

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>
- Anggiasari, T., S. Hidayat., & B. A. A. Harfian. 2018. Analisis keterampilan berpikir kritis siswa SMA di kecamatan Kalidoni dan Ilir Timur II. *Bioma*. 7(2): 183-195. <https://doi.org/10.26877/bioma.v7i2.2859>
- Arikunto, S., & Jabar, C. S. A. (2014). Evaluasi Program Pendidikan: pedoman teoritis praktisi pendidikan.
- Azizah, N., & Alberida, H. (2021). Seperti Apa Permasalahan Pembelajaran Biologi pada Siswa SMA? *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4(3), 388–395. <https://doi.org/10.23887/jlls.v4i3.38073>
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi quizizz terhadap hasil belajar teknologi perkantoran siswa kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261-272.
- Charles, J., Jamco, S., & Balami, A. M. (2022). Analisis Kruskal-Wallis Untuk Mengetahui Konsentrasi Belajar Mahasiswa Berdasarkan Bidang Minat Program Studi Statistika Fmipa Unpatti. *Jurnal Matematika, Statistika Dan Terapannya*, 1(1), 29–34.
- Damarjati, S., & Miatun, A. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Berorientasi pada Kemampuan Berpikir Kritis. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(2). <https://doi.org/10.24176/anargya.v4i2.6442>
- Dewi, R. S. (2015). Pengelolaan Kelas Dalam Proses Pembelajaran di SMP Se-Kecamatan MUNTILAN. *Skripsi*, 1–179. <https://eprints.uny.ac.id/20008/1/Rury Sandra Dewi.pdf>
- Djollong, A. F. (2014). Teknik Pelaksanaan Penelitian Kuantitatif (Technique of Quantiative Research). *Istiqra'*, 2(1), 86–100.
- Ennis, Robert H. Goals for a Critical Thinking Curriculum; In Al Costa (ed). *Developing Minds : A Resource Book for Teaching Thinking*. Alexandria : ASCD, 1985.
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>
- Fitri, M., Kurniawan, S., & Aryanti, F. (2023). Aplikasi Ethno-edugames (Bebentengan) Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP. *Epistema*, 4(2), 2723–8199. <https://doi.org/10.21831/ep.v4i2.63733>
- Fristadi, R., & Bharata, H. (2015). *Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa*

Dengan Problem Based Learning. 597–602.

- Hendi, A., Caswita, C., & Haenilah, E. Y. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Strategi Metakognitif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 823–834. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.310>
- Luh, N., & Ekayani, P. (2021). Pentingnya penggunaan media siswa. *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*, 1(1), 3. https://www.researchgate.net/profile/Putu-Ekayani/publication/315105651_PENTINGNYA_PENGGUNAAN_MEDIA_PEMBELAJARAN_UNTUK_MENINGKATKAN_PRESTASI_BELAJAR_SISWA/links/58ca607eaca272a5508880a2/PENTINGNYA-PENGGUNAAN-MEDIA-PEMBELAJARAN-UNTUK-MENINGKATKAN-PRESTASI-
- Montolalu, C., & Langi, Y. (2018). Pengaruh Pelatihan Dasar Komputer dan Teknologi Informasi bagi Guru-Guru dengan Uji-T Berpasangan (Paired Sample T-Test). *D'CARTESIAN*, 7(1), 44. <https://doi.org/10.35799/dc.7.1.2018.20113>
- Mulyana, S., & Afriani, A. (2018). Hubungan Antara Self-Esteem dengan Smartphone Addiction pada Remaja SMA di Kota Banda Aceh. *Journal Psikogenesis*, 5(2), 102–114. <https://doi.org/10.24854/jps.v5i2.499>
- Naimah, J., D. S. Winarni., & Y. Widiyawati. (2019). Pengembangan Game Edukasi Science Adventure Untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*. 7 (2): 91-100.
- Nurillahwaty, E. (2021). Peran Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 123–133. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>
- Oktavia, M., Prasasty, A. T., & Isroyati. (2019). Uji Normalitas Gain untuk Pemantapan dan Modul dengan One Group Pre and Post Test. *Simposium Nasional Ilmiah Dengan Tema: (Peningkatan Kualitas Publikasi Ilmiah Melalui Hasil Riset Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, November, 596–601. <https://doi.org/10.30998/simponi.v0i0.439>
- Paramitha, G. P., I. Sriyanti., M. Ariska., & L. Marlina. 2021. Analisis modul elektronik terhadap keterampilan berpikir kritis siswa SMP pada materi Fisika. *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika*. 8(1): 52-60. <https://doi.org/10.36706/jipf.v8i1.14031>
- Putra, E. A., Djuwita, P., & Juarsa, O. (2019). Keterampilan Guru Mengelola Kelas pada Proses Pembelajaran untuk Menumbuhkan Sikap Disiplin Belajar Siswa (Studi Deskriptif Kelas IVB SD Negeri 01 Kota Bengkulu). *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 2(1), 35–46. <https://doi.org/10.33369/dikdas.v2i1.8678>
- Rachmantika, A. R., & Wardono. (2019). Peran Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran Matematika Dengan Pemecahan Masalah. *Prosiding*

Seminar Nasional Matematika, 2(1), 441.

- Ridwan, S. L. (2021). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(3), 637-656.
- Rosad, A. M. (2019). Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Manajemen Sekolah. *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan*, 5(02), 173. <https://doi.org/10.32678/tarbawi.v5i02.2074>
- Rozi, F., & Kristari, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Fisika Untuk Siswa Kelas Xi Di Sman 1 Tulungagung. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 5(1), 35. <https://doi.org/10.29100/jupi.v5i1.1561>
- Rufaedah, E. A., & Himmawan, D. (2023). Risalah : Jurnal Pendidikan dan Studi Islam Pelaksanaan Instrumen Non Tes Dalam Bimbingan Dan Konseling (Penelitian Di SMP Negeri 1 Balongan Indramayu). *Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 9(3), 1298–1305
- Rystyana, M. (2021). Nilai Moral dalam Cerita Rakyat Sangkuriang. *PROSIDING WEBINAR JURNALISTIK 2021 "Transformasi Jurnalisme Pelajar Pada Era Sibernetik," Npm 13410284*, 214–229.
- Sabila, S., M, K. N. N., Ayunda, S. S., & Khasanah, N. (2021). Seminar Nasional PGMI 2021 Pengaplikasian Game Edukasi (Ular Tangga) untuk Meningkatkan Konsentrasi terhadap Minat Belajar Peserta Didik dimainkan oleh 2 orang atau lebih dengan menggunakan. *Prosiding SEMAISeminar Nasional PGMI*, 499–518.
- Sa'idah, N., Yulistianti, H. D., & Megawati, E. (2018). Analisis Instrumen Tes Higher Order Thinking Matematika Smp. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 41–54. <https://doi.org/10.22342/jpm.13.1.6619.41-54>
- Sappile, B. I., Mahmudah, L., Gugat, R. M. D., Farlina, B. F., Shofi, A., Mubarak, & Mardikawati, B. (2024). Dampak penggunaan pembelajaran berbasis game terhadap motivasi dan prestasi belajar. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(1), 714–727.
- Sarwoedi, Marinka, D. O., Febriani, P., & Wirne, I. N. (2018). Efektifitas etnomatematika dalam meningkatkan kemampuan pemahaman matematika siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 03(02), 171–176. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jpmr/article/view/7521>
- Sofyana, L., & Rozaq, A. (2019). Pembelajaran Daring Kombinasi Berbasis Whatsapp Pada Kelas Karyawan Prodi Teknik Informatika Universitas PGRI Madiun. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 8(1), 81. <https://doi.org/10.23887/janapati.v8i1.17204>
- Solihin, M. W., Sri, H. B. P., & Supeno. (2018). Pengaruh model pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap keterampilan berpikir kritis siswa sma. *Jurnal Pembelajaran Fisika*. 7(3), 299-306. Terdapat pada <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPF/article/view/8604>. Diakses 05 November 2018

- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (25th ed.). Bandung, ID: Alfabeta.
- Syahza, A., & Riau, U. (2021). *Buku Metodologi Penelitian, Edisi Revisi Tahun 2021*.
- Utami, T., & Mulyani, M. (2019). KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE THINK PAIR AND SHARE (TPS) TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS VII PADA MATERI SEGITIGA DI MTs NEGERI SALATIGA TAHUN AJARAN 2018/2019. *Hipotenusa: Journal of Mathematical Society*, 1(1), 33-39.
- Widodo, E. S., & Kusumaningsih, D. (2023). PENERAPAN ALGORITMA FINITE STATE MACHINE PADA NON- PLAYABLE CHARACTER DALAM GAME “ SANGKURIANG: SIMPLE PATFORM GAME ” APPLICATION OF FINITE STATE MACHINE ALGORITHM ON NON-PLAYABLE CHARACTER IN GAME “ SANGKURIANG: A SIMPLE PLATFORM GAME .” 2(September), 2057–2065
- Wirahaditya, A., & Setiawan, A. (2022). TUGAS AKHIR PERANCANGAN ANIMASI CERITA RAKYAT SANGKURIANG. Arya Wirahaditya: 186010018 (Doctoral dissertation, Desain Komunikasi Visual)
- Yam, J. H. (2022). Refleksi Penelitian Metode Campuran (Mixed Method). *Jurnal Empire*, 2(2), 126–134.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>