

DAFTAR PUSTAKA

- Adesti, A., Nurkholimah, S., & Baturaja, U. (n.d.). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN APLIKASI ADOBE FLASH CS 6 PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI*.
- Alvendri, D., Huda, Y., Darni, R., Negeri Padang, U., Hamka, J., Tawar Bar, A., Padang Utara, K., Padang, K., & Barat, S. (2023). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Konsep Dasar Seluler Menggunakan Aplikasi Unity Berbasis Android. *Journal on Education*, 05(04).
- Atabaki, A. M. S., Keshtiaray, N., & Yarmohammadian, M. H. (2015). Scrutiny of critical thinking concept. *International Education Studies*, 8(3), 93–102. <https://doi.org/10.5539/ies.v8n3p93>
- Azizah, N., & Alberida, H. (2021). *Journal for Lesson and Learning Studies Seperti Apa Permasalahan Pembelajaran Biologi pada Siswa SMA?* 4(3), 388–395. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JLLS>
- Cahyadi Wibowo, D., Peri, M., Sairo Awang, I., Maro Rayo, K., & Persada Khatulistiwa Sintang, S. (n.d.). *ANALISIS KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA DALAM MENYELESAIKAN SOAL CERITA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA*. <http://ejournal.ust.ac.id/index.php/Aquinas/index>
- 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>
- Erlin, E., Rahmat, A., Redjeki, S., & Purwianingsih, W. (2021). ANALISIS BERBAGAI STRATEGI DAN MODEL PEMBELAJARAN YANG DAPAT MEMBERDAYAKAN KEMAMPUAN METAKOGNITIF PADA PEMBELAJARAN BIOLOGI. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 9(2), 30–40.
- Fadia, S., & Fitri, N. (n.d.). *Problematika Kualitas Pendidikan di Indonesia*.
- Fitri, M., Kurniawan, S., & Aryanti, F. (2023). *Aplikasi Ethno-edugames (Bebentengan) Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP*. 4(2), 2723–8199. <https://doi.org/10.21831/ep.v4i2.63733>
- Imanulhaq, R., Prastowo, D. A., Guru, P., Ibtidaiyah, M., Tarbiyah, I., Keguruan, D., Sunan, U., & Yogyakarta, K. (2022). Edugame Wordwall: Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pedagogos : Jurnal Pendidikan STKIP Bima*, 4(1), 2655–6804. <https://doi.org/10.33627/gg.v4i1.639>
- Inesha Audia Putri, & Harinaredi. (2023). Modernisasi Pembelajaran IPS Berbasis TPACK Di Era 4.0 Kelas Tinggi Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 233–241. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5333>

- Insani, A. A., Sugeng Sholehuddin, M., Khobir, A., Pendidikan, M., Islam, A., Abdurrahman, U. K. H., & Pekalongan, W. (2024). Volume 2 ; Nomor 1. *Januari*, 83–86. <https://doi.org/10.59435/gjmi.v2i1.191>
- Kadek, O. I., Suananda, H., Aria, K., & Dewi, P. (2018). *MELESTARIKAN KEARIFAN BUDAYA LOKAL MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL ULAR TANGGA*. <http://ejournal.ihtdn.ac.id/index.php/AW>
- King, Patricia M.; Kitchener, K. S. (1994). *Developing Reflective Judgment*. San Francisco: 1994.
- Kurniawan, I. S., & Survani, R. (2018). Integrasi Etnopedagogi dalam Mengembangkan Model Pembelajaran Biologi. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 6(1), 15. <https://doi.org/10.29210/119200>
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. In *Jurnal Media Infotama* (Vol. 14, Issue 1).
- Liliasari. 2000. Model Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Konseptual Tingkat Tinggi Calon Guru IPA. Proseding Seminar Nasional 23 Pebruari 2000.
- Marcheta, N., Abdul Kareem, R., Negeri Jakarta, P., GA Siwabessy, J. D., Beji, K., Depok, K., & Barat, J. (n.d.). Efektifitas Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Kebudayaan Permainan Tradisional Siswa Sekolah Dasar di Indonesia. *Journal on Education*, 06(01), 222–229.
- McPeck, J. E., & Press, S. M. (1981). *Critical Thinking and Education* by John E . McPeck Review by : Anthony Flew *British Journal of Educational Studies* , Vol . 30 , No . 3 (Oct ., 1982), pp . 352-353 Published by : Taylor & Francis , Ltd . on behalf of the Society for Educational Studies S. Educational Studies, 30(3), 352–353. <https://doi.org/10.2307/3121218>
- Moslem, M. C., & Komaro, M. (2017). FAKTOR-FAKTOR YANG MENYEBABKAN RENDAHNYA MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN AIRCRAFT DRAWING DI SMK. In *Journal of Mechanical Engineering Education* (Vol. 4, Issue 2).
- Murni, D., Jamna, J., Handican, R., & Solfema, S. (2023). Pemanfaatan Smartphone dalam Pembelajaran Matematika : Bagaimana Persepsi Mahasiswa? *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 590–603. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.2153>
- Pelajaran, M., Dan, K., Dasar, J., & Yulianti, A. (n.d.). *PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI MENGGUNAKAN APLIKASI CONSTRUCT 2 PADA*.
- Qolby, B. S. (2014). Uji mann whitney dalam statistika non parametrik perbedaan tingkat penggunaan kendaraan umum dengan kendaraan pribadi.

- Prameswari, S. W., & Suharno, S. (2018). *INCULCATE CRITICAL THINKING SKILLS IN PRIMARY SCHOOLS. 1*(1), 742–750. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Pulungan, H., Amelia, R., & Harahap, S. H. (2024). IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research Analisis Nilai Budaya Dalam Cerita Sangkuriang Melalui Pendekatan Struktural. *Hoirina Pulungan*, 2(1).
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>
- Rahmana Sari, R., Hijrah Selaras, G., Darussyamsu, R., Pendidikan Biologi, P., Biologi, J., & Universitas Negeri Padang JIProf Hamka Air Tawar Padang, F. (2019). *ANALISIS KEMAMPUAN BERPIKIR TINGKAT TINGGI PESERTA DIDIK KELAS XI SMA PADA MATERI SISTEM EKSKRESI* (Vol. 5, Issue 2).
- Rosad, A. M. (2019). IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI MANAGEMEN SEKOLAH. *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan*, 5(02), 173. <https://doi.org/10.32678/tarbawi.v5i02.2074>
- Santoso, M. (2019). RANCANG BANGUN GAME EDUKATIF DUTA INDONESIA (DADU DAN PETA) INDONESIA. *KONSTRUKTIVISME*, 11(1).
- Saputri, D., Sumardi, L., & FKIP Universitas Mataram, Ppk. (n.d.). *PENGARUH PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING BEBAS MEDIA ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PPKN KELAS VII DI MTSN 2 MATARAM*.
- Septian Widodo, E., & Kusumaningsih, D. (2023). *3 rd Seminar Nasional Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi (SENAFTI) 30 Agustus 2023-Jakarta* (Vol. 2, Issue 2).
- Setyo Adi, B. (2020). Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini sebagai pembentuk karakter bangsa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 33–39.
- Sitanggang¹, A., Husna², H., Ritonga, P., Arwita⁴, W., Simatupang, H., Biologi, P., Matematika, F., Ilmu, D., & Alam, P. (n.d.). *PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN BERPIKIR KRITIS SISWA DALAM PEMBELAJARAN BIOLOGI THE INFLUENCE OF THE PROBLEM BASED LEARNING MODEL TO INCREASE STUDENTS' MOTIVATION AND CRITICAL THINKING IN LEARNING BIOLOGY*. <https://jicnusantara.com/index.php/jiic>
- Sriwidadi, T. (n.d.). *PENGUNAAN UJI MANN-WHITNEY PADA ANALISIS PENGARUH PELATIHAN WIRANIAGA DALAM PENJUALAN PRODUK BARU*.

- Stit, S., Nusantara, P., & Ntb, L. (2019). TEORI KONSTRUKTIVISME DALAM PEMBELAJARAN. In *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan* (Vol. 1, Issue 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>
- Suhendri, H., & Id, H. C. (n.d.). PENGARUH KECERDASAN MATEMATIS-LOGIS DAN KEMANDIRIAN BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA. In *Jurnal Formatif* (Vol. 1, Issue 1).
- Sulistyowarni, P. A. D., Prahani, B. K., Supardi, Z. A. I., & Jatmiko, B. (2019). The effectiveness of OR-IPA teaching model to improve students' critical thinking skills on senior high school physics subject. *Journal of Physics: Conference Series*, 1157(3).
- Tresnawati, D., & Setyawan, I. (n.d.). *Rancang Bangun Game Bergenre Role Playing Game Cerita Rakyat Sangkuriang*. <http://jurnal.sttgarut.ac.id/>
- Tsaniyah Putri, A. (2020). PENERAPAN PENDEKATAN SAINTIFIK (SCIENTIFIC APPROACH) DALAM PEMBELAJARAN BIOLOGI SMA. In *Amrizal / Jurnal Pelita Pendidikan* (Vol. 8, Issue 4). <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/pelita/index>
- Usmaedi, U., Fatmawati, P. Y., & Karisman, A. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI APLIKASI AUGMENTED REALITY DALAM MENINGKATKAN PROSES PENGAJARAN SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 489–499. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.595>
- Vygotsky, L. (2004). *Constructivism: A Psychological Theory of Learning* Catherine Twomey Fosnot and Randall Stewart Perry.
- Widiastuti, T., Pratiwi, U., & Sriyono, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbantuan Edugame Untuk Meningkatkan Critical Thinking Skills Peserta Didik. *SILAMPARI JURNAL PENDIDIKAN ILMU FISIKA*, 4(2), 114–124. <https://doi.org/10.31540/sjpif.v4i2.1825>
- Widiyastuti, E., & Yuliasuti, M. N. (n.d.). *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik Pemanfaatan Teknologi Smartphone dalam Pembuatan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Daring Seni Budaya di Masa Pandemi*.
- Yu, Z., Gao, M., & Wang, L. (2021). *The Effect of Educational Games on Learning Outcomes, Student Motivation, Engagement and Satisfaction*. *Journal of Educational Computing Research*, 59(3), 522–546. <https://doi.org/10.1177/0735633120969214>
- Zaidatul Ma, M., -Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, P., Kristen Satya Wacana, U., & Info, A. (n.d.). *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Hyflex Learning Berbantuan Wordwall Improving Students' Critical Thinking Skills and Learning Outcomes Using The Hyflex Learning Design Assisted by Wordwall*.