

## DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A. G. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Astrida, D. N., Sasongko, J., & Zikrian, F. (2025). Pelatihan computational thinking bagi siswa SMP dalam Kurikulum Merdeka melalui simulasi pemrograman dengan RoboMind. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 6(4), 5701–5705.
- Avorizano, A., Fikri, A., Mujirudin, M., Aji, R. S., Anugrah, R. D., Intia, B. C., Hanif, C., & Rusneli, R. A. (2025). Mengenalkan keahlian pemrograman siswa SMPN Satu Atap 01 Pulau Pari dengan memanfaatkan ilmu logika. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 6(1), 619–624.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
- Cao, Z., Pinto, A., & Bernardes, G. (2025). Exploring the role of sound design in serious games: Impact on user experience and learning outcomes. *Proceedings of the 17th International Conference on Computer Supported Education*, 1, 692–700. <https://doi.org/10.5220/0013504400003932>
- Cafarella, L., & Vasconcelos, L. (2025). Computational thinking with game design: An action research study with middle school students. *Education and Information Technologies*, 30, 5589–5633. <https://doi.org/10.1007/s10639-024-13010-5>
- Dagiene, V., Stupuriene, G., Vinikiene, L., & Zakauskas, R. (2017). Introduction to Bebras challenge management: Overview and analyses of developed systems. In V. Dagiene & A. Hellas (Eds.), *Informatics in schools: Focus on learning programming* (pp. 251–262). Springer. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-71483-7\\_19](https://doi.org/10.1007/978-3-319-71483-7_19)
- Darmawan, D. (2017). *Teknologi pembelajaran*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2015). *The systematic design of instruction* (8th ed.). Pearson.
- Faz, M. A. (2023). *Desain produk: pendekatan praktis dan terapan*. Pustaka Cendekia.
- Febianti, Y. N. (2018). Peningkatan motivasi belajar dengan pemberian reward and punishment yang positif. *Edunomic: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 6(2), 93–102. <https://doi.org/10.33603/ejpe.v6i2.1445>
- Fuadah, F. A. (2023). Penerapan game edukasi Marbel Budaya Nusantara untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia. *Berajah Journal*, 3(1), 227–238. <https://doi.org/10.47353/bj.v3i1.220>
- Gregory, R. (2015). *Psychological testing: History, principles, and applications* (7th ed.). Pearson Education.

- Grover, S., & Pea, R. (2013). Computational thinking in K–12: A review of the state of the field. *Educational Researcher*, 42(1), 38–43. <https://doi.org/10.3102/0013189X12463051>
- Ibda, F. (2015). Perkembangan kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*, 3(1), 27–38.
- Jaser, S. N., Sesmiarni, Z., Syawaluddin, & Yusri, F. (2023). Perancangan media pembelajaran informatika berupa game edukasi menggunakan apk Scratch di SMAN 4 Pariaman. *JATI: Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 7(3), 2038–2045.
- Julianti, N. H., Darmawan, P., & Mutimmah, D. (2022). Computational thinking dalam memecahkan masalah high order thinking skill siswa. *Prosiding Seminar Nasional MIPA UNIBA*, 1–7.
- Kertahendrawan, K. (2025). *Pengembangan aplikasi mini game teka-teki "Mind Mystery" untuk melatih keterampilan computational thinking siswa sekolah dasar kelas V* [Skripsi, Universitas Pendidikan Ganesha].
- Kumala, R. A. D., Fathiyah, K. N., & Krisnani, R. V. R. (2023). Computational thinking pada anak usia dini: Tinjauan sistematis. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3418–3436. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4520>
- Li, Y., Chen, D., & Deng, X. (2024). The impact of digital educational games on student's motivation for learning: The mediating effect of learning engagement and the moderating effect of the digital environment. *PLOS ONE*, 19(1), e0294350. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0294350>
- Merta, P., Sunarya, I. M. G., & Wahyuni, D. S. (2025). Pengembangan robot berbasis iot sebagai media pembelajaran algoritma dan pemrograman berbasis blo pada mata pelajaran informatika tingkat SMP kelas VIII. *KARMAPATI: Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*, 14(3), 297–310.
- Mertayasa, I. N. E., Subawa, I. G. B., & Pradnyana, I. K. A. (2025). Gamifikasi dalam kelas informatika: Strategi inovatif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. *KARMAPATI: Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*, 14(2), 258–264.
- Monemnasi, Y., Agustini, K., & Suartama, I. K. (2026). Efektivitas multimedia gamifikasi dalam pembelajaran berpikir komputasional di SMP: Systematic literature review. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(2), 33–49. <https://doi.org/10.37329/cetta.v9i2.5296>
- Mujiyanto, M. (2022). Rancang bangun aplikasi game edukasi pengenalan kata kerja aktif dan pasif menggunakan Construct 2. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(2), 185–201. <https://doi.org/10.33365/jatika.v3i2.1851>

- Mustofa, I. (2016). Jendela logika dalam berfikir: Deduksi dan induksi sebagai dasar penalaran ilmiah. *EL-BANAT: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam*, 6(2), 1–21.
- NBO Bebras Indonesia. (2016). *Buku pembahasan Bebras Indonesia computational thinking challenge 2016 penggalang (tingkat SMP/MTs)*. <https://bebras.or.id/>
- NBO Bebras Indonesia. (2017). *Buku pembahasan Bebras Indonesia computational thinking challenge 2017 penggalang (tingkat SMP/MTs)*. <https://bebras.or.id/>
- NBO Bebras Indonesia. (2019). *Buku pembahasan Bebras Indonesia computational thinking challenge 2019 penggalang (tingkat SMP/MTs)*. <https://bebras.or.id/>
- OECD. (2023). *PISA 2022 results (Volumes I and II)—country notes: Indonesia*. [https://www.oecd.org/en/publications/pisa-2022-results-volume-i-and-ii-countrynotes\\_ed6fbcc5-en/indonesia\\_c2e1ae0e-en.html](https://www.oecd.org/en/publications/pisa-2022-results-volume-i-and-ii-countrynotes_ed6fbcc5-en/indonesia_c2e1ae0e-en.html)
- Pangestu, R. A., Kasim, S., & Bakri, H. (2021). Pengembangan game pengenalan algoritma dengan visual block programming pada mata pelajaran pemrograman dasar kelas X SMKN 3 Soppeng menggunakan Unity. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), 204–213.
- Pebriyanti, I., Divayana, D. G. H., & Kesiman, M. W. A. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia pada mata pelajaran informatika kelas VII di SMP Negeri 1 Seririt. *KARMAPATI: Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*, 10(1), 50–58. <https://doi.org/10.23887/karnapati.v10i1.31110>
- Ramadhanti, N. F., Lamada, M., & Riska, M. (2021). Pengembangan aplikasi game edukasi 3D "Finding Geometry" berbasis Unity sebagai media pembelajaran bangun ruang matematika. *Jurnal MediaTIK: Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer*, 4(2), 21–26.
- Restiana, R. (2018). *Pengembangan software aplikasi game edukasi monopoli sebagai penunjang pembelajaran biologi pada peserta didik kelas XI SMA YP Unila Bandar Lampung* [Skripsi, UIN Raden Intan Lampung]. <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/3002>
- Rio, R., Fadli, M., & Abdiansyah, A. (2024). Pengenalan dan pelatihan algoritma pemrograman menggunakan aplikasi Scratch untuk siswa SMP Kota Lubuklinggau. *Madaniya*, 5(4), 2319–2327. <https://doi.org/10.53696/27214834.1036>
- Robins, A., Rountree, J., & Rountree, N. (2003). Learning and teaching programming: A review and discussion. *Computer Science Education*, 13(2), 137–172. <https://doi.org/10.1076/csed.13.2.137.14200>
- Saidin, N., Khalid, F., Martin, R., Kuppasamy, Y., Nalini, A. S., & Munusamy, P. (2021). Benefits and challenges of applying computational thinking in

- education. *International Journal of Information and Education Technology*, 11(5), 248–254. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2021.11.5.1515>
- Sandy, T. A., & Hidayat, W. N. (2019). *Game mobile learning*. Ahlmedia Book.
- Subawa, I. G. B., Pascima, I. B. N., Pradnyana, I. K. A., Paramitha, A. A. I. I., & Febriana, I. P. A. P. (2025). *Pengantar berpikir komputasional*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Subawa, I. G. B., Wahyuni, D. S., & Pradnyana, I. K. A. (2025). Desain pembelajaran algoritma dan pemrograman berbasis project based learning. *KARMAPATI: Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*, 14 (2), 248-257.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan*. Alfabeta.
- Supriadi, D. (2020). *Coding Scratch basic: Scratch 3*. Saung Coding.
- Suwarno. (2017, December 31). *Game edukasi*. PGSD Binus University. <http://pgsd.binus.ac.id/2017/12/31/game-edukasi/>
- Utama, I. D. M. D., Pascima, I. B. N., & Mertayasa, I. N. E. (2024). Pengembangan game mejejaitan Bali sebagai pengenalan sarana upacara tradisional Bali untuk remaja. *KARMAPATI: Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*, 13(3), 318–327.
- Veronica, A. R., Siswono, T. Y. E., & Wiryanto. (2022). Hubungan berpikir komputasi dan pemecahan masalah Polya pada pembelajaran matematika di sekolah dasar. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 5(1), 115–126.
- Weintrop, D., Beheshti, E., Horn, M., Orton, K., Jona, K., Trouille, L., & Wilensky, U. (2016). Defining computational thinking for mathematics and science classrooms. *Journal of Science Education and Technology*, 25(1), 127–147. <https://doi.org/10.1007/s10956-015-9581-5>
- Wibawanto, W. (2020). *Game edukasi RPG (Role Playing Game)*. LPPM UNNES.
- Wijanto, M. C., Wisnubhadra, I., Natali, V., Wahyono, Mulyati, S., Wardhani, A., Sutardi, Pratiwi, H., Saputra, B., Astiani, K., & Sumiati. (2021). *Informatika untuk SMP kelas VII*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Wing, J. M. (2006). Computational thinking. *Communications of the ACM*, 49(3), 33–35. <https://doi.org/10.1145/1118178.1118215>
- Yadav, A., Hong, H., & Stephenson, C. (2016). Computational thinking for all: Pedagogical approaches to embedding 21st century problem solving in K–12 classrooms. *TechTrends*, 60, 565–568. <https://doi.org/10.1007/s11528-016-0087-7>

Yunus, M., Surahma, & Khairani. (2015). Pemanfaatan permainan tradisional sebagai media pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Islam STAIN Kudus*, 2(2), 226–241.

