

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, I. H (2016). Berpikir Kritis Matematik. *Delta-Pi: Jurnal Matematika dan pendidikan Matematika*, 2(1), 66-75. <https://doi.org/1033387/dpi.v2i1.100>
- Anggita, F., & Nisa Lubis, K. (2023). Pengaruh *Game Based Learning* (GBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sdn 060811 Medan. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 2816–2826. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.585>
- Aprillia, D., Asih, S., Okyranida, I. Y., & Mariana, E. (2024). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa pada Matakuliah Fisika Listrik Magnet. In *SINASIS (Seminar Nasional Sains)* (Vol. 5, No. 1). 5(1), 166–170.
- Arif, D. S. F., Zaenuri, & Cahyono, A. N. (2019). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Pada Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantu Media Pembelajaran Interaktif dan Google Classroom. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES, 2018*, 323–328. <https://proceeding.unnes.ac.id/snpasca/article/view/594>
- Ayurachmawati, P., Asmara, R., & Nopriyanti, T. D. (2024). Pengaruh Pendekatan STEM (*Science, Technology, Engineering, Mathematics*) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Kelas V SD Negeri 01 Rasuan. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(2), 380-384.
- Cahyono, H. (2021). Proses Berpikir Siswa SMP Dalam Menyelesaikan Soal Pemfaktoran. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 1(1), 13–19. <https://doi.org/10.57008/jjp.v1i1.2>
- Fitria, D., & Wahyuni, S. (2021). Pembinaan Nilai-Nilai Pendidikan Multikultural Di Sdn 54 Anak Air, Padang. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 6(2), 191–201. <https://doi.org/10.34125/kp.v6i2.628>
- Ghaniem, F. A., & Yasella, M. (2017). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. PT Global Eksekutif Teknologi
- Hanifah, H., Susanti, S., & Adji, A. S. (2020). Perilaku Dan Karakteristik Peserta Didik Berdasarkan Tujuan Pembelajaran. *Manazhim*, 2(1), 105–117. <https://doi.org/10.36088/manazhim.v2i1.638>
- Helmawati. (2019). *Pembelajaran dan Penilaian Berbasis HOTS Higher Order Thinking Skills*. PT Remaja Rodakarya.
- Hopeman, T. A., Hidayah, N., & Anggraeni, W. A. (2022). Hakikat, tujuan dan karakteristik pembelajaran IPS yang bermakna pada peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(3), 141-149.
- Katuk, D., Bunga, D. A. N., Studi, P., Farmasi, S., & Immanuel, U. K. (2024). *This is an open-access article under the CC-BY-SA License* . 5(1), 323–329.
- Mariani, S. D., Larasati, D. A., Prasetya, S. P., & Stiawan, A. (2022). Pengaruh Pembelajaran *Hybrid Learning* Menggunakan Media Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Dan Minat Belajar Siswa SMP. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, 2(2), 206–216. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/PENIPS/article/view/48607>

- Mauliandri, R., Maimunah, M., & Roza, Y. (2021). Kesesuaian Alat Evaluasi Dengan Indikator Pencapaian Kompetensi Dan Kompetensi Dasar Pada RPP Matematika. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 803–811. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.436>
- Melisa, M. (2024). Peningkatan Kreativitas Peserta Didik Pada Pembelajaran Seni Rupa Menggunakan Project Based Learning (PjBL) di Kelas IV 09 Surau Gadang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 9(2)
- Miftha Huljannah. (2021). Pentingnya Proses Evaluasi Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Educator (Directory of Elementary Education Journal)*, 2(2), 164–180. <https://doi.org/10.58176/edu.v2i2.157>
- Muhammad Shokhibul Kafii, Dwikoranto, R. S. (2023). Analisis Validitas Instrumen Tes Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Gelombang Berjalan dan Gelombang Stasioner. *Inovasi Pendidikan Fisika*, 12(3), 111–118.
- Najuah, Sidiq, R., & Sinamora, R. S. (2022). *Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*. In Yayasan Kita Menulis.
- Oktariani, I., Marhamah, M., & Kuswidyanarko, A. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ips Materi Harmoni Dalam Ekosistem Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 57-66.
- Puspita, V., & Dewi, I. P. (2021). Efektifitas E-LKPD berbasis Pendekatan Investigasi terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 86–96. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.456>
- Rahayu, I. R., & Rukmana, D. (2022). the Effect of Game-Based Learning Model Assisted By Bamboozle on the Multiplication Skills of Elementary School Students. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(3), 806. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i3.8964>
- Randi. *Teori Penelitian Terdahulu*. Jakarta: Erlangga, 2018.
- Risdianto, E., Dinissjah, M. J., Nirwana, & Kristiawan, M. (2020). The effect of Ethno science-based direct instruction learning model in physics learning on students' critical thinking skill. *Universal Journal of Educational Research*, 8(2), 611–615. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.080233>
- Saputra, R. (2023). Peningkatan Efisiensi Operasional Melalui Implementasi Teknologi Terkini Dalam Proses Produksi. *Journal of Creative Power and Ambition*, 1(1), 13–26. <https://edujavare.com/index.php/jcpaWebsite:https://edujavare.com/>
- Saud, S., Aeni, N., & Azizah, L. (2022). Leveraging Bamboozles and Quizziz to Engage EFL Students in Online Classes. *International Journal of Language Education*, 6(2), 169–182. <https://doi.org/10.26858/ijole.v6i2.24301>
- Syahputri, A. Z., Della Fallenia, F., & Syafitri, R. (2023). Kerangka berfikir penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1), 160-166.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta.

- Suharna, H. (2018). *Teori Berpikir Reflektif dalam Menyelesaikan Masalah Matematika*. Deepublish.
- Suhelayanti. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. Yayasan Kita Menulis.
- Sumardi. (2020). *Teknik Pengukuran dan Penilaian Hasil Belajar*. Yogyakarta: Deepublish
- Susanto, A. (2019). *Teori Belajar & Pembelajaran*. Prenamedia Group.
- Syahri, A. A., & Ahyana, N. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Menurut Teori Anderson Dan Krathwohl. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 1(1), 41–52. <https://doi.org/10.51574/jrip.v1i1.16>
- Taseman, Mayari, A., Ummah, D. N., & Hasanah, B. (2021). Efektivitas Pembelajaran IPS Berbasis ICT Melalui TVRI Di Tengah Pandemi Covid-19. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(1), 1–17. <https://doi.org/10.37216/badaa.v3i1.357>
- Wibawanto, W. (2020). *Game Edukasi RPG (Role Playing Game)*. Universitas Negeri Semarang. LPPM UNNES
- Widoretno, Sri., dkk. 2021. Efektivitas Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Anak. *Prosiding Transformasi Pembelajaran Nasional 2021, Vol. 1*