

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiya, Faudany, Sunarso, Ali, Haryani, Sri, Negeri, S. D., Karanganyar, K., Demak, K., & Tengah, J. (2022). Influence of CTL Model by Using Monopoly Game Media to The Students' Motivation and Science Learning Outcomes. *JPE*, 6(2).
- Agustiyan, D., Tianna, V., & A, V. S. Z. (2024). penggunaan media canva sebagai media pembelajaran di sekolah dasar : literature review. 7(2), 178–195. <https://doi.org/https://doi.org/10.52166/mida.v7i2.6915>
- Aini, F., Edriati, S., & Pratama, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di SMK Muhammadiyah 1 Padang. 7, 2425–2430.
- Alfaruqi, A. Z. (2025). *Jurnal pendidikan ips*. 15(1), 11–19.
- Ali, A., Fenica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. 3(1), 1–6.
- Alias, A., Mohtar, L. E., Ayop, S. K., & Rahim, F. R. (2022). A Systematic Review on Instruments to Assess Critical Thinking & Problem- Solving Skills. 9, 38–47. <https://doi.org/https://doi.org/10.37134/ejsmt.vol9.sp.5.2022>
- Alqorana, S., Wulandari, M., Desfianti, S., & Safitri, S. (2026). Integritas Artificial Intelligence dalam Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Literasi Sejarah Digital Peserta Didik. 4. <https://doi.org/https://doi.org/10.62383/sosial.v4i1.1589>
- Arifah, A. (2025). Penerapan Media Digital Pada Mata Pelajaran IPA Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa. 3(4), 3007–3013.
- Barokah, A., & Zalukhu, M. (2025). Literature Review : Peran Media Pembelajaranan Digital dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa di Sekolah Dasar. 9, 4848–4852.
- Cakraningtyas, A. S., Syaharani, I. A., & Susilo, B. (2025). Analisis Tantangan Integrasi Kecerdasan Buatan dalam Pembelajaran Sekolah Dasar. 03(01), 101–106. <https://doi.org/https://doi.org/10.59422/lp.v3i01.661>
- Daulika, A., Junus, K., Santoso, H. B., Michael, J., & Mannix, I. A. (2025). The Influence of Critical Thinking Implementation in Education : A Systematic Literature Review. 5(9), 11648–11664. <https://doi.org/https://doi.org/10.59188/eduvest.v5i9.51391>
- Desniat, T., & Hulu, N. (2024). Analisis kemampuan berpikir kritis siswa dalam konteks pembelajaran biologi sma negeri 1 lahewa timur.
- Dewi, Y. K., Khalid, A., & Agam, A. A. (2025). The Role of Critical Thinking Skills in Enhancing Problem-Solving Abilities among High School Students. 2(1), 19–24. <https://doi.org/https://doi.org/10.70716/jess.v2i1.191>
- Elementary, A. W. A. Y. I. N. (2025). *International Journal of Students Education*. 3(3), 8–11.

- Farihatin. (2024). Penerapan Game Edukasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Abad 21. 2(1), 81–92.
- Fasira, E., Daud, F., Azis, A. A., Langkasa, J. B., & Selatan, S. (2024). jurnal ilmiah biologi keterampilan argumentasi melalui pembelajaran argument driven inquiry dan discovery learning. 12(1), 1300–1315. <https://doi.org/https://doi.org/10.33394/bioscientist.v12i1.11227>
- Fiorintina, E., Juniarso, T., & Wardani, I. S. (2023). Edubase : Journal of Basic Education Problem Based Learning dalam Membangun Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Sistem Pernapasan Manusia. 4, 189–200. <https://doi.org/https://doi.org/10.47453/edubase.v4i2.978>
- Fitria, N. A., Hamid, A., Candra, D., Novitasari, R., & Gilia, J. (2025). The Effectiveness of Canva-Based Learning in Improving Students ' Visual Literacy. 17(2), 438–451. <https://doi.org/10.30596/25820>
- Ganda, R., Panjaitan, P., & Putri, N. N. (2020). multimedia interaktif berbasis game edukasi sebagai media pembelajaran materi sistem pernapasan di kelas xi sma. 8, 141–151. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i1.16062>
- Haka, N. B., Handayani, P. W., Anggoro, B. S., & Hamid, A. (2021). biosfer : jurnal tadaris biologi developing android-based educational puzzle game for biology to improve students ' cognitive ability. 12(1), 51–64. <https://doi.org/10.24042/b>
- Handayani, T. (2022). Peningkatan Hasil Belajar IPS dengan Menggunakan Media Visual melalui Model Konstruktivisme Siswa Kelas IX MTs Negeri 14. 3(1), 10–17. <https://doi.org/https://doi.org/10.53624/ptk.v3i1.98>
- Handoko, A., Supriadi, N., & Ningrum, S. (2021). Pengaruh strategi pembelajaran kemampuan berpikir terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik. 10(2), 189–200.
- Hasan. (2024). Kajian Etnobotani Tanaman Bambu dan Pemanfaatannya di Kampung Gombang Nyiru Kabupaten Bandung Barat sebagai Implementasi Etnopedagogi Materi Biologi pada Kurikulum Merdeka Study of Bamboo Plants and Their Utilization in Gombang Nyiru Village , West Materi. 10, 64–79.
- Hasan, S. (2025). Efektivitas Media Monopoli dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah. 3(1), 164–172.
- Hidayat, K., Hasan, S. H., & Wiyanarti, E. (2022). Jurnal basicedu. 6(2), 1517–1528. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2265>
- Ilham, M., Miswar, D., Widodo, S., & Nurmalisa, Y. (2026). Jurnal Teknologi Pendidikan : The Effectiveness of Developing Canva Web-Based Interactive Learning Media In Increasing Students ' Interest in Learning History Jurnal Teknologi Pendidikan : 11(1), 79–89. <https://doi.org/https://doi.org/10.33394/jtp.v11i1.18597>

- Imanah, L. F., & Handayani, D. (2023). Upaya peningkatan keterampilan berpikir kritis dan aktivitas belajar siswa sma pada pembelajaran abad-21 dengan menerapkan model problem based learning. 4, 66–74.
- Jannah, S. R., Munandar, K., Wadiono, G., & Aisah, N. (2024). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Biologi dengan Model PjBL dan Pendekatan CRT. 1–11.
- Jaya, R., Telaumbanua, W. A., Lahagu, A., & Harefa, Y. (2025). Jurnal Tematik. 14, 187–193. <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/jt.v14i2.68611>
- Jumaidi. (2025). The Impact of Digital Learning Tools on Students ' Critical Thinking Development. 4(4), 635–648.
- Khotimah, N. K., Maliki, O., & Winarto, T. R. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa melalui Penerapan Pendekatan Berbasis Permainan dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani. 8, 48917–48921.
- Laili, H. N., Ni, M., & Amalia, N. F. (2025). Analisis penerapan model pembelajaran game based learning untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPA di Madrasah Ibtidaiyah. 13 no 3, 397–404.
- Lestari, V. A., & Iryanti, S. S. (2024). Abad 21 : Strategi Guru dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran PAI melalui Literasi Digital. 8, 6155–6165. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.13336>
- Made, N., & Suryanti, N. (2026). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Canva Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Implementation of the Problem Based Learning Model Assisted by Canva Media to Improve Students ' Critical Thinking dalam mengembangkan kema. 5(1), 1010–1020. <https://doi.org/https://doi.org/10.36312/t3qhwe32>
- Magay, D., Relmasira, S. C., & Sanoto, H. (2025). IJoEd : Indonesian Journal on Education Inovasi Pembelajaran Abad 21 di Indonesia : Analisis Praktik , Peluang , dan Tantangan 21st Century Learning Innovation in Indonesia : Analysis of Practices , Opportunities , and Challenges. 2(1), 89–93.
- Mahadewi, L. B., Lopiani, S. S., & Ghufro, M. N. (2023). NCoINS : National Conference of Islamic Natural Science (2023) Fakultas Tarbiyah IAIN Kudus Kit Enolabi : Education Monopoly Islamic Biology Sebagai Media Pembelajaran Biologi Berbasis Permainan ; Pada SMA Negeri 1 Bae Kudus.
- Maria, O., Samosir, R., Putri, R. A., Adrias, A., & Putri, A. (2025). Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT) Penggunaan Media Interaktif Berbantuan Canva Dalam Pembelajaran Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT). 04(03), 1–7. <https://doi.org/https://doi.org/10.9000/jpt.v4i3.2111>
- Melania, M., Kadir, A., Respati, A., & Sachin, P. (2024). Contribution of Non-Formal Education to Improve the Quality of Human Resources. 10(1), 169–178. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/jone.v10i1.2015>

- Mudakir, I., & Wahyuni, S. (2024). Analisis Respon Siswa Terhadap Media vidio animasi. 4, 155–162.
- Muftiana, dara, D. (2025). Studi Deskriptif Tentang Upaya Peningkatan Mutu Pendidikan Menengah Atas. 4, 200–206.
- Muftiana, D., Diah, H., Abdi, A. W., Vita, C., Jummi, R., Geografi, D. P., Syiah, U., & Banda, K. (2025). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Media Maket Terhadap Berpikir Kritis Siswa MAN 2 Aceh Barat. X(Sinta 4), 111–127. <https://doi.org/10.24815/jpg.v>
- Mulyani, F. (2024). Karakteristik Berpikir Kritis Siswa Dalam Teks Eksposisi Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia , Universitas Negeri. 8, 18905–18915. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v8i2.15140>
- Munawir, D. (2021). Buku sistem pernapasan kelas xi.
- Nabila, N., Syafitri, L., Bahri, S., & Purba, M. O. (2025). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Quizizz untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik Kelas XI Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah. 9(2018), 16740–16745. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v9i2.28416>
- Naim, M., Kadang, H., & Rizal, M. (2025). Tantangan dan Peluang Implementasi Artificial Intelligence dalam Pembelajaran Modern. 1(10), 80–89. <https://doi.org/https://doi.org/10.64690/jhuse.v1i10.544>
- Naratif. (2025). Peran canva sebagai media Pembelajaran. 06(1), 507–515.
- Nofrianda, E., Febriansyah, A., Setiawan, A., & Lubis, A. (2023). Media Pembelajaran E-Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. 7, 3937–3941.
- Nova, M. (2025). Enhancing Students ' Critical Thinking Character Through Case-Based Learning With Online News. 16.
- Nurhalis, F., Nuryanti, S., & Sakung, J. (2024). The Influence of the Integrated Problem-based Learning (PBL) Model of High Order Thinking Skills (HOTS) on the Critical Thinking Ability and Science Creativity of High School Students. February, 17–22. <https://doi.org/10.63895/j30321271.2024.v1.i1.pp17-22>
- Nurhayati, I., Satum, K., Pramono, E., Farida, A., & Purwokerto, U. M. (2024). Jurnal basicedu. 8(1), 44–53. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6842>
- Nursyahira, P., Guru, P., Ibtidaiyah, M., Tinggi, S., & Islam, A. (2024). Penggunaan Media Digital Interaktif terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa. 4(2), 163–171. <https://doi.org/https://doi.org/10.57251/ped.v4i2.1615>
- Nurviyani, V. (2025). Media Canva Book meningkatkan berpikir kritis. 03(01), 22–27. <https://doi.org/https://doi.org/10.26877/schola.v3i1.2328>
- Oktavia, R. S., Harir, A. H., & Rosdiana, L. (2024). Problem Based Learning : Melatihkan Keterampilan Pemecahan Masalah untuk Meningkatkan Hasil

- Belajar Peserta Didik pada Materi IPA. 8(2), 171–175.
<https://doi.org/https://doi.org/10.33369/pendipa.8.2.171-175>
- Primahesa, A., Ramli, M., Education, B., Science, E., & Maret, U. S. (2023). Biosfer : Jurnal Pendidikan Biologi. 16(1), 206–218.
<https://doi.org/https://doi.org/10.21009/biosferjpb.26724>
- Purwandari, I. D., & Wijaya, A. R. (2023). improving student ' s critical thinking ability using argument-drivent inquiry approach in thermochemistry abstract . this study aimed to investigate the impact of applying the argument-driven inquiry instructional model (adi-based instruction) in therm. 7(2), 243–251.
<https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jcer.v7n2.p243-251>
- Putra, M. J. A., & Nisa, M. (2021). The Development of Monopoly Game as Media for Science Learning at Elementary School. 9490(3).
- Putri, M. M. (2022). pengembangan media pembelajaran digital game untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada materi prinsip desain user interface.
- Putri, S. A., Usman, A., & Slamet, P. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa SMAN. 1–14. <https://doi.org/https://doi.org/10.47134/biology.v1i3.1966>
- Putro, K. Z., & Tejaningrum, D. (2022). Students ' Critical Thinking Skills in the Learning Strategy Course Keterampilan Berfikir Kritis Mahasiswa pada Mata Kuliah Strategi Pembelajaran. 15(1), 46–54.
<https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpipfip.v15i1.41689>
- Rahardhian, A. (2022). Kajian Kemampuan Berpikir Kritis (Critical Thinking Skill) dari Sudut Pandang Filsafat. 5(2), 87–94.
- Rahayu, S., Sari, S. M., Bina, U., Getsempena, B., & Aceh, B. (2025). Pemanfaatan Media Canva Sebagai Inovasi Pembelajaran Digital di Sekolah Menengah Atas Utilizing Canva Media as a Digital Learning Innovation in High Schools. 5(3), 1735–1741. <https://doi.org/https://doi.org/10.56832/edu.v5i3.2460>
- Rahmawati, D., Jannah, N., Ragil, I., & Atmojo, W. (2022). Learning in. 6(1), 1064–1074.
- Ratnasari, R. Y., Rulviana, V., & Sudjanuwarini, A. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran PBL dan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Siswa Kelas V SDN 3 Klegen Tahun Ajaran 2023 / 2024. 1039–1044.
<https://doi.org/https://doi.org/10.60126/maras.v2i2.326>
- Restuti, M. T., & Novitasari, M. (2026). Pengaruh Joyful Learning dengan Game Edukatif terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Pecahan The Effect of Joyful Learning Based on Educational Games on Students ' Critical Thinking Skills in Fraction Material. 14(1), 203–212.
<https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpms.v14i1.92720>
- Rohmah, K. (2025). Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Kreatif Terhadap

- Peningkatan Hasil Belajar Siswa. 5(1), 38–42.
- Rosa, D., & Suastra, I. W. (2023). Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar. 7(3), 443–450.
- Rudi, A. (2022). monopoly game smart. 36–67.
- Rustianti, E. S., & Asih, S. S. (2025). Development of Diversity Monopoly Game Smart Board Learning Media to Improve IPAS Learning Outcomes of Grade IV Elementary School Students. 11(4), 173–186. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i4.10706>
- Safa, H. B., Hardiyantari, O., Studi, P., Teknologi, P., & Yogyakarta, U. T. (2025). pengembangan media pembelajaran materi sistem. 15, 64–77.
- Sagita, S., & Syahri, W. (2022). pokok bahasan laju reaksi contextual-based instructional multimedia for improving critical thinking. 10(3), 268–273. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/ujced.v10n3.p268-273>
- Sari, M. L., & Pratikto, H. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva : Efektif dalam meningkatkan berfikir kritis dan hasil belajar peserta didik. 2(2), 236–245. <https://doi.org/10.17977/um066v2i2022p236-245>
- Sartimah, S., Dasar, P., Islam, U., Syekh, N., Hasan, A., & Addary, A. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Sekolah Dasar. 9, 19108–19116. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v9i2.29206>
- Selvina, O., & Hatip, A. (2024). Learning model Problem based dengan media canva. 7, 11917–11924. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i3.33132>
- Subro, M. H., & Fawaid, A. (2025). Penerapan Pembelajaran Abad 21 dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. 8, 6344–6348. <https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jiip.v8i6.8243>
- Sugiyono. (2013). metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. Anggota ikatan penerbit indonesia (IKAPI).
- Suherman. (2021). Kemampuan berpikir kritis siswa sma muhammad kota surabaya pada pembelajaran biologi. 9(1), 34–40.
- Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2022). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. 2(1), 470–477.
- Supriyati, E. K. A., Setyawati, O. I. K. A., Purwanti, D. W. I. Y., Sirfa, L., & Prayitno, B. A. D. I. (2022). Profil Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMA Swasta di Sragen pada Materi Sistem Reproduksi Profile of Private High Schools Students ' Critical Thinking Skills in Sragen on Reproductive System. 11, 74–80.
- Suryani, I. (2025). The Application of Canva Mind Mapping to Problem Solving.

8(4), 656–664. <https://doi.org/10.31949/jee.v8i4.16193>

- Suryaningsih, S. (2022). Pemanfaatan multimedia interaktif pada materi hidrokarbon untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kritis siswa The use interactive multimedia on hydrocarbon chapter to grow student ' s critical thinking skill. 6(2), 184–194. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jipi.v6i2.29680>
- Suryanti, A., Nurrahman, F., Studi, P., Dasar, P., Ganesha, U. P., Studi, P., & Informatika, T. (2021). pengembangan media pembelajaran energi alternatif berbasis multimedia interaktif program studi pendidikan dasar universitas pendidikan ganesha stmik stikom indonesia. 11.
- Syahrul, R., Sumarmin, R., Yogica, R., Biologi, P., Biologi, J., & Negeri, U. (2021). Analisis Berpikir Kritis Siswa SMAN 4 Padang pada Materi Pencemaran Lingkungan (Analisis Berpikir Kritis Siswa SMAN 4 Padang pada Materi biologi). 5.
- Sztuba, K. (2024). PENGARUH MEDIA CANVA TERHADAP KOMPETENSI ABAD 21 pada kurikulum merdeka belajar teknik pemesinan di smk negeri 7 surabaya mohammad safii rachmad syarifudin hidayatullah abstrak.
- Trianingsih, R., Wahyuni, T., & Jannah, M. (2022). peningkatan hasil belajar siswa kelas v materi kontekstual demonstrasi improved learning outcomes of 5 th grade on human respiratory system material with contextual learning. 4(01), 53–59. <https://doi.org/https://doi.org/10.46772/kontekstual.v4i01.881>
- Tsanawiyah, D. I. M. (2024). epistemic : jurnal ilmiah pendidikan proses pengembangan materi pembelajaran pai epistemic : jurnal ilmiah pendidikan. 3(1), 149–165. <https://doi.org/https://doi.org/10.70287/epistemic.v3i1.217>
- Umar, I., Biologi, P., Matematika, F., Alam, P., & Surabaya, U. N. (2025). pengembangan e-lkpd pbl berbasis blended learning materi sistem pernapasan untuk melatih keterampilan berpikir kritis siswa development of pbl e-lkpd based on blended learning respiratory system to train students critical thinking skills pramita. 14(1), 54–61. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/bioedu.v14n1.p54-61>
- Vina & Wardani. (2023). pengembangan e-modul berbasis problem based learning dengan media canva untuk meningkatkan literasi sains pada materi pencemaran lingkungan kelas x sman 1 mandirancan. 9(1).
- Wahyuningtiyas, K. P., & Bachri, S. (2024). Penerapan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Mobile Learning untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Application of Interactive Learning Multimedia Based on Mobile Learning to Increase Students ' Interest and Learning Outcomes. 2(2), 141–149. <https://doi.org/10.17977/um084v2i22024p141-149>
- Wardah, A., & Sani, R. A. (2025). Jurnal Pendidikan MIPA. 15, 803–814. <https://doi.org/https://doi.org/10.37630/jpm.v15i2.2835>
- Wijaksono, G. D., & Grahita, B. (2023). Efektifitas Media Animasi Dan Video Presentasi. 3, 99–106.

<https://doi.org/https://doi.org/10.33197/visualideas.vol3.iss2.2023.1263>

- Woja, S. M. A. N., Dompur, K., & Barat, N. T. (2023). Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar , Keterampilan Berpikir Kritis , dan Pemahaman Konsep Biologi Siswa melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah. 4(April).
- Wulandari, H. T., Murtiyasa, B., Susanto, H., Studi, P., Pendidikan, A., & Surakarta, U. M. (2025). urnal ilmiah pendidikan citra bakti integrasi teknologi canva dalam pembelajaran : peningkatan literasi digital melalui komik digital. 12, 426–435.
- Wulandari, T., Mudinillah, A., Islam, A., Batusangkar, N., Tinggi, S., & Islam, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran IPA MI / SD. 2(1), 102–118. <https://doi.org/https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
- Yasmin, N. I., Taufiq, M., Islam, U., Imam, N., & Padang, B. (2024). Membangun Karakter Islami melalui Desain Pembelajaran Digital. 4(4). <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/cendekia.v4i4.3300>
- Yuliatwati, F. (2024a). (Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial). 3(3), 93–104. <https://doi.org/https://doi.org/10.61721/pendis.v3i3.434>
- Yuliatwati, F. (2024b). enhancing critical thinking in education through ai-driven gamification : the development and impact of the adaptive critical thinking enhancement system (actes). July, 7768–7777.
- Yuliatwati, F. (2024c). Jurnal Pendidikan IPA Indonesia. 13(2), 239–254. <https://doi.org/10.15294/jpii.v13i2.2585>
- Yuliatwati, F. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. 2, 10–21.
- Zaharani, F. N., Susilo, J., Swadaya, U., Jati, G., Siswa, P., Pembelajaran, T., Deskripsi, T., Menggunakan, D., & Canva, M. P. (2024). Persepsi siswa terhadap pembelajaran teks deskripsi dengan menggunakan media pembelajaran canva. 13(2), 66–72. <https://doi.org/https://doi.org/10.33603/jurnaltuturan.v13i2.10848>
- Zainab, M. (2024). Jurnal wistara. 5, 1–11. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/wistara.v5i1.13954>
- Zainab, M. (2025). Efektivitas Model Problem Based Learning Bermetode Eksperimen dengan Media PAREPIA untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPAS Materi Sistem Pernapasan Manusia. 5, 247–258.
- Zakiah, R. E., Suryana, D., & Zulkarnaen, R. H. (2023). Keterampilan, Meningkatkan Kritis, Berpikir Siswa Pembelajaran biologi. 7(3), 1852–1861. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5693>
- Zalukhu, M. (2021). meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. VII(I), 39–45. <https://doi.org/https://doi.org/10.19109/bioilmi.v7i1.9506>