

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ridwan. (2013). *Inovasi Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Abdullah, Ramli. 2016. Pembelajaran Dalam Perspektiv Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran, dalam jurnal Lantanida, Vol 4 (1).
- Abdur R., Aden A. G., dan Widi U. 2020. Efektivitas Aplikasi Mobile Learning Role Play Games (RPG) Maker MV Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis, dalam jurnal Mangifera Edu , Vol 4 (2).
- Amanda, Nova Listia dan Edy Surya. (2019). Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis, dalam jurnal Research Gate.
- Azizah, M., Sulianto, J., & Cintang, N. 2018. *Analisis Keterampilan Bepikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Matematika Kurikulum 2013*. Jurnal Penelitian Pendidikan, (Online), Vol. 35 No.1. <https://journal.unnes.ac.id>.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Kefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran ,08(02).
- Edi Sismanto, Melly Novalia, Pratama Benny Herlandy. (2017). *Pemanfaatan Smartphone Android Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru SMA Negeri 2 Kota Pekan Baru*.1- 6.<https://ejournal.umri.ac.id>
- Ennis, R. H. (2011). *The Nature Of Critical Thinking: An Outline Of Critical Thinking Disposition And Abilities*. University of Illinios.
- Hamdayana, Jumanta. 2014. Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Handriyantini, Eva. (2009). *Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar*. Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Malang, 130-134.
- Hayati, Dhini Anji. 2022. Penerapan Aplikasi Assemblr Edu Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Proseding Didaktis: Seminar Nasional Pendidikan Dasar. Vol 7 (1).

- Helmawati. (2014). Pendidikan Keluarga. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Irnangtyas dan Yossa Istiadi. 2016. Biologi Untuk SMA/MA Kelas XI Kurikulum 2013 Yang Disempurnakan. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Irwanto, I. 2021 .Perancangan Media Game Edukasi Untuk Mata Pelajaran Fisika Dengan Menggunakan Model Waterfall Di Smk Negeri 2 Kota Serang .J. Inov. Penelit. 1(11) 2311–2322.
- Johnson, Elaine B. Contextual Teaching and Learning. California: Corwin Press, 2002.
- Kadek T.S., Ni M.P., & Putri S. 2018. Implementasi Pendekatan Student Centered Learning Dalam Pembelajaran IPA Dan Relevansinya Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Singaraja, dalam jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains Indonesia, Vol 1 (1).
- Kang, S. R.,Shin, H., Lee,J. M., & Kim, S.J. (2020). *Effects of smartphone application education combined eith hands-on practice in brest self examination on junior nursing students in South Korea*. Japan Jurnal of Nursing Science.
- Kristiyani, Yoana, Feriansyah Sesunan, and Ismu Wahyudi.*Pengaruh Aplikasi Sensor Smartphone Pada Pembelajaran Simple Harmonic Motion Berbasis Inkuiri Terbimbing Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa*. Jurnal Pendidikan Fisika 8, no. 2 (2020): 138. 8. <https://doi.org/10.24127/jpf.v8i2.3031>.
- Kristin, Firosalia. 2016. Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD, dalam Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa, Vol 2 (1).
- Lambertuse.2009. *Pentingnya Melatih Keterampilan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Matematika Di SD*, dalam Jurnal Forum Kependidikan, Vol 28 (2).
- Meltzer. The relationship between mathematics preparation and conceptual learning gains in physics: a possible, hidden variable. In diagnostic pretest scores, Department of physics and Astronomy, Iowa State University,
- Munawaroh, D. A., & Rahmadonna, S. (2023). Pelaksanaan pembelajaran kooperatif dengan metode ular tangga berkelompok pada siswa sekolah

- menengah pertama. *EPISTEMA*, 4(1), 45–57.
<https://doi.org/10.21831/ep.v4i1.61344>. Ames, Iowa 50011 2002, *Jurnal Am. J. Physic.* hal. 3.
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3928–3939.
<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1475>.
- Novikasari, I. (2016). Uji Validitas Instrumen. Purwokerto: Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.
- Nurdin dan Usman. 2011. Implementasi Pembelajaran. Yogyakarta: Rajawali Press.
- Nurlita, A. (2020). Analisis penerapan model Pembelajaran berbasis etnosains dalam pembelajaran tematik SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 4(1), 1–8.
- Parlindungan, D. P., Mahardika, G. P., & Yulinar, D. (2020). *Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di SD Islam An-Nuriyah*. Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ, 1(1).
- Prahesti, S. I., & Fauziah, S. (2021). *Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Kearifan Lokal Kabupaten Semarang*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 505-512.
- Rahardian, Adhitya. 2022. Kajian Kemampuan Berpikir Kritis (Critical Thinking Skill) dari Sudut Pandang Filsafat, dalam *Jurnal Filsafat Indonesia*, Vol 5 (2).
- Rahmawati, I., Hidayat, A., & Rahayu, S. (2016). *Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMP pada Materi Gaya dan Penerapannya*. In Pros. Semnas Pend. IPA Pascasarjana UM (pp. 1112–1119).
- Ridwan dan Sunarto. (2013). *Pengantar Statistika untuk Penelitian : Pendidikan Sosial, Komunikasi, Ekonomi, dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Riyanti Rika & Rusdi Hikmah.(2018)"Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Smartphone Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Biologi STKIP Yapim Maros".*Jurnal Ilmiah Pena*.1(2),21-28.
- Rozi F dan Kristari A. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi*

Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Fisika Untuk Siswa Kelas XI di SMAN 1 Tulungagung. JIPI (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Informatika).

Sapriya (2011) Pendidikan IPS. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Saputra, M., & Kuswanto, H. (2019). *The Effectiveness of Physics Mobile Learning (PML) with HomboBatu Theme to Improve the Ability of Diagram Representation and Critical Thinking of Senior High School Students*. *International Journal of Instruction*, 12(2), 471–490.

Suardi, Moh. (2018). Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta: CV BUDI UTAMA

Suarningsih, Ni Made. 2018. Peranan Pendidikan Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran di Sekolah, dalam jurnal Jayapanguspress.

Sugiyono, (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: CV. Alfabeta.

Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D). Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Sumayana, Y. (2017). *Pembelajaran Sastra di Sekolah Dasar Berbasis Kearifan Lokal (Cerita Rakyat)*. *Mimbar Sekolah Dasar*, 22.

Sundayana, R. (2020). Statistik Penelitian Pendidikan (Edisi ke-2). Bandung: Alfabeta.

Toharudin, Uus, Iwan Setia Kurniawan, and Dahlia Fisher. (2021). “*Sundanese Traditional Game ‘Bebentengan’ (Castle): Development of Learning Method Based on Sundanese Local Wisdom.*” *European Journal of Educational Research* 10(1):199–209. doi: 10.12973/EUJER.10.1.199.

Ukhtifillah, Aninda Tasya. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Role Playing Game Education Bermuatan Etnomatematika Berbasis Android Pada Materi Matematika SMP*. Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.

Vitianingsih, A. V. (2016). Game edukasi sebagai media pembelajaran pendidikan anak usia dini. *INFORM: Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.25139/inform.v1i1.220> .

- Wang, H. Y., Liao, C., & Yang, L. H. (2013). *What Affects Mobile Application Use?* .International Journal of Marketing Studies, 11-22.
- Wardhani, W. A., Subanji, & Dwiyanu. (2016). Proses berpikir siswa berdasarkan kerangka kerja Mason. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1(3), 297-313.
- Widiyatmoko, A., Utaminingsih, S., & Santoso. (2021). Android-Based Math Learning to Improve Critical Thinking. *Journal of Physics: Conference Series*, 1823(1).
- Wijaya, Cece. 2010. *Pendidikan Remedial*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wijayanti, D. D., & Suparman. (2018). *Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas X SMK Diponegoro Depok Yogyakarta Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV)*. Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika “Integrasi Budaya, Psikologi Dan Teknologi Dalam Membangun Pendidikan Karakter Melalui Matematika Dan Pembelajarannya,” 416–420.
- Yuni, R., S. Murhayati., & A. Murniati. 2021. *Implementasi pembelajaran Integrated Interkonektif agama dan sains untuk melatih kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri se- Kecamatan Sukajadi Kota Pekanbaru. Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan*. 21(1) : 65-81.