

Workshop Pembelajaran *Computational Thinking* Menggunakan *Edugame Play Inquiry* pada Gugus VIII PAUD di Pamulang Tangerang Selatan

Nita Priyanti^{1,*}, Irma Yuliantina¹, Ali Mulyanto², Chandra Apriyansyah¹,
Tedy Andrian¹, Oni Kelana Ihsan Sujoni¹, Qurota A'yun¹, Hayatunnufus¹,
Hida Hidayah Aziz¹

¹Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Panca Sakti Bekasi, Indonesia

²Teknik Informatika, Universitas Panca Sakti Bekasi, Indonesia

*Penulis korespondensi: nitapriyanti@panca-sakti.ac.id

Dikirim : 12 Januari 2026

Direvisi : 27 Maret 2026

Diterima : 28 Maret 2026

Abstrak: Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di era digital menuntut integrasi keterampilan berpikir komputasional (*computational thinking*), namun observasi di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi metode konvensional berbasis lembar kerja akibat keterbatasan kompetensi guru dalam teknologi. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru di Gugus VIII PAUD Pamulang melalui penerapan strategi *Edugame Play Inquiry* menggunakan media edukatif digital yang dirancang khusus oleh tim pengabdian. Metode pelaksanaan menerapkan pendekatan partisipatif dengan lima strategi utama: pendidikan masyarakat, difusi ipteks, pelatihan (*hands-on*), mediasi, dan advokasi. Hasil kegiatan menunjukkan efektivitas program yang signifikan, dibuktikan dengan peningkatan rata-rata nilai kompetensi guru dari 58,50 pada *pre-test* menjadi 80,45 pada *post-test*, yang menempatkan penguasaan guru pada kategori tinggi (>80%). Analisis statistik menggunakan *Paired Sample t-Test* mengonfirmasi signifikansi perbedaan tersebut dengan nilai $\text{Sig. (2-tailed)} < 0,001$. Selain peningkatan kompetensi, program ini menghasilkan luaran berupa modul pembelajaran dan software *edugame* yang mendukung implementasi pembelajaran interaktif di kelas. Kegiatan pengabdian ini berhasil memberikan solusi praktis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di PAUD serta terlaksana atas dukungan pendanaan dari DPPM Kemendiknas tahun 2025.

Kata kunci: *computational thinking*, *edugame*, kompetensi guru, PAUD, *play inquiry*

Abstract: Early Childhood Education (ECE) in the digital era necessitates the integration of computational thinking skills; however, field observations indicate that instruction remains dominated by conventional worksheet-based methods due to limitations in teachers' technological competence. This Community Service (PKM) activity aims to enhance teacher competence in Cluster VIII ECE Pamulang through the implementation of the *Edugame play inquiry* strategy, utilizing digital educational media specifically designed by the service team. The implementation method employs a participatory approach comprising five key strategies: community education, diffusion of science and technology, hands-on training, mediation, and advocacy. The results demonstrate significant program effectiveness, evidenced by an increase in the average teacher competence score from 58.50 in the *pre-test* to 80.45 in the *post-test*,

placing teacher mastery within the high category (>80%). Statistical analysis using the Paired Sample t-Test confirmed the significance of this difference, with a Sig. (2-tailed) value of < 0.001. In addition to competence enhancement, the program produced outputs in the form of learning modules and edugame software to support the implementation of interactive learning in the classroom. This community service initiative successfully provided practical solutions to improve the quality of learning in ECE and was executed with funding support from DPPM Kemendiknasaintek in 2025.

Keywords: *computational thinking, ECE, edugame, play inquiry, teacher competence*

1. Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan fase fundamental yang menentukan kualitas generasi bangsa di masa mendatang, sehingga intervensi pada tahap ini menjadi sangat strategis. Pada era digital, kemampuan berpikir komputasional atau *computational thinking* dipandang sebagai salah satu keterampilan abad ke-21 yang sangat penting dimiliki anak sejak dini karena terkait dengan pemecahan masalah dan kreativitas (Maharani dkk., 2020; Lee *et al.*, 2020). Namun, kenyataannya banyak lembaga PAUD di Indonesia masih mengandalkan metode konvensional berupa penggunaan lembar kerja, sehingga proses belajar menjadi monoton dan kurang interaktif. Observasi awal pada Gugus VIII PAUD di Pamulang, Tangerang Selatan, menunjukkan rendahnya penerapan metode inovatif berbasis teknologi yang mampu memfasilitasi keterampilan berpikir komputasional anak (Zeng *et al.*, 2023). Kondisi ini memunculkan kesenjangan antara tuntutan zaman dengan praktik pembelajaran yang dijalankan di lapangan. Keterbatasan guru dalam menguasai teknologi edukatif juga semakin memperburuk situasi. Guru seringkali merasa kesulitan merancang kegiatan belajar yang mendorong anak untuk berpikir kritis, kreatif, dan analitis. Selain itu, minimnya fasilitas penunjang berbasis digital membuat proses pembelajaran tidak berkembang sesuai kebutuhan generasi sekarang. Persoalan ini bukan hanya dialami oleh lembaga PAUD di Pamulang, tetapi juga di berbagai daerah lain dengan kondisi serupa. Analisis situasi tersebut menegaskan perlunya intervensi melalui program pengabdian masyarakat yang mampu menghadirkan solusi nyata bagi peningkatan kualitas pendidikan di tingkat PAUD.

Berbagai isu strategis terkait rendahnya kualitas pembelajaran berbasis *computational thinking* muncul dalam konteks keterbatasan kapasitas guru. Guru PAUD masih memiliki keterampilan pedagogis yang cenderung tradisional dan kurang siap beradaptasi dengan pembelajaran berbasis teknologi. Kondisi ini berdampak pada terbatasnya variasi kegiatan belajar yang dapat merangsang rasa ingin tahu anak secara mendalam. Sebagaimana

diungkapkan Priyanti & Warmansyah (2021), model pembelajaran inkuiri terbukti lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak dibandingkan metode konvensional. Di sisi lain, Suryaningsih dkk. (2016) menegaskan bahwa penerapan inkuiri terbimbing dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini secara signifikan. Dengan demikian, terdapat bukti empiris bahwa pendekatan pembelajaran berbasis inkuiri relevan untuk diterapkan pada konteks PAUD. Namun, permasalahannya terletak pada kurangnya kesempatan guru untuk mendapatkan pelatihan yang memadai dalam mengintegrasikan metode tersebut ke dalam praktik sehari-hari. Faktor lain yang memperparah situasi adalah rendahnya partisipasi masyarakat dalam mendukung inovasi pembelajaran di PAUD. Keterbatasan dukungan sarana dan kolaborasi antar-lembaga pendidikan juga menjadi isu yang perlu ditangani secara sistematis. Oleh sebab itu, peningkatan kapasitas guru dan penyediaan sarana pendukung berbasis teknologi sangat mendesak untuk dilakukan.

Sejumlah penelitian dan kegiatan pengabdian terdahulu menunjukkan keberhasilan penggunaan teknologi edukatif dalam mengembangkan kemampuan berpikir anak. Misalnya, Kale *et al.* (2023) menemukan bahwa platform Code.org efektif dalam membantu anak memahami konsep algoritma secara sederhana melalui permainan edukatif. Penelitian Jannah & Hattarina (2023) juga memperlihatkan bahwa pelatihan pemanfaatan game edukasi berbasis Code.org di sekolah dasar mampu meningkatkan keterampilan guru sekaligus motivasi siswa. Hal ini menegaskan bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna. Dalam konteks PAUD, Mursyidah & Mardiana (2023) menekankan pentingnya penggunaan permainan edukatif untuk meningkatkan keterampilan berpikir komputasional anak usia 5–6 tahun, terutama dalam menghadapi tantangan era Society 5.0. Dari perspektif pengabdian kepada masyarakat, kegiatan pendampingan berbasis teknologi terbukti mampu memperkuat kapasitas guru dalam mendesain pembelajaran kreatif yang sesuai dengan perkembangan zaman. Oleh karena itu, penting untuk mereplikasi keberhasilan penelitian dan kegiatan pengabdian tersebut ke dalam program yang lebih sistematis dan berkelanjutan di PAUD. Program semacam ini akan memastikan bahwa praktik baik yang terbukti efektif dapat menjangkau lebih banyak guru dan anak di berbagai daerah. Dengan landasan tersebut, intervensi berupa *workshop* berbasis *Edugame Play Inquiry* menjadi relevan sebagai solusi nyata.

Program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) hadir untuk menjawab berbagai persoalan di atas dengan pendekatan inovatif dan partisipatif. PKM ini menawarkan solusi

berupa pelaksanaan workshop pembelajaran *computational thinking* menggunakan *Edugame Play Inquiry* yang didukung oleh *software edugame*. *Workshop* ini tidak hanya melatih guru dalam aspek teknis penggunaan aplikasi, tetapi juga memberikan pemahaman pedagogis tentang bagaimana mengintegrasikan teknologi ke dalam strategi pembelajaran inkuiri. Melalui pendekatan *hands-on* dan *experiential learning*, guru didorong untuk merancang kegiatan belajar yang memfasilitasi eksplorasi, kreativitas, dan pemecahan masalah. Kegiatan ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi guru untuk berinovasi dan mengurangi ketergantungan pada metode konvensional berbasis lembar kerja. Lebih jauh, *workshop* ini juga akan memperkuat keterlibatan masyarakat dan orang tua melalui kegiatan kolaboratif berbasis proyek. Dengan demikian, keterbatasan partisipasi masyarakat dalam pendidikan dapat diatasi secara bertahap.

Tujuan utama dari pelaksanaan PKM ini adalah meningkatkan kompetensi guru PAUD dalam mengembangkan pembelajaran berbasis *computational thinking* melalui penerapan *Edugame Play Inquiry*. Secara khusus, program ini bertujuan: (1) membekali guru dengan keterampilan praktis dalam merancang pembelajaran berbasis inkuiri yang interaktif dan menyenangkan; (2) memperkenalkan penggunaan *software edugame* sebagai media edukatif untuk menanamkan konsep berpikir komputasional pada anak usia dini; (3) memperkuat kolaborasi antar-lembaga pendidikan dan masyarakat dalam mendukung inovasi pembelajaran; serta (4) menciptakan ekosistem pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi digital. Dengan tujuan tersebut, program ini diharapkan mampu menjawab permasalahan rendahnya kualitas pembelajaran berbasis teknologi di PAUD. Selain itu, PKM ini juga relevan dengan upaya pencapaian *Sustainable Development Goals* (SDGs), khususnya pada tujuan ke-4 tentang pendidikan berkualitas. Secara praktis, keberhasilan PKM ini akan memberikan kontribusi nyata dalam peningkatan mutu pendidikan dasar di Indonesia. Dengan fondasi penguatan kapasitas guru, dukungan sarana digital, serta keterlibatan masyarakat, program ini diproyeksikan dapat memberikan dampak jangka panjang bagi perkembangan anak usia dini. Oleh karena itu, pelaksanaan PKM ini memiliki urgensi tinggi untuk segera direalisasikan dalam rangka mendukung penciptaan generasi emas Indonesia yang cerdas, kreatif, dan berdaya saing global.

2. Metode

Metode pelaksanaan PKM ini dirancang secara komprehensif untuk menyelesaikan

permasalahan mitra melalui pendekatan partisipatif, kolaboratif, dan berbasis kebutuhan nyata di lapangan. Subjek dalam kegiatan pengabdian ini adalah 40 Guru PAUD yang tergabung dalam Gugus VIII PAUD Pamulang. Pemilihan subjek ini didasarkan pada urgensi penguatan kompetensi pendidik di wilayah pinggiran kota yang sedang bertransformasi menuju digitalisasi pembelajaran.

Kegiatan ini dilaksanakan melalui lima strategi utama yang saling terintegrasi, yaitu pendidikan masyarakat, difusi ilmu pengetahuan dan teknologi, pelatihan, mediasi, dan advokasi. Pendidikan masyarakat diwujudkan melalui penyuluhan kepada guru dan orang tua siswa di Gugus VIII PAUD dengan tujuan meningkatkan pemahaman mengenai pentingnya berpikir komputasional pada anak usia dini serta urgensi penerapan metode pembelajaran berbasis inkuiri. Kegiatan ini dikemas dalam bentuk seminar interaktif yang dilengkapi dengan materi visual, video pembelajaran, serta contoh praktik terbaik dari penelitian terdahulu, sehingga mampu menumbuhkan kesadaran bahwa pemanfaatan teknologi edukatif merupakan kebutuhan dalam menghadapi era digital (Priyanti & Warmansyah, 2021; Suryaningsih dkk., 2016). Selanjutnya, difusi ipteks dilakukan dengan memperkenalkan edugame sebagai inovasi media pembelajaran yang dirancang oleh tim pengabdian, lengkap dengan modul digital, perangkat lunak, dan sumber daya daring yang dapat langsung dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran. Melalui strategi ini, guru memperoleh paket media pembelajaran berbasis digital yang tidak hanya meningkatkan efektivitas belajar, tetapi juga mencakup berbagai konten seperti video, permainan edukatif, dan poster interaktif yang dapat digunakan di sekolah maupun di rumah.

Pelatihan menjadi inti kegiatan dengan melibatkan guru PAUD dalam workshop berbasis praktik langsung, di mana mereka dilatih untuk menerapkan metode inkuiri menggunakan edugame, menyusun RPPH berbasis computational thinking, serta melakukan simulasi pembelajaran yang menekankan pendekatan learning by doing. Dengan demikian, guru tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga memiliki keterampilan praktis dalam merancang pembelajaran kreatif. Selain itu, tim pelaksana berperan sebagai mediator dalam membangun jejaring kolaborasi antar lembaga PAUD melalui forum komunikasi yang melibatkan guru, kepala sekolah, dan masyarakat, serta melalui diskusi kelompok terarah untuk membahas kendala dan strategi inovasi pembelajaran. Peran mediasi ini mendorong terciptanya sinergi dan komitmen bersama dalam penerapan pembelajaran berbasis teknologi. Terakhir, kegiatan advokasi dilakukan melalui pendampingan intensif kepada guru

pascapelatihan guna memastikan implementasi metode pembelajaran berjalan secara konsisten. Pendampingan ini mencakup penyusunan perangkat ajar, observasi kelas, serta pemberian umpan balik konstruktif, sekaligus mendorong keberlanjutan program melalui dukungan dari berbagai pemangku kepentingan seperti dinas pendidikan, komite sekolah, dan masyarakat.

Teknik pengumpulan data dalam kegiatan ini dirancang untuk mengukur efektivitas program sekaligus memastikan validitas hasil pengabdian yang diperoleh. Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa instrumen utama, yaitu tes, observasi, dan wawancara. Tes yang digunakan berupa *pre-test* dan *post-test*, yang bertujuan untuk mengidentifikasi serta mengukur peningkatan pengetahuan kognitif guru terkait konsep computational thinking sebelum dan setelah intervensi program dilakukan. Selain itu, observasi dilaksanakan selama proses pelatihan dan pendampingan di kelas guna menilai keterampilan praktis guru, khususnya dalam mengoperasikan edugame serta mengelola pembelajaran berbasis inkuiri. Sementara itu, wawancara dilakukan kepada perwakilan guru untuk menggali secara lebih mendalam perspektif, pengalaman, serta berbagai kendala yang mereka hadapi selama proses adaptasi terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

Analisis data dalam kegiatan ini menggunakan pendekatan mixed methods sederhana yang mengombinasikan analisis kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif dilakukan dengan membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* guna mengetahui tingkat peningkatan kompetensi guru secara statistik setelah intervensi program. Sementara itu, analisis kualitatif dilakukan terhadap data hasil observasi dan wawancara yang diolah secara deskriptif untuk memberikan gambaran yang lebih mendalam mengenai perubahan perilaku mengajar serta respons emosional guru terhadap inovasi yang diterapkan. Pendekatan ini bertujuan untuk memastikan bahwa peningkatan hasil tes tidak hanya bersifat numerik, tetapi juga selaras dengan implementasi nyata di lapangan.

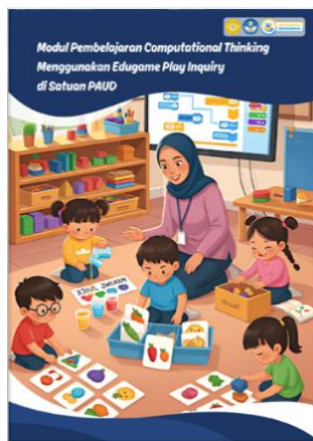
3. Hasil dan Diskusi

Pelaksanaan PKM “Workshop Pembelajaran *Computational Thinking* Menggunakan *Edugame Play Inquiry*” pada Gugus VIII PAUD Pamulang menunjukkan sejumlah hasil penting. Kegiatan ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu sosialisasi konsep *computational thinking*, pembuatan modul pembelajaran, pembuatan media digital interaktif, *workshop* pembelajaran *computational thinking*, serta pendampingan implementasi di kelas.

Dokumentasi kegiatan diberikan dalam Gambar 1-3.



Gambar 1. Sosialisasi Kegiatan



Gambar 2. Modul PKM dan Edugame



Gambar 3. Dokumentasi *Workshop*

Tabel 1. Analisis Statistik *Pre-test* dan *Post-test*

<i>Paired Samples Statistics</i>					
		<i>Mean</i>	<i>N</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>
Pair 1	<i>Pre-test</i>	58.5000	40	1.13228	.17903
	<i>Post-test</i>	80.4500	40	1.56811	.24794

Berdasarkan hasil analisis *paired samples statistics*, diperoleh gambaran peningkatan nilai yang signifikan antara sebelum dan sesudah pelatihan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa nilai rata-rata guru meningkat dari 58,50 pada *pre-test* menjadi 80,45 pada *post-test*. Peningkatan ini menunjukkan adanya perubahan yang signifikan dalam pemahaman dan keterampilan guru setelah mengikuti pelatihan. Capaian tersebut mengindikasikan bahwa tingkat penguasaan kompetensi guru setelah pelatihan mencapai lebih dari 80% dari skor maksimum, yang berada pada kategori tinggi.

Perbedaan nilai standar deviasi antara *pre-test* dan *post-test* mengindikasikan bahwa setelah pelatihan terdapat variasi pemahaman yang lebih luas, yang mencerminkan proses internalisasi pengetahuan dan keterampilan secara bertahap pada masing-masing peserta. Tim pengabdian juga melakukan uji *Paired Sample t-Test* yang dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil uji *Paired Sample t-Test*

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre Test – Post Tes	-21.95	1.93417	.30582	-22.56858	-21.33142	-71.774	39	.000

Hasil pengujian menunjukkan nilai $t = -71,774$ dengan derajat kebebasan (df) sebesar 39 dan nilai signifikansi Sig. (2-tailed) $< 0,001$. Nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pelatihan dan pendampingan melalui penerapan *Edugame Play Inquiry* memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman dan keterampilan guru PAUD dalam pembelajaran berbasis *computational*

thinking. Hasil *confidence interval* 95% berada pada nilai -22,56858 hingga -21,33142, yang menegaskan bahwa seluruh selisih rata-rata berada pada interval negatif dan konsisten, sehingga memperkuat keandalan hasil pengujian statistik.

Dalam kegiatan ini, pendampingan dilakukan secara berkala selama empat minggu setelah penerapan teknologi pembelajaran untuk memastikan bahwa para guru mampu menerapkan metode pembelajaran baru secara optimal seperti diperlihatkan dalam Gambar 4. Tim PKM melakukan evaluasi terhadap implementasi program melalui observasi pembelajaran di kelas serta pengumpulan umpan balik dari guru dan peserta didik.



Gambar 4. Pelaksanaan Pendampingan

Pada tahap implementasi di kelas, guru berhasil mengganti sebagian penggunaan lembar kerja (LK) konvensional dengan aktivitas berbasis *edugame* digital. Anak-anak menunjukkan keterlibatan aktif, antusiasme tinggi, serta kemampuan mencoba, memperbaiki, dan menyelesaikan tantangan dalam permainan sesuai prinsip *computational thinking*. Selain itu, guru mampu menyusun RPPH berbasis *Play Inquiry* dan mengintegrasikan *software edugame* ke dalam langkah-langkah pembelajaran.

Keberhasilan peningkatan kompetensi ini tidak lepas dari penggunaan media *Edugame* yang visual dan interaktif. Berbeda dengan metode ceramah konvensional, penggunaan *game* edukasi memungkinkan guru untuk memvisualisasikan algoritma dan pemecahan masalah secara konkret. Hal ini sejalan dengan temuan Papadakis (2021) dan Destiawati, F., dkk. (2024) yang menyatakan bahwa aplikasi *game* edukatif yang dirancang dengan antarmuka ramah

pengguna (*user-friendly*) dapat menurunkan beban kognitif guru dan anak dalam memahami logika pemrograman dasar, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Selain faktor media, pendekatan *Play Inquiry* menjadi kunci utama dalam mengubah pola pikir guru. Dalam pelatihan ini, guru tidak hanya diajarkan cara menggunakan alat, tetapi juga bagaimana merancang aktivitas bermain yang memicu rasa ingin tahu. Bers (2020) dalam studinya menekankan bahwa *Computational Thinking* di PAUD harus diperkenalkan melalui pendekatan "taman bermain" (*coding as a playground*), di mana proses inkuiri dan eksplorasi lebih diutamakan daripada sekadar penguasaan sintaksis teknologi. Hal ini terlihat pada kemampuan guru menyusun RPPH yang tidak lagi kaku, melainkan memberikan ruang bagi anak untuk mencoba dan memperbaiki kesalahan (*debugging*) dalam suasana bermain (Yuliantina, 2025).

Lebih jauh, pendampingan intensif pasca-workshop memberikan dampak psikologis positif terhadap kepercayaan diri guru dalam mengadopsi teknologi baru. Hambatan utama integrasi teknologi di PAUD sering kali bukan pada ketiadaan alat, melainkan pada resistensi dan kecemasan guru (*technophobia*). Sebagaimana diungkapkan oleh Kalogiannakis & Papadakis (2019), efikasi diri guru merupakan prediktor terkuat dalam keberhasilan implementasi teknologi di kelas. Pelatihan yang disertai pendampingan berkelanjutan terbukti efektif mengubah sikap skeptis guru menjadi penerimaan positif terhadap inovasi digital. Dengan demikian, kombinasi antara *tool* yang tepat (*Edugame*) dan pendekatan pedagogis yang relevan (*Play Inquiry*) menjadi solusi komprehensif dalam program ini.

4. Kesimpulan

Program Pengabdian kepada Masyarakat melalui pelaksanaan *Workshop Pembelajaran Computational Thinking Menggunakan Edugame Play Inquiry* di Gugus VIII PAUD Pamulang terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi guru PAUD. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 58,50 pada *pre-test* menjadi 80,45 pada *post-test*, yang menandakan bahwa tingkat penguasaan kompetensi guru setelah pelatihan mencapai lebih dari 80%. Dengan adanya pendampingan pascapelatihan, guru mampu mengimplementasikan pembelajaran inovatif berbasis teknologi di kelas, sehingga program ini berkontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran PAUD dan direkomendasikan untuk direplikasi pada konteks yang lebih luas.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (DPPM) yang telah memberikan dukungan pendanaan melalui skema Pengabdian kepada Masyarakat tahun 2025, sehingga seluruh rangkaian kegiatan, mulai dari perencanaan hingga implementasi program *Edugame play inquiry* dapat berjalan dengan lancar. Apresiasi setinggi-tingginya kami sampaikan kepada para mitra sasaran, yakni kepala sekolah dan guru-guru hebat di Gugus VIII PAUD Pamulang, Tangerang Selatan, atas antusiasme, partisipasi aktif, serta keterbukaan dalam menerima inovasi pembelajaran. Tanpa kerja sama yang solid dari semua pihak, program ini tidak akan mencapai tujuannya.

Daftar Referensi

- Bers, M.U. (2020). *Coding as a Playground: Programming and Computational Thinking in The Early Childhood Classroom* (2nd ed.). Routledge.
- Destiawati, F., Dhika, H., & Surajiyo. (2024). Inovasi Pembelajaran Digital: Peningkatan Literasi dan Numerasi di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Insan Peduli Sosial Masyarakat (JIPEMAS)*, 2(2), 39–47. <https://ejournal.lppinpest.org/index.php/jipemas/article/view/131>
- Jannah, F., & Hattarina, S. (2023). Pelatihan pemanfaatan game edukasi berbasis Code.org pada pembelajaran di SDN Kedungdalem II. *Mengabdi: Jurnal Hasil Kegiatan Bersama Masyarakat*, 1(6), 103–112. <https://doi.org/10.61132/mengabdi.v1i6.334>
- Kale, U., Yuan, J., & Roy, A. (2023). Thinking processes in Code.org: A relational analysis approach to computational thinking. *Computer Science Education*, 33(4), 545-566. <https://doi.org/10.1080/08993408.2022.2145549>
- Kalogiannakis, M., & Papadakis, S. (2019). Evaluating pre-service kindergarten teachers' intention to adopt and use tablets and apps: A TAM-based study. *International Journal of Mobile Learning and Organisation*, 13(1), 113-127. <https://doi.org/10.1504/IJMLO.2019.096479>
- Lee, K., Koh, E.-H., Hong, C.-U., Lee, Y., Moon, E., & Cho, J. (2020). Application and Effectiveness Analysis of Software Education Program for Computational Thinking in Early Childhood. *Journal of Convergence for Information Technology*, 10(12), 100–109. <https://doi.org/10.22156/CS4SMB.2020.10.12.100>.
- Maharani, S., Nusantara, T., As'ari, A.R. & Qohar, A. (2020). *Computational Thinking: Pemecahan Masalah di Abad Ke-21*. WADEGroup.
- Mursyidah, N.H., & Mardiana, E.A.P. (2023). Pengaruh permainan edukasi untuk meningkatkan computational thinking anak usia 5–6 tahun menuju Society 5.0. *Prosiding Seminar Nasional Universitas Muhammadiyah Bone*.

<https://jurnal.fkip.unismuh.ac.id/index.php/prosidingunimbone/article/view/1448>

- Papadakis, S. (2021) The Impact of Coding Apps to Support Young Children in Computational Thinking and Computational Fluency: A Literature Review. *Front. Educ.* 6, 657895. <https://doi.org/10.3389/educ.2021.657895>
- Priyanti, N., & Warmansyah, J. (2021). Improving critical thinking skills of early childhood through inquiry learning. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2241–2249. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1168>
- Suryaningsih, N.M.A., Cahaya, I.M.E., & Poerwati, C.E. (2016). Implementasi Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbasis Permainan Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(2), 212–220. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i2.8559>
- Yuliantina, I. (2025). Development of Learning Strategies to Integrate Computational Thinking in Early Childhood Education Curriculum: A Study on 36 Early Childhood Education Units in Kudus. *JPUD: Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 19(1), 37–47. <https://doi.org/10.21009/jpud.v19i1.40841>
- Zeng, Y., Yang, W., & Bautista, A. (2023). Computational thinking in early childhood education: Reviewing the literature and redeveloping the three-dimensional framework. *Educational Research Review*, 39, 100520. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2023.100520>