

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, F. (2022). *Pengembangan Game Edukasi 2D Pengenalan Konsep Computational Thinking Untuk Anak Sekolah Dasar*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Aini, B. O., Ayu, K. C., & Siswati, S. (2019). Pengembangan Game Puzzle Sebagai Edugame Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Matematika Siswa SD. *JTAM / Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika*, 3(1), 74. <https://doi.org/10.31764/jtam.v3i1.768>
- Alfina, A. (2017). *BERPIKIR KOMPUTASIONAL SISWA DALAM MENYELESAIKAN COMPUTATIONAL THINKING STUDENTS IN RESOLVING PROBLEMS ASSOCIATED WITH SOCIAL ARITHMETIC BASED ON*.
- Anshori, I. F., Ayuni Kaffah, S., Supa, N., & Rizal Setiawan Mail, R. (2022). Perancangan Game Edukasi Pengenalan Bahasa Pemrograman Menggunakan Construct 2. *Infotek: Jurnal Informatika dan Teknologi*, 5(2), 275–286. <https://doi.org/10.29408/jit.v5i2.5803>
- Dikananda, A. R., Nurdiawan, O., Faqih, A., Surip, A., & Saputra, D. B. (2022a). Estimasi Kemampuan Computational Thingking Pemain Game Dota Dua Menggunakan Teknik Machine Learning. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 9(5), 1599. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v9i5.5025>
- Dikananda, A. R., Nurdiawan, O., Faqih, A., Surip, A., & Saputra, D. B. (2022b). Estimasi Kemampuan Computational Thingking Pemain Game Dota Dua Menggunakan Teknik Machine Learning. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 9(5), 1599. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v9i5.5025>
- Fitriani, W., Suwarjo, S., & Wangid, M. N. (2021). Berpikir Kritis dan Komputasi: Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 9(2), 234–242. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v9i2.19040>
- Huda, I. (2021). *Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Terhadap Kulaitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar Irkham Abdaul Huda* (Vol. 2).
- Karuniawan, A., Mus'ab Zulfikar, M., & Priyambudi, S. (2021). *PKM-KC: APLIKASI SI PENTING: GAME COMPUTATIONAL THINKING UNTUK SISWA-SISWI SEKOLAH DASAR*.
- Kemendikbud-Ristek. (2021). *CT dalam Kurikulum Merdeka*.
- Malik, S., Wara Prabawa, H., & Rusnayati, H. (2016). *Peningkatan Kemampuan Berpikir Komputasi Siswa Melalui Multimedia Interaktif Berbasis Model Quantum Teaching and Learning*.

- Mubarokah, H. R., Sugeng Pambudi, D., Diah Sri Lestari, N., Kurniati, D., Dwi Hary Jatmiko, D., & Jember, U. (2023). Kemampuan Berpikir Komputasi Siswa dalam Menyelesaikan Soal Numerasi Tipe AKM Materi Pola Bilangan. *Jurnal Nasional Pendidikan Matematika*, 7(2). <https://doi.org/10.33603/jnpm.v7i2.8013>
- NBO Bebras Indonesia. (2018). *Buku Bebras 2018 SD v.5 rev-1*.
- Nurhopipah, A., Nugroho, I. A., & Suhaman, J. (2021). *PEMBELAJARAN PEMROGRAMAN BERBASIS PROYEK UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN COMPUTATIONAL THINKING ANAK*.
- Octalia, R. P., Rizal, N., Siswandari, H., Satrio, A., Jurusan, A., Matematika, P., Matematika, F., Ilmu, D., & Alam, P. (2021). *Kumpulan Karya Tulis Ilmiah Tingkat Nasional 2021*.
- Riduwan. (2012). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian Skala pengukuran variabel-variabel penelitian* (Rizka Saputri, Ed.). ALFABETA.
- Setyantasena, A. N. (2022). *PENGEMBANGAN GAME EDUKASI PENGENALAN ANGKA DAN HURUF UNTUK ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS (ABK) TUNAGRAHITA RINGAN DI SLB N JEPON*.
- 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>
- Silvana, J., & Anistyasari, Y. (2021). *Pengembangan Game “Script Labyrinth” untuk Meningkatkan Computational Thinking Siswa dalam Mata Pelajaran Pemrograman Web dan Perangkat Bergerak di SMKN 2 Surabaya* *PENGEMBANGAN GAME “SCRIPT LABYRINTH” UNTUK MENINGKATKAN COMPUTATIONAL THINKING SISWA DALAM PELAJARAN PEMROGRAMAN WEB DAN PERANGKAT BERGERAK DI SMKN 2 SURABAYA*. www.pngdownload.id
- Sukirman, S., Ibharim, L. F. M., Said, C. S., & Murtiyasa, B. (2022). A Strategy of Learning Computational Thinking through Game Based in Virtual Reality: Systematic Review and Conceptual Framework. *Informatics in Education*, 21(1), 179–200. <https://doi.org/10.15388/infedu.2022.07>
- Syamsuddin, M. (2022). *DEVELOPING A GAME THAT TEACH ALGORITHMIC THINKING FOR EDUCATION PURPOSES*.
- Weintrop, D., Holbert, N., Horn, M. S., & Wilensky, U. (2016). Computational thinking in constructionist video games. *International Journal of Game-Based Learning*, 6(1), 1–17. <https://doi.org/10.4018/IJGBL.2016010101>

- Winata, I., Artayasa, I., & Wibawa, A. (2022). *PENCIPTAAN APLIKASI PERMAINAN (GAME) SEDERHANA BERBASIS COMPUTATIONAL THINKING DENGAN MEMANFAATKAN WEB SCRATCH DI SMPN 8 DENPASAR* (Vol. 3, Nomor 2).
- Zen, B. P., Fitriana, G. F., & Gustalika, M. A. (2021). Peran Kompetensi melalui berfikir komputasi dalam membangun karir di dunia IT menuju Era Society 5.0. *Dedikasi Sains dan Teknologi*, 1(2), 94–98. <https://doi.org/10.47709/dst.v1i2.1122>