

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, M. E. (2020). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Biologi. *Indonesian Journal of Educational Development*, 1(2). <https://doi.org/10.5281/zenodo.4006233>
- Agnesa, O. S., & Rahmadana, A. (2022). Model Problem-Based Learning sebagai Upaya Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis pada Pembelajaran Biologi. *Jurnal on Teacher Education*, 3, 65–81.
- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>
- Akmalia, R., Oktapia, D., Hasibuan, E. E., Hasibuan, Nindya, & Tri Suci. (2023). Pentingnya Evaluasi Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5.
- Amanda, S., Nabila Zulkim, S., Adrias, A., Azmi Alwi, N., Hamka, J., Tawar Bar, A., Padang Utara, K., & Padang, K. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 2(4), 304–313. <https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i3.842>
- 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 (Japendi)*, 2.
- Anita, G., & Ariani, T. (2024). Pengaruh Game Based Learning terhadap Pembelajaran Fisika untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa: Literature Review. *Anthor: Education and Learning Journal*, 3, 2024. <http://dx.doi>
- Annisa, L., Oktaviana, C., & Habibi, A. A. (2020). Hubungan Keterampilan Berpikir Kritis Dengan Hasil Belajar Peserta Didik. *Edubiologica Jurnal Penelitian Ilmu Dan Pendidikan Biologi*, 8(1), 35. <https://doi.org/10.25134/edubiologica.v8i1.2337>
- Ardiansyah, D. R., Saputro, N. A., Widodo, S. T., & Hidayat, N. R. (2023). Penggunaan Media Power Point Interaktif dan Word Wall untuk Meningkatkan Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila. *Didaktik*, 09.
- Ariyanti, E., Fadly, W., Anwar, M. K., & Sayekti, T. (2021). Analisis Kemampuan Membuat Kesimpulan Menggunakan Model Contextual Teaching and Learning Berbasis Education for Sustainable Development Info Artikel ABSTRAK. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*. <http://ejournal.iainponorogo.ac.id/index.php/jtii>
- Ariyati, E., Susilo, H., Suwono, H., & Rohman, F. (2021). Pemberdayaan Keterampilan Berpikir Kritis Melalui Pembelajaran Process Oriented Guided

- Inquiry Learning (POGIL) Empowering Critical Thinking Skills Through Process-Oriented Guided Inquiry Learning (POGIL). *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 11.
- Arni, A., & Susilawati. (2022). Pencemaran air sungai akibat pembuangan sampah di desa bagan kuala tanjung beringin Kabupaten Serdang Bedagai. *Nautical : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1. <https://jurnal.arkainstitute.co.id/index.php/nautical/index>
- Auliyah, N., Setyawati, R. D., & Setyawati, A. N. (2023). *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Operasi Hitung Bilangan Bulat melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Ambila (Ambil Bilangan Bulat) pada Siswa Kelas VI SD Negeri Tlogosari Kulon 01*.
- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of educational objectives: the classification of educational goals*.
- Cahayu, S. A., Yelianti, U., Asrial, A., Wicaksana, E. J., & Nataliya, R. (2024). Efektivitas Problem Based Learning Berbasis Game Gurita Point dengan Lesson Study Terhadap Hasil Belajar Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Pada Siswa SMP. *BIODIK*, 10(1), 80–88. <https://doi.org/10.22437/biodik.v10i1.28029>
- Cahyati, W., Tika Damayani, A., Wigati, T., & Suyoto. (2024). Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, Dan Pengembangan Pembelajaran*, 4. <http://journal.ainarapress.org/index.php/jiepp>
- Cinta, A., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2021). Game-based learning (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal. *INTEGRATED (Information Technology and Vocational Education)*.
- Cinta, A., Wibawa, P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2021). Game-Based Learning (GBL) Sebagai Inovasi Dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa New Normal. *INTEGRATED (Information Technology and Vocational Education)*, 3.
- Dityaningsih, Astriyani, & Eminita. (2020). Pengaruh Game Edukasi Quizizz Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*. <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit>
- Dola Syamsu, F. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berorientasi Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Genta Mulia*, 1.
- Dwanda Putra, L., Dwi Arlinsyah, N., Rosyad Ridho, F., Najma Syafiq, A., & Annisa, K. (2024). Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12. <http://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/index>

- Dwi Apriyani, N., & Alberida, H. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) terhadap Keterampilan Argumentasi Peserta Didik Pada Pembelajaran Biologi: Literature Review. *Biochephy: Journal of Science Education*, 03(1), 40–48. <http://journal.moripublishing.com/index.php/biochephy>
- Ennis, R. H. (1985). *Critical Thinking, : Its Nature, Measurement, and Improvement*.
- Fakhrizal, T., & Hasanah, U. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran Biologi Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning di Kelas X Sma Negeri 1 Kluet Tengah. *BIOTIK: Jurnal Ilmiah Biologi Teknologi Dan Kependidikan*, 8(2), 200–217. <https://doi.org/10.22373/biotik.v8i2.8222>
- Ferdya, R., & Arsih, F. (2021). Analisis Kemampuan Literasi Sains dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa terhadap Covid-19 Berdasarkan Materi yang Relevan dalam Pembelajaran Biologi. *Bio-Lectura: Jurnal Pendidikan Biologi*, 8.
- Fitria, S., & Wahyuni, U. (2020). Pelatihan Lesson Study dan Penulisan Laporan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Bagi Guru Sekolah Menengah Kejuruan Kabupaten Sarolangun. *Journal of Character Education Society*, 3, 136–144.
- Fitriani, Harahap, R. D., & Safitri, I. (2022). Analisis Hambatan Proses Pembelajaran Biologi Secara Daring Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Biolokus: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi Dan Biologi*.
- Gita Lestari, D., Irawati, H., Dahlan Jl Ringroad Selatan, A., Banguntapan, K., & Istimewa, D. (2020). Literature Review: Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Dan Motivasi Siswa Pada Materi Biologi Melalui Model Pembelajaran Guided Inquiry. *BIOMA*, 2(2), 51–59. <https://scholar.google.co.id>,
- Guilford. (1942). *Fundamental Statistics in Psychology and Education*.
- Gustini, H., Ruhiat, Y., & Nulhakim, L. (2023). (Effectiveness Of Nearpod-Based Interactive Learning Media on Environmental Pollution To Train Critical Thinking Skills). *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 10(1).
- Hader, A., Efendi, & Sindy. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning (GBL) Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran IPA. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10.
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74. <https://doi.org/10.1119/1.18809>
- Hanafiah, N., & Sukandar, A. (2022). Implementasi Lesson Study dalam Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Guru di SMA Badan Perguruan Indonesia Kota Bandung. *The Journal of Educational Research*, 2(1). <http://journal.medpro.my.id/index.php/edukasi>

- Handayani, H., & Febriani, E. A. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sosiologi di Kelas X Fase E SMAN 4 Padang. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 4(1), 167–176. <https://doi.org/10.24036/nara.v4i1.308>
- Hasbi, M., Suri, M., & Kurniawati, S. (2023). Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMP. *Journal of Education Science (JES)*, 9(1).
- 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.
- Herdiani, N., Erlin, E., & Amam, D. A. (2023). Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Pada Pembelajaran Discovery Learning. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*. <https://jurnal.unigal.ac.id/SN->
- Huda, K. (2020). *Modul Pembelajaran SMA Biologi Kelas X*. Direktorat SMA, Direktorat Jenderal PAUD dan DIKMEN.
- Irma Setianingsih, Ayeb Rosidi, & Imam Anas. (2025). Pengaruh Game Educaplay terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA N 2 Ungaran Kab. Semarang. *Al Qodiri : Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Keagamaan*, 22(3), 343–356. <https://doi.org/10.53515/qodiri.2025.22.3.343-356>
- Khaerunnisa, Latri, Lestari, & Hasan. (2022). Penerapan Metode Games Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa Kelas IV. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 6(3).
- Khoirina, V., & Fatonah, N. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Cahaya Edukasia*, 1.
- 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. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106963>
- Kurniawati, Latifa, R., & Wahyono, P. (2024). Pengaruh Project Based Learning Berbantuan Mind Mapping Terhadap Minat Belajar dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Madrasah Aliyah. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi*.
- Kusuma, M. A., Kusumajanto, D. D., Handayani, R., & Febrianto, I. (2022). Alternatif Pembelajaran Aktif di Era Pandemi melalui Metode Pembelajaran Game Based Learning. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 7(1), 28. <https://doi.org/10.17977/um039v7i12022p028>
- Kusumaningrum, D. A., & Widiyono, A. (2022). Effect of Process Skills Approach on Science Learning Outcomes and Attitudes in Elementary Schools. *Asian*

Journal of Natural Sciences, 1(1), 9–16.
<https://doi.org/10.55927/ajns.v1i1.1857>

- Lasminawati, E., Kusnita, Y., & Merta, W. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar dengan Pendekatan Pembelajaran Culturally Responsive Teaching Model Problem Based Learning. *JSER Journal of Science and Education Research*, 2(2). <https://jurnal.insanmulia.or.id/index.php/jsjer/>
- Laumbo, N., Saiya, A., Kumajas, J., & Disetujui, D. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ikatan Kimia. *General Chemistry Journal*, 2(1).
- Lestari Rachel Raturoma, T., & Laisnima, L. (2023). Hubungan Keterampilan Berpikir Kritis dengan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik pada Materi Bentuk Molekul Kelas X di SMA Kristen Yabt Manokwari. *Chemistry Education Journal Arfak Chem*, 6(1), 487–494. <http://jurnal.unipa.ac.id/index.php/accej>
- Liu, Z. Y., Shaikh, Z. A., & Gazizova, F. (2020). Using the concept of game-based learning in education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(14), 53–64. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i14.14675>
- 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 FKIP Universitas Mandiri*, 08.
- Magdalena, I., Hidayati, N., Dewi, R. H., Septiara, S. W., & Maulida, Z. (2023). Pentingnya Evaluasi dalam Proses Pembelajaran dan Akibat Memanipulasinya. *Masaliq: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(5), 810–823. <https://doi.org/10.58578/masaliq.v3i5.1379>
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan dan Pembelajaran. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2. <https://siducat.org/index.php/ghaitsa>
- Masrinah, E. N., Aripin, I., & Gaffar, A. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMA 1 Maja. *Pedagogi Biologi (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi)*, 01, 26. <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/bp/>
- Meriyanti, M., 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>
- Miskiyah, Z., & Safitri, N. L. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Pintar terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMA Materi Ekosistem. *Al Kawnu: Science and Local Wisdom Journal*, 2(2). <https://doi.org/10.18592/ak.v2i2.7444>

- Mogashoa, T. (2014). Applicability of Constructivist Theory in Qualitative Educational Research. In *American International Journal of Contemporary Research* (Vol. 4, Issue 7). www.aijcrnet.com
- Monalisa. (2023). Pengaruh Game Based Learning Mata Pelajaran Informatika Kurikulum Merdeka Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar. *Padma Sari: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 03. <https://doi.org/10.53977/ps.v2i01.908>
- Nahriyah, A. S., & Rachmadiarti, F. (2023). Pengembangan E-Book Berbasis Problem Based Learning pada Materi Perubahan Lingkungan untuk Melatihkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas X SMA. *Bioedu: Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 12(2), 321–342. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>
- Nasir, M. A. (2022). Teori Konstruktivisme Piaget: Implementasi dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadis. *JSG: Jurnal Sang Guru*, 1, 215–223. <https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/jsg/index>
- Natalia Hulu, T. D., Zega, N. A., Gulo, H., & Harefa, A. R. (2024). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Konteks Pembelajaran Biologi SMA Negeri 1 Lahewa Timur. *Learning : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4.
- Novita Sari, R., Nazmi, R., Pendidikan Sejarah, P., & PGRI Sumatera Barat, S. (2021). Pengaruh Game Word Wall terhadap Hasil Belajar Sejarah Kelas X Mipa SMA 2 Lubuk Basung. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 6(2), 76–83.
- Novita Widyadarsana, S., Hartanto, E. P., & Ernawati, T. (2024). Penggunaan Quizizz dalam Pembelajaran PBL untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa*, 3(1).
- Nugraha Ady, W., Muhajir, S. N., & Irvani, A. I. (2024). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMA melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Permainan Tradisional. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 14(3), 772–785. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i3.1775>
- Nurul A'ini, A., Yustiana, S., & Author, C. (2022). Pengaruh Model Games Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan PAUD*, 4. <http://jurnal.intancendekia.org/index.php/PeDaPAUD/index>
- Palimbong, W., & Sanoto, H. (2024). Pengembangan Instrumen Motivasi Belajar Tematik untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 707–718. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.7201>
- Perdana, R. P., Fitriani, A., & Miftah, D. (2024). Fenomena Penebangan Hutan Secara Liar terhadap Lingkungan dan Upaya Penegakan Hukum di Desa Ngapus Kecamatan Japah Blora. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1.

- Prameswari, A. N. R., & Ismail, I. (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>
- Pranoto, S. E. (2020). Penggunaan Game Based Learning Quizizz untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sosiologi materi Globalisasi Kelas Xii IPS Sma Darul Hikmah Kutoarjo. *Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Antropologi*, 4(1), 25–38.
- Pratiwi, R., Yuhanna, Sopia, Habadi N, Harahap R, & Aminah, A. (2024). Peningkatan Kreativitas Belajar Peserta Didik Melalui Metode Game Based Learning. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 1(7). <https://ejournal.jurnalpengabdiansosial.com/index.php/jps>
- Purnasari, P. D., & Sadewo, Y. D. (2021). Strategi Pembelajaran Pendidikan Dasar di Perbatasan Pada Era Digital. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3089–3100. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1218>
- Puspa, C. I. S., Rahayu, D. N. O., & Parhan, M. (2023). Transformasi Pendidikan Abad 21 dalam Merealisasikan Sumber Daya Manusia Unggul Menuju Indonesia Emas 2045. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3309–3321. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5030>
- Puspitasari, R., Suparman, S., & Fahrurnisa, F. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(6), 8211–8220. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.4382>
- Putri, R. M., Setiadi, D., Mahrus, M., & Jamaluddin, J. (2022). Analisis Pembelajaran Daring dan Kemampuan Literasi Sains Biologi serta Berpikir Kritis Siswa di SMA Negeri 1 Woha pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2c), 747–754. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2c.619>
- Putri Salehha, O., Khaulah, S., & Nurhayati. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Thinking Aloud Pair Problem Solving (TAPPS) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Berbantuan Kartu Domino. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 06.
- Putu Ayu Irma Wirmayanti, Ida Ayu Putu Widiati, & I Wayan Arthanaya. (2021). Akibat Hukum Penebangan Hutan secara Liar. *Jurnal Preferensi Hukum*, 2(1), 197–201. <https://doi.org/10.22225/jph.2.1.3067.197-201>
- Rahayu, A. W., Azizah, I. N., Ratnawati, Y. D., Shufiyah, S. S., Juhaeni, J., Purwanti, A. A., & Safaruddin, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game based learning “One Board” terhadap Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, 4(2), 46–53. <https://doi.org/10.53621/jider.v4i2.305>
- Rahim, A. (2023). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Melalui Pembelajaran Kritis. *JSE: Journal Sains and Education*, 1.

- Rahman, S. (2021). *Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar*. Merdeka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0.
- Ramadhani, M. I. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPS menggunakan Model Pembelajaran Make A Match pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2237–2244. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.1159>
- Ramdani, D., Susilo, H., Suhadi, & Sueb. (2022). The Effectiveness of Collaborative Learning on Critical Thinking, Creative Thinking, and Metacognitive Skill Ability: Meta-Analysis on Biological Learning. *European Journal of Educational Research*, 11(3), 1607–1628. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.11.3.1607>
- Ratnaningsih, D. (2020). Implementasi Penugasan Dosen di Sekolah (PDS) dalam Mata Kuliah Strategi, Metode, dan Media Pembelajaran Berbasis Lesson Study. *Jurnal Elsa*, 18.
- Ratnawati, D., Handayani, & Hadi. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran PBL Berbantu Question Card terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa SMP. *Edumatica : Jurnal Pendidikan Matematika*, 10.
- Redy Winatha, K., & Made Dedy Setiawan, I. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*.
- Reychan, I. P., Badriah, L., & Triyanto, S. A. (2025). Pengaruh Game Based Learning dalam Pembelajaran Biologi Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 1. <https://doi.org/10.22437/biodik.v11i1.35613>
- Rifai, A. A., & Azzahra, M. (2023). Analisis Dampak Asap Pabrik Industri PT Multi Energi Biomassa terhadap Kondisi Masyarakat Sekitar. *Al-DYAS Jurnal Inovasi Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(3), 637–645. <https://doi.org/10.58578/aldyas.v2i3.1487>
- Riti, Y. U., Degeng, I. N., & Sulton. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Proyek dengan Menerapkan Metode Design Thinking untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Dalam Mata Pelajaran Kimia. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 6. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>
- Rohmah, A., Dwi Rosita, M., Fatimah, E. R., Wahyuni, I., Studi, P., Matematika, T., Kiai, U., Achmad, H., Jember, S., & Timur, J. (2023). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas VII SMP dalam Menyelesaikan Soal Cerita Materi Segitiga. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu (PME)*, 02(02), 175–184.
- Sadiyah, S., Maspupah, M., & Yuliawati, A. (2023). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Game-Based Learning (GBL) berbantu Wordwall pada Materi Ekosistem. *Jurnal Bioedutech*, 2. <http://jurnal.anfa.co.id>

- Safitri, L. A., & Sulistyawati, I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Kokarpin (Kotak Kartu Pintar) terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 10. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.326>
- Sainab, & Herna. (2022). Perangkat Pembelajaran Biologi Bernuansa Karakter Melalui Inquiry dalam Pembelajaran Daring. *Jurnal Biolokus: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi Dan Biologi*, 5.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz dan Wordwall pada Pembelajaran IPA Bagi Guru-Guru SDIT Al-Kahfi. *SELAPARANG. Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4.
- Sigiro, E. M., Saragih, H., & Ginting, A. M. (2025). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Game Based Learning (Gbl) Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Peserta Didik Di Kelas X Sma Negeri 1 Dolok Pardamean Pada Semester Genap T.A 2023/2024. *Jurnal Nagur*, 3(1), 2025.
- Somadayo, S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar dengan Menggunakan Media Gambar pada Konsep Cerita Pengalaman yang Mengesankan Siswa Kelas V SD Negeri 27 Kota Ternate. In *Jp* (Vol. 6, Issue 1).
- Sonia, T., Alberida, H., Arsih, F., Selaras, G. H., Studi, P., & Biologi, P. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Pembelajaran Biologi. *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, Vol IX, No 1(1). <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/bioilmi>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta Bandung.
- Surya, S., Usman, U., Nurhidayah Ilyas, S., Rahayu, R., & Safitri, N. (2024). “Wordwall Open the Box” : Cara Inovatif Mengajar Anak Usia Dini. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(1), 114–125. <https://doi.org/10.52060/jipti.v5i1.1876>
- Susanto, E., & Usman, A. (2024). Pembelajaran Berbasis Permainan Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika: Studi Literatur. *Jurnal Guru Panrita (JGP)*, 1(1), 42–60.
- Susilo, H. (2013a). *Lesson Study Sebagai Sarana Meningkatkan Kompetensi Pendidik*.
- Susilo, H. (2013b). *Lesson Study sebagai Sarana Meningkatkan Kompetensi Pendidik*.
- Suwandana, C. (2021). Mendongkrak Profesionalisme Guru Melalui Kegiatan Lesson Study Berbasis Sekolah Di SMPN 2 Talegong. *CENDEKIA : Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 1(2).
- Tri Hartanto, R., Hamidah, & Wijaya Kusuma, J. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning dengan Quiz Game Baambloze terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP. *Original Research*.

- Triyanto, S. A., & Prabowo, C. A. (2020). Efektivitas Blended-Problem Based Learning dengan Lesson Study Terhadap Hasil Belajar. *Bioedukasi: Jurnal Pendidikan Biologi, Volume 13*, 42–48. <https://doi.org/10.20961/bioedukasi-uns.v13i1.37960>
- Ully, S. A., & Dewi, I. P. (2022). Pengaruh Game-Based Learning Menggunakan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika*, 10. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteknika/index>
- Wahyuni, N. I., Julianto, Ceffriana, P., Wiludjeng, S., & Hidayati, F. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Games Pancasila Adventure untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09.
- Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran IPA Interaktif dengan Game Based Learning. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, 4(2).
- Widodo, A. (2006). Taksonomi Bloom dan Pengembangan Butir Soal. In *Buletin Puspendik* (Vol. 3, Issue 2).
- Wijaya, A., Saryantono, B., & Rahmawati, F. (2022). Pengaruh Penggunaan Model Problem Based Learning. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*.
- Winarti, W. T., Yuliani, H., Rohmadi, M., & Septiana, N. (2021). Pembelajaran Fisika Menggunakan Model Discovery Learning Berbasis Edutainment. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 5(1), 47. <https://doi.org/10.20527/jipf.v5i1.2789>
- Wulandari, I. A., Mu'min, M. B., & Firdaus, M. G. (2021). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis (KBK_r) Melalui Pembelajaran Biologi Berbasis Keterampilan Proses Sains. *BioEdUIN*, 11.
- Yandi, A., Kani Putri, A. N., & Kani Putri, Y. S. (2022). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1>
- Yustina, A. F., & Yahfizham, Y. (2023). Game Based Learning Matematika dengan Metode Squid Game dan Among us. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 615–630. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1946>
- Zamilah, Z., Djulia, E., & Lubis, K. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Interaktif Berbasis Literasi Sains untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Materi Fotosintesis. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(1), 294–304. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i1.821>