana, I. B. P. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI FISIKA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATERI GERAK-GERAK LURUS BERATURAN, BERUBAH BERATURAN, DAN JATUH BEBAS. *JPPF*, 8(2), 21–30.
- Yeni, S., Nijenhuis-Voogt, J., Saeli, M., Barendsen, E., & Hermans, F. (2024). Computational thinking integrated in school subjects – A cross-case analysis of students' experiences. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 42. <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2024.100696>

