

DAFTAR PUSTAKA

- Agnesa, O. S., & Rahmadana, A. (2022). Model Problem-Based Learning sebagai Upaya Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis pada Pembelajaran Biologi. *JOTE: Journal On Teacher Education*, 3(3), 65–81. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jote.v3i3.4384>
- Alwi, Gani, T., & Danial, M. (2019). Pengembangan Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik. *Chemistry Education Review (CER)*, 2(2), 111–126. <https://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2822335&val=25283&title>
- Anastasiadis, T., Lampropoulos, G., & Siakas, K. (2018). Digital Game-based Learning and Serious Games in Education. *International Journal of Advances in Scientific Research and Engineering*, 4(12), 139–144. <https://doi.org/10.31695/ijasre.2018.33016>
- Anggraini, H. I., Nurhayati, & Kusumaningrum, S. R. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis HOTS dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL) di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(11), 1885–1896. <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i11.356>
- Aripin, I., & Suryaningsih, Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Menggunakan Teknologi Augmented Reality (AR) Berbasis Android pada Konsep Sistem Saraf. *Jurnal Sainsmat*, 8(2), 47–57. <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1534691&val=4331&title>
- Asriningtyas, A. N., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 5 Sd. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*, 5(1), 23–32. <https://doi.org/https://doi.org/10.26714/jkpm.5.1.2018.23-32>
- Astuti, Y. P. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Group Investigation dengan Advance Organizer untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Keterampilan Pemecahan Masalah pada Siswa SMP. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(2), 83–90. <https://doi.org/https://doi.org/10.47492/jip.v1i2.53>
- Atmajaya, T., Susanta, A., Utari, T., Susanto, E., & Maulidiya, D. (2023). Pengaruh Game Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Materi Lingkaran Kelas VIII SMP Negeri 18 Kota Bengkulu. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 7(3), 441–449. <https://doi.org/https://doi.org/10.33369/jp2ms.7.3.441-449>
- Badriah, L. (2016). Perbedaan Hasil Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa Pendidikan Biologi Menggunakan Pendekatan Pembelajaran Deduktif dan Induktif pada Konsep Ekosistem. *Bioedusiana*, 1(1), 53–64. <https://doi.org/10.34289/277885>
- Badriah, L., Mahanal, S., Lukiat, B., & Saptasari, M. (2023). Collaborative Mind Mapping-Assisted RICOSRE to Promote Students' Problem-Solving Skills. *Participatory Educational Research*, 10(4), 166–180.

- <https://doi.org/10.17275/per.23.65.10.4>
- Bahri, A., Putriana, D., & Idris, I. S. (2018). Peran PBL dalam Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Biologi. *Sainsmat: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Alam*, 7(2), 114–124. <https://doi.org/10.35580/sainsmat7273642018>
- Budianti, D. A., Roshayanti, F., Hayat, M. S., & Syafiq, M. A. (2022). Profil Kemampuan Memecahkan Masalah Peserta Didik MA Darul Muqorrobun pada Pembelajaran Biologi. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 3(1), 38–45. <https://doi.org/10.51651/jkp.v3i1.153>
- Campbell, N. A., Reece, J. B., Urry, L. A., Chain, M. L., Wasserman, S. A., Minorsky, P. V., & Jackson, R. B. (2008). *Biologi Edisi ke Delapan*. Erlangga.
- Campbell, N. A., Reece, J. B., Urry, L. A., Chain, M. L., Wasserman, S. A., Minorsky, P. V., & Orr, R. B. (2020). *Biology Twelfth Edition* (12th ed.). Pearson.
- Dores, O. J., Wibowo, D. C., & Susanti, S. (2020). Faktor-Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *J-PiMat*, 2(2), 242–254. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v4i1.1331>
- Elvaniasti, M., Kharisma, N. A. N., Irdalisa, & Yarza, H. N. (2022). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Sains Peserta Didik pada Materi Perubahan Lingkungan. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Fisika*, 8(1), 1–9. <https://doi.org/10.30983/lattice.v2i1.5542>
- Ennis, R. H. (1985). Critical thinking: Its nature, measurement, and improvement. In *National Inst. Of Education*. <https://pdfs.semanticscholar.org/80a7/c7d4a98987590751df4b1bd9adf747fd7aaa.pdf>
- Ennis, R. H. (1993). Critical Thinking Assessment. *Theory Into Practice*, 32(3), 179–186. <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/00405849309543594>
- Fauzi, M. A. R., Azizah, S. A., Nurkholisah, Anista, W., & Utomo, A. P. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Berbasis Game Edukatif dalam Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Biologi. *Jurnal Biologi*, 1(3), 1–11. <https://doi.org/10.47134/biology.v1i3.1965>
- Firdaus, A., Nisa, L. C., & Nadhifah. (2019). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Barisan dan Deret Berdasarkan Gaya Berpikir. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 68–77. <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.17822>
- Gustira, A., Nurani, Y., & Wulan, S. (2023). Permainan Tradisional Petualangan Gobak Sodor dan Kemampuan Pemecahan Masalah. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 1173–1185. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.4071>
- Halawa, D. M. (2024). Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) di Kelas VII SMP Negeri 2 Lolomatua Tahun Pelajaran 2022 / 2023. *Journal on Education*, 6(2), 14410–14424. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.5296>
- Hamdani, A. R. (2015). Pengaruh Blended Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Pemahaman Konsep Siswa pada Materi Daur Air. *Didaktik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1),

- 48–66. <https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v1i1.11>
- Hendra. (2021). Pembelajaran Kontekstual (CTL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran IPA Pada Kelas IX di Sekolah Menengah Pertama. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan IPA*, 1(1), 139–146. <https://jbse.ulm.ac.id/index.php/PMPIPA/article/view/36>
- Hendraningrat, D., & Fauziah, P. (2022). Media Pembelajaran Digital untuk Stimulasi Motorik Halus Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 58–72. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1205>
- Herzon, H. H., Budjianto, & Utomo, D. H. (2018). Pengaruh Problem-Based Learning (PBL) terhadap Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(1), 42–46. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>
- Hidayatulloh, R., Suyono, & Azizah, U. (2020). Analisis Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa Sma Pada Topik Laju Reaksi. *JPPS: Jurnal Penelitian Pendidikan Sains*, 10(1), 1899–1909. <https://doi.org/10.26740/jpps.v10n1.p1899-1909>
- Huriyati, E., & Nelvia, T. (2014). Gangguan Fungsi Penghidu dan Pemeriksaannya. *Jurnal Kesehatan Andalas*, 3(1), 1–7. <https://doi.org/10.25077/jka.v3i1.16>
- Isnaeni, W. (2019). *Fisiologi Hewan* (C. Heni (ed.)). PT.Kanisius. https://www.google.co.id/books/edition/Fisiologi_Hewan/Rnz7DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1
- Izza, F. N., & Rajagede, R. A. (2022). Pengembangan Permainan Tradisional Dam-Daman dalam Bentuk Application Programming Interface. *Journal.Uii.Ac.Id*, 3(2), 1–6. <https://doi.org/https://journal.uii.ac.id/AUTOMATA/article/view/24329>
- Jyantika, I. G. A. N. T., & Putri, N. M. R. P. (2023). Penerapan Game Based Learning dalam Pembelajaran Biologi untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas XI MIPA SMA Negeri 1 Kuta Utara. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 12(1), 105–116.
- Koes, I. (2017). *Anatomi dan Fisiologi (Edisi Revisi)*. Alfabeta.
- Krath, J., Schürmann, L., & von Korflesch, H. F. O. (2021). Revealing the Theoretical Basis of Gamification: A Systematic Review and Analysis of Theory in Research on Gamification, Serious Games and Game-Based Learning. *Computers in Human Behavior*, 125(1), 1–33. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106963>
- Kurniawati, M., Sajidan, & Ramli, M. (2019). Analisis Keterampilan Memecahkan Masalah Siswa SMA. *Proceeding Biology Education Conference*, 16, 75–78. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/82894936/38340-94981-1-SM-libre.pdf?1648591611=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DAnalisis_Keterampilan_Memecahkan_Masalah.pdf&Expires=1706622088&Signature=QUmKq~e6pbugrtdE6vG5h hIYrPhGoOlxfXqOrQhYkVMre
- Lestari, W., Kusmayadi, T. A., & Nurhasanah, F. (2021). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Ditinjau Dari Perbedaan Gender. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(2), 1141–1150. <https://doi.org/10.33603/e.v8i1.3205>

- Lubis, F. A., Lubis, K. N., & Anas, N. (2022). 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>
- Luhsasi, D. I., & Permatasari, C. L. (2020). Trade Game Akuntansi Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(1), 51–59. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i1.p51-59>
- Mahanal, S. (2019). Asesmen Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 3(2), 51–73. <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v3i2.128>
- Maine, U. of S. (2012). *Problem Solving Skills Rubric*. <https://usm.maine.edu/sites/default/files/assessment/Rubric-ProblemSolvingSkills.pdf>
- Mapala, P. P., Setyawati, S. P., Khususiyah, & Arofah, L. (2023). Pengembangan Permainan Dam Quiz sebagai Sarana Keterbukaan Diri Untuk Siswa SMP Islam Al Huda Lamongan. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 23(3), 2668–2676. <https://doi.org/10.33087/jjubj.v23i3.4178>
- Mariana, E., Wardany, K., & Asih, D. A. S. (2022). Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Peningkatan Pemecahan Masalah Siswa pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 12(3), 395–401. <https://doi.org/10.37630/jpm.v12i3.621>
- Marudut, M. R. H., Bachtiar, I. G., Kadir, & Iasha, V. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran IPA melalui Pendekatan Keterampilan Proses. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 577–585. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.401>
- Maryanti, N. C. W. (2016). Epilepsi dan Budaya. *Buletin Psikologi*, 24(1), 22–31. <https://doi.org/10.22146/bps.16358>
- Masruroh, D. E. A., & Isnaini, N. (2022). The Effect of the Traditional Board Game “Dam-Daman” on the Elderly Cognitive Functions at the Elderly Integrated Health Center, Pegongsoran, Pemalang District, Pemalang. *Proceedings Series on Health & Medical Sciences*, 2, 127–132. <https://doi.org/10.30595/pshms.v2i.234>
- Maula, N. K. (2020). Analisis Peningkatan Keterampilan Problem-Solving Siswa SMP dalam Pembelajaran Matematika dengan IDEAL Problem-Solving berbasis Game-Based Learning. *Jurnal Petik*, 6(2), 71–80. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v6i2.764>
- Meriyanti, Pratiwi, R. H., Gresinta, E., & Sulistyaniningsih, E. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP terhadap Mata Pelajaran IPA Melalui Penggunaan Media Google Classroom. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 5(2), 226–232. <https://doi.org/10.33369/diklabio.5.2.226-232>
- Meutia, S., Utami, N., Rahmawati, S., & Himayani, R. (2021). Sistem Saraf Pusat dan Perifer. *Medical Profession Journal of Lampung*, 11(3), 306–311. <https://doi.org/https://doi.org/10.53089/medula.v11i3.189>
- Mudanta, K. A., Astawan, I. G., & Jayanta, I. N. L. (2020). Instrumen Penilaian Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal*

- Mimbar Ilmu*, 25(2), 262–270. <https://doi.org/10.23887/mi.v25i2.26611>
- Murdiansyah, B. N. (2022). Analisis Keterampilan Bermain Dam-Daman terhadap Hasil Belajar Matematika Atlet Senior Madrasah Diniyah. *Jurnal Penelitian Multidisiplin Ilmu*, 1(4), 677–686. <https://doi.org/https://doi.org/10.59004/metta.v1i4.248>
- Muslihatun, A., & Sugiman. (2022). Pembelajaran Bangun Datar Menggunakan Permainan Anak Tradisional Indonesia. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(3), 2131–2141. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i3.5111>
- Mutia, N. A. R., Selaras, G. H., Fitri, R., & Ristiono. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Bernuansa Pendekatan Kontekstual tentang Materi Sistem Koordinasi untuk Peserta Didik Kelas XI SMA. *Jurnal Atrium Pendidikan Biologi*, 5(1), 75–82. <https://doi.org/10.24036/apb.v5i1.7119>
- Nugroho, S. A. (2021). Anatomi Fisiologi Sistem Endokrin. In *OSF Preprints*.
- Nurhasanah, H. (2020). *Permainan Tradisional Dam-Daman Integrasi (Damai)* (1st ed.). PT. Pelita Media Nusantara.
- Pearce, & Evelyn, C. (2013). *Anatomi dan Fisiologi untuk Paramedis*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Prameswari, A. N. R., & Ismail. (2023). Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMP dalam Memecahkan Masalah Matematika Kontekstual Ditinjau dari Kemampuan Matematika dan Perbedaan Jenis Kelamin. *Mathedunesa*, 12(3), 946–981. <https://doi.org/10.26740/mathedunesa.v12n3.p946-981>
- Purba, D., Zulfadli, & Lubis, R. (2021). Pemikiran George Polya Tentang Pemecahan Masalah. *Mathematic Education Journal*, 4(1), 25–31. <https://doi.org/https://doi.org/10.37081/mathedu.v4i1.2204>
- Purnama, A. A., & Kalkautsar, M. (2023). Permainan Ular Tangga Berbasis Game Based Learning untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa pada Pelajaran IPA. *Journal on Education*, 5(4), 11301–11308. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/2068>
- Purwanti, R., Rusdi, M., & Habibi, A. (2022). Pengembangan Modul Game Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kreatif Mata Pelajaran Ipa Bagi Peserta Didik Tunadaksa Kelas Xii Smalb Negeri Kota Jambi. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 1065–1078. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v3i2.1345>
- Putri, N. K. D. G. (2021). Penggunaan Moodle Bermedia Crossword Puzzel Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa SMP Negeri 2 Kuta. *Jurnal Santiaji Pendidikan*, 11(2), 169–173. <https://e-journal.unmas.ac.id/index.php/jsp/article/view/2477>
- Putri, N. M. R. P., & Jayantika, I. G. A. N. T. (2023). Game-Based Learning: Strategi Peningkatan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI MIPA di SMA Negeri 1 Kuta Utara. *Jurnal Santiaji Pendidikan*, 13(2), 88–96. <https://doi.org/https://doi.org/10.36733/jsp.v13i2.7004>
- Rahardhian, A. (2022). Kajian Kemampuan Berpikir Kritis (Critical Thinking Skill) Dari Sudut Pandang Filsafat. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 5(2), 87–94. <https://doi.org/10.23887/jfi.v5i2.42092>
- Rahmanto, S. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Dam-daman untuk

- Materi Teorema Pythagoras SMP Kelas VIII. *Jurnal Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 145–154. <https://doi.org/https://doi.org/10.30605/pedagogy.v9i1.3768>
- Rahmawati, R., Muttaqin, M., & Listiawati, M. (2019). Peran Permainan Kartu Uno dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Program Studi Pendidikan Biologi*, 9(2), 64–75. <https://core.ac.uk/download/pdf/234031444.pdf>
- Rahmawati, S., Syamsiah, & Muis, A. (2022). Profil Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa SMA Negeri 1 Wonomulyo pada Mata Pelajaran Biologi di Masa Pandemi Covid-19. *Biogenerasi: Jurnal Pendidikan Biologi*, 7(2), 215–223. <https://doi.org/https://doi.org/10.30605/biogenerasi.v7i2.1876>
- Ramadhani, N. L. S., & Sawitri, D. A. (2022). Dam-Daman Teks Prosedur: Modifikasi Permainan Tradisional Menjadi Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Seminar Nasional Sosial ...*, 1, 648–653. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA/article/view/2781>
- Rihiantoro, T., Handayani, R. S., Wahyuningrat, N. L. M., & Suratminah. (2018). Pengaruh Teknik Relaksasi Otot Progresif Terhadap Kecemasan Pada Pasien Pre Operasi. *Jurnal Ilmiah Keperawatan Sai Betik*, 14(2), 129–135. <https://doi.org/10.26630/jkep.v14i2.1295>
- Ristiasari, T., Priyono, B., & Sukaesih, S. (2012). Model Pembelajaran Problem Based Solving dengan Mind Mapping terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Unnes Journal of Biology Education*, 1(3), 34–41. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/jbe.v1i3.1498>
- Rosidah, C. T. (2018). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Menumbuhkembangkan Higher Order Thinking Skill Siswa Sekolah Dasar. *Inventa*, 2(1), 62–71. <https://doi.org/10.36456/inventa.2.1.a1627>
- Santoso, S. H., & Mosik, M. (2019). Keefektifan LKS Berbasis STEM (Science, Tehnology, Engineering and Mathematic) untuk Melatih Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran Fisika SMA. *Unnes Physics Education Jurnal*, 8(3), 248–253. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/upej.v8i3.35622>
- Saputra, H. (2020). Kemampuan Berfikir Kritis Matematis. *Perpustakaan IAI Agus Salim Metro Lampung*, 2(1), 1–7. <https://osf.io/v7g2k/download>
- Saputri, D. A., & Febriani, S. (2017). Pengaruh Model Problem Based Learning(Pbl) terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Biologi Materi Pencemaran Lingkungan Kelas X Mia SMA N 6 Bandar Lampung. *Biosfer: Jurnal Tadris Pendidikan Biologi*, 8(1), 40–52. <https://doi.org/10.24042/biosf.v8i1.1262>
- Sari, R. N. K., & Ahmad, H. A. (2022). Game-Based Learning : Media Edutainment Matematika untuk Pembelajaran Mandiri Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Manajemen, Desain & Aplikasi Bisnis Teknologi (SENADA)*, 5, 99–106. <https://eprosiding.idbbali.ac.id/index.php/senada/article/view/649>
- Sarwadi, & Erfanto. (2014). *Buku Pintar Anatomi Tubuh Manusia*. Dunia Cerdas.
- Siahaan, E., & Surya, E. (2020). Analisis Pengaruh Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Dalam Pelajaran Matematika. *Researchgate Jurnal*, 1(2), 1–8.

- https://www.researchgate.net/profile/Elfina-Siahaan-2/publication/341458504_Analisis_Pengaruh_Kemampuan_Pemecahan_Masalah_Siswa_Dalam_Pelajaran_Matematika/links/5ec78477458515626cbf4bd4/Analisis-Pengaruh-Kemampuan-Pemecahan-Masalah-Siswa-Dalam-Pelajaran-M
- Sloane, E. (2004). *Anatomi Dan Fisiologi Untuk Pemula*. Buku Kedokteran ECG.
- Somawati, S. (2018). Peran Efikasi Diri (Self Efficacy) terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 6(1), 39–45. <https://doi.org/10.29210/118800>
- Sri Novitayani. (2016). Karakteristik Pasien Skizofrenia Dengan Riwayat Rehospitalisasi. *Idea Nursing Journal*, 7(2), 23–29. <https://doi.org/https://doi.org/10.52199/inj.v7i3.6442>
- Stiller, K. D., & Schworm, S. (2019). Game-Based Learning of the Structure and Functioning of Body Cells in a Foreign Language: Effects on Motivation, Cognitive Load, and Performance. *Frontiers in Education*, 4(18), 1–19. <https://doi.org/10.3389/feduc.2019.00018>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suharsono, & Mustofa, P. (2015). *Buku Ajar Biologi Umum*.
- Supriyanto, I., & Mawardi, M. (2020). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis melalui Model Pembelajaran Group Investigation pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 558–564. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.394>
- Syafitri, E., Armanto, D., & Rahmadani, E. (2021). Aksiologi Kemampuan Berpikir Kritis. *Journal of Science and Social Research*, 4(3), 320–325. <https://doi.org/10.54314/jssr.v4i3.682>
- Tanjung, H. S., & Nababan, S. A. (2019). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Komunikasi Matematis Siswa SMA Negeri 3 Kuala Kabupaten Nagan Raya. *Genta Mulia*, 10(2), 178–187.
- Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran IPA Interaktif dengan Game Based Learning. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, 4(2), 1–5. <https://jurnal.uns.ac.id/jsei/article/view/70937>
- Wathon, A. (2018). Perkembangan Sosial Emosional Siswa Melalui Alat Permainan Edukatif. *Analytical Biochemistry*, 1(1), 124–139. <https://oj.lapamu.com/index.php/sim/article/view/63>
- Wati, I. F., Yuniawatika, & Murdiyah, S. (2020). Analisis Kebutuhan Terhadap Bahan Ajar Game Based Learning Terintegrasi Karakter Kreatif. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(2), 181–195. <https://doi.org/10.21831/jpk.v10i2.31880>
- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2020). Game-Based Learning (GBL) sebagai Inovasi dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar pada Masa New Normal. *INTEGRATED (Journal of Information Technology and Vocational Education)*, 2(1), 17–22. <https://doi.org/10.17509/integrated.v3i1.32729>
- Widiana, I. W. (2022). Game Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam

- Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.48925>
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>
- Wirayasa, I. D. G. P., Darmayasa, I. P., & Satyawan, I. M. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Hasil Belajar Ranah Kognitif Model 4D pada Materi Sepak Bola Berdasarkan Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha*, 8(3), 81–88. <https://doi.org/10.23887/jjp.v8i3.33760>
- Zahora, E., & Saparso. (2021). Penggunaan E-Learning Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Biologi Materi Sistem Saraf Siswa Kelas XI IPA 2 SMA “XYZ.” *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 1(3), 297–303. <https://doi.org/https://doi.org/10.53625/jirk.v1i3.200>
- Zahra, P., Gresinta, E., & Pratiwi, R. H. (2021). Pengaruh Kecerdasan Intrapersonal Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah pada Mata Pelajaran Biologi. *EduBiologia: Biological Science and Education Journal*, 1(1), 48–54. <https://doi.org/10.30998/edubiologia.v1i1.8087>