

DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, Y, T Mulyati, and H Yunansah. 2021. *Pembelajaran Literasi: Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca, dan Menulis*. Jakarta: Bumi Aksara. https://books.google.co.id/books?id=M_UrEAAAQBAJ.
- Abt, Clark C. 1970. *Serious Games*. United States: University Press of America. <https://books.google.co.id/books?id=axUs9HA-hF8C>.
- Adrillian, Hendrisa, and Detalia Noriza. 2024. *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Pendekatan Konstruktivisme terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Peserta Didik*, 57–65. <https://proceeding.unnes.ac.id/prisma>.
- Afifah, S M N et al. 2023. *Inovasi Media Pembelajaran untuk Mata Pelajaran IPAS*. Semarang: Cahya Ghani Recovery. <https://books.google.co.id/books?id=n-3PEAAAQBAJ>.
- Agung, Anak Agung Gede. 2018. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, Anak Agung Gede. 2021. *Statistika Dasar untuk Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agusdianita, Neza. 2022. *Model Pembelajaran Realistic Mathematic Education Berbasis Etnomatematika Bengkulu untuk Mengembangkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SD. Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series 5(2): 165*.
- Ahmadi, F, H Ibda, and D M Wijayanti. 2018. *Media Literasi Sekolah: Teori dan Praktik*. Semarang: CV. Pilar Nusantara. <https://books.google.co.id/books?id=8QmjDwAAQBAJ>.
- Aini, D K. 2022. *Sebuah Karya Pengabdian: Graflit*. Tangerang: Anagraf Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=GPxvEAAAQBAJ>.
- Aji, Romario Seger, and Jan Wantoro. 2024. *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis melalui Model Problem Based Learning dalam Pembelajaran PPKn Sekolah Dasar. Research & Learning in Elementary Education: 1286–97*. <https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>.
- Alfaeni, Denies, Mia Nurkanti, and Mimi Halimah. 2022. *Kemampuan Kolaborasi Siswa melalui Model Project Based Learning Menggunakan Zoom pada Materi Ekosistem. BIOEDUKASI: Jurnal Pendidikan Biologi 13(2): 143–49*.
- Almagofi, F et al. 2023. *Media Interaktif dalam Pembelajaran IPS SD*. Semarang: Cahya Ghani Recovery. <https://books.google.co.id/books?id=hunPEAAAQBAJ>.
- Ananta, Agus Surya, Zainal Azis, and Zulfi Amri. 2023. *Pengaruh Free Discovery Learning dan Collaborative Inquiry pada Berpikir Kritis dan Kolaborasi*

- Siswa." *Gammath : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Matematika* 8(1): 64–73.
- Antara, A A P. 2020. *Penyetaraan Vertikal dengan Pendekatan Klasik dan Item Response Theory (Teori dan Aplikasi)*. Yogyakarta: Deepublish. <https://books.google.co.id/books?id=WxbeDwAAQBAJ>.
- Anugrah, Dwi. 2023. *Pendekatan Pembelajaran Kolaboratif: Meningkatkan Keterlibatan dan Pemahaman Siswa*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. <https://fkip.umsu.ac.id/pendekatan-pembelajaran-kolaboratif-meningkatkan-keterlibatan-dan-pemahaman-siswa/>. 7(5): 23–29
- Awalina, Rizka Nur, Muriana Nur Hayati, and Yuni Arfiani. 2022. *Penerapan Media Ludo Sains*. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan IPA (SENAPIPA)* 475(2): 186–99.
- Cahyani, Halimah Dwi, Agnes Herlina Dwi Hadiyanti, and Albertus Saptoro. 2021. *Peningkatan Sikap Kedisiplinan dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dengan Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning*. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3(3): 919–27. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/472>.
- Damarjati, Syamsi, and Asih Miatun. 2021. *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Berorientasi pada Kemampuan Berpikir Kritis*. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 4(2).
- Daniswara, Adrian Ridha, and Agus Wiyono. 2024. *Penggunaan Media Quizizz pada Elemen Pengawasan Teknik Konstruksi dan Perumahan*. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan* 10(2).
- Dari, Fadilah Wulan, and Syafri Ahmad. 2020. *Model Discovery Learning sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD*. *Jurnal Pendidikan Tambusai* 4(2): 1469–79.
- Deddy, Deddy, and Siti Rokhmah. 2022. *Proses Konstruksi Pengetahuan dalam Sistem Pembelajaran Terbuka di Kalangan Praktisi Pendidikan dan Pelatihan Teknik dan Kejuruan (Tvet)*. *KNOWLEDGE: Jurnal Inovasi Hasil Penelitian dan Pengembangan* 2(2): 56–61.
- Dian, Novika, Pancasari Gabriela, and Indri Anugraheni. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran GURICA (Game Edukasi Ular Tangga Operasi Hitung Pecahan) di Sekolah Dasar*. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 8(8): 292–301. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6668837>.
- Dr. Yanti Fitria, M P, and W Indra. 2020. *Pengembangan Model Pembelajaran PBL Berbasis Digital untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan dan Literasi Sains*. Yogyakarta: Deepublish. <https://books.google.co.id/books?id=mPgaEAAAQBAJ>.
- Endar Desawan, S P, D Nirwana, and H Ibanez. 2023. *Pendekatan Scientific dengan Model Kooperatif Tipe STAD pada Operasi Hitung Campuran Kelas IV*.

- Semarang: Cahya Ghani Recovery. <https://books.google.co.id/books?id=nxvBEAAAQBAJ>.
- Ennis, Robert H. 2015. *Critical Thinking: A Streamlined Conception*. In *The Palgrave Handbook of Critical Thinking in Higher Education*, Springer, 31–47.
- Facione, Noreen C, and Peter A Facione. 1996. *Externalizing the Critical Thinking in Knowledge Development and Clinical Judgment*. *Nursing Outlook* 44(3): 129–36.
- Fisher, Alec. 2011. *Critical Thinking: An Introduction*. United Kingdom: Cambridge University Press.
- Hakim, Alif Lukmanul. 2023. *Keterampilan Pembelajaran Abad 21 : Menuju SDM Unggul dan Tangguh*. Indramayu: Penerbit Adab. <https://books.google.co.id/books?id=GpDJEAAAQBAJ>.
- Handayani, Indri, Ignatius Joko Dewanto, and Dina Andriani. 2018. *Pemanfaatan RinfoForm sebagai Media Pengumpulan Data Kinerja Dosen*. *Technomedia Journal* 2(2): 14–28.
- Hanifah Diah Indriyaningrum, Muth-Hir Qolby Tobba, and Lunna Wuryandari. 2022. *Efektivitas Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Menengah Pertama*. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa dan Pendidikan* 2(2): 56–64.
- Haribowo, R. 2022. *Buku Ajar Soft Skill dan Kepemimpinan*. Makassar: Nas Media Pustaka. <https://books.google.co.id/books?id=Ax5oEAAAQBAJ>.
- Hartati, Tatat et al. 2023. *Panduan Berpikir Kritis dan Kreatif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Guru*. Garut: Cahaya Smart Nusantara. <https://books.google.co.id/books?id=cIHgEAAAQBAJ>.
- Haryanti, Julaita Putri, F Shoufika Hilyana, and Moh Syaffrudin. 2024. *Analisis Kemampuan Kolaborasi Siswa Kelas IV SD Negeri Banyudono dalam Proyek Profil Pancasila Festival Permainan Tradisional*. 6(1).
- Hayati, Imrona. 2019. *Penggunaan Model Pembelajaran Talking Stick untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika pada Siswa SMK*. *Al-Falah: Jurnal Ilmiah Keislaman dan Kemasyarakatan* 19(1): 1–25.
- Hendi, Asrean, Caswita Caswita, and Een Yayah Haenilah. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Strategi Metakognitif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa*. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 4(2): 823–34.
- Heri, Retnawati. 2016. *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian (Panduan Peneliti, Mahasiswa, dan Psikometrian)*. Yogyakarta: Parama Publishing. <https://books.google.co.id/books?id=brRoEAAAQBAJ>.
- Herman, T, M Andini, N Nurhanifah, and I Wulandari. 2024. *Kemampuan Berpikir Matematis : Berpikir Relasional, Berpikir Fungsional dan Berpikir Kritis*.

- Jakarta: Indonesia Emas Group. <https://books.google.co.id/books?id=i4nxEAAAQBAJ>.
- Hermawan et al. 2017. *Desain Instrumen Rubrik Kemampuan Berkolaborasi Siswa SMP Dalam Materi Pemantulan Cahaya*. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika* 3(2): 167–74.
- Hidayat, F et al. 2023. *Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Padang: Global Eksekutif Teknologi. <https://books.google.co.id/books?id=UULBEAAAQBAJ>.
- Hidayat, Fitria, and Muhamad Nizar. 2021. *Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1(1): 28–38.
- Hurd, Daniel, and Erin Jenuings. 2009. *Standardized Educational Games Ratings: Suggested Criteria*. *Karya Tulis Ilmiah*.
- Irawan, Ardy, and M. Arif Rahman Hakim. 2021. *Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika pada Materi Himpunan Kelas VII SMP/MTs*. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 10(1): 91–100.
- Ishak, Shahrul Affendi, Umi Azmah Hasran, and Rosseni Din. 2023. *Media Education through Digital Games: A Review on Design and Factors Influencing Learning Performance*. *Education Sciences* 13(2).
- Isnawan, Muhammad Galang. 2020. *Kuasi Eksperimen*. Lombok Tengah: Nashir Al-Kutub Indonesia.
- Istiqomah, Laely Nur, and Feti Annisa Putri. 2024. *Upaya Penguatan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik SMP melalui Project Based Learning Berbantuan Aplikasi Scratch*. In *Proceeding Seminar Nasional IPA*, , 632–42.
- Japar, M, Z MS, S Mustoip, and S H I Lutfiah. 2018. *Implementasi Pendidikan Karakter*. Surabaya: Jakad Media Publishing. https://books.google.co.id/books?id=OqB_DwAAQBAJ.
- Juhanaini, J. et al. 2024. *Android-Based Technology: Development of Game-Based Learning Media Based on the Results of Analysis of Arithmetic Learning Difficulties*. *Journal of Advanced Research in Applied Sciences and Engineering Technology* 48(1): 1–28.
- Kasanah, Uswatun et al. 2022. *The Development of Smart Snake and Ladder Media in Mastery of English Vocabulary Grade III at SDI Babussalam Pandean Durenan Trenggalek*. *Journal Corner of Education, Linguistics, and Literature* 1(4): 216–26.
- Kenedi, Ary Kiswanto, Sheryane Hendri, Hasmal Bungsu Ladiva, and Nelliarti. 2018. *Kemampuan Koneksi Matematis Siswa Sekolah Dasar dalam Memecahkan Masalah Matematika*. *Jurnal Numeracy* 5(2): 226–35.

- Kumalasani, Maharani Putri. 2018. *Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD*. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar* 2(1A): 1–11.
- Kustari, Dwi. 2021. *Pemanfaatan Game Edukasi dalam Pembelajaran Jarak Jauh*. *PTP Ahli Muda LPMP Provinsi Jawa Tengah*. <https://bbpmpjateng.kemdikbud.go.id/pemanfaatan-game-edukasi-dalam-pembelajaran-jarak-jauh/>.
- Mahendra, I. 2019. *Analisis Butir Soal*. Semarang: Cahya Ghani Recovery.
- Manalu, Y B. 2023. *Analisis Kesesuaian Materi Dalam Buku Siswa Bahasa Indonesia Kelas VII Edisi Revisi 2017 Terbitan Kemendikbud Dengan KI Dan KD Pada Kurikulum 2013*. *Perspektif: Jurnal Pendidikan dan Ilmu*. 1(3). <https://journal.staiypiqbaubau.ac.id/index.php/Perspektif/article/view/426>.
- Mandala, Dewa Duta, and Titis Setyabudi. 2024. *Peningkatan Keterampilan Kolaborasi melalui Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Puzzle pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II SD*. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9(2): 2203–16.
- Manurung, Alberth Supriyanto, Fahrurrozi Fahrurrozi, Erry Utomo, and Gungum Gumelar. 2023. *Implementasi Berpikir Kritis dalam Upaya Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa*. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar* 5(2): 120–32.
- Marita, Baiq, Jamaluddin Jamaluddin, and Dewa Ayu Citra Rasmi. 2023. *Hubungan Kemampuan Kolaborasi dan Hasil Belajar Biologi Peserta Didik SMAN di Kota Mataram*. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 8(3): 1850–58.
- Marlisa, Sri, and Jailani Jailani. 2023. *Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Group Investigation untuk Meningkatkan Komunikasi Matematis, Kolaborasi dan Berpikir Kritis Siswa*. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 12(2): 2264.
- Masruroh, Lailatul, and Syaiful Arif. 2021. *Efektivitas Model Problem Based Learning melalui Pendekatan Science Education for Sustainability dalam Meningkatkan Kemampuan Kolaborasi*. *Jurnal Tadris IPA Indonesia* 1(2): 179–88.
- Mawadah, Adinda Nur. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android pada Materi Bentuk Aljabar*. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 16(2): 56–62.
- Megawati, Raharjo, and Erlis Rakhmad Purnama. 2019. *Pengembangan Permainan Edukatif Yut Nori sebagai Media Pembelajaran untuk Melatih Keterampilan Berpikir Kritis pada Materi Sistem Pencernaan*. *BioEdu: Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi* 8(3): 41–50.
- Miftah, M. 2022. *Pengembangan Model E-Learning: Studi Analisis Kebutuhan & Uji Kelayakan*. Sulawesi Tenggara: Feniks Muda Sejahtera. <https://books.google.co.id/books?id=isldEAAAQBAJ>.

- Miftahudin, A S. 2017. *Explore Matematika Jilid 1 untuk SMP/MTs Kelas VII*. Bandung: Penerbit Duta. <https://books.google.co.id/books?id=XnxJEAAQBAJ>.
- Mokhammad Ridoi, S S. 2018. *Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2: Tutorial Sederhana Construct 2*. Malang: Maskha. <https://books.google.co.id/books?id=k2VSDwAAQBAJ>.
- Monigir, Norma, and Tashya Injilli Wakari. 2024. *Meningkatkan Partisipasi Aktif Siswa Dengan Media Interaktif Wordwall*. 3(6): 7879–87.
- Mukarrama, N. 2021. *Pengembangan Soal Berbasis Hots Mata Kuliah Fisika Dasar II*. Jakarta: Irawan Massie. <https://books.google.co.id/books?id=QqSaEAAAQBAJ>.
- Munawaroh, Binti, Yuni Sri Rahayu, and Ahmad Bashri. 2024. *Profil Permainan Edukatif Ludo pada Materi Plantae untuk Melatihkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa*. *BioEdu: Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi* 13(1): 254–65. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>.
- Muslimim. 2024. *Analisis Persepsi Guru terhadap Game Edukasi Kahoot dan WordWall pada Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar*. *Maccayya Journal: Jurnal Ilmu Pendidikan* 2(1): 52–63.
- Najib, Abdullah, Badruli Martati, and Meirza Nanda Faradita. 2024. *Analisis Keterampilan Kolaborasi Siswa Sekolah Dasar dengan Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Games Educaplay pada Pembelajaran IPAS*. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9(3): 1964–78.
- Ningrum. 2017. *Wawasan Creativity Indonesia dan Mancanegara Sekolah Dasar*. Malang: UMMPress. https://books.google.co.id/books?id=x_5wEAAAQBAJ.
- Nisa, Mahwar Alfian, and Ratnawati Susanto. 2022. *Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall dalam Pembelajaran Matematika terhadap Motivasi Belajar*. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)* 7(1): 140.
- Nurhamidah, S, and M.M.S.R.P.M. M. Hidayat. 2022. *Problem Based Learning Kiat Jitu Melatih Berpikir Kritis Siswa*. Lombok Tengah: Penerbit P4I. <https://books.google.co.id/books?id=aoOeEAAAQBAJ>.
- Nurhayati, Nurhayati, Sudarman Sudarman, and Ratna Fitri Astuti. 2022. *Analisis Kesesuaian Materi Buku Teks Ilmu Pengetahuan Sosial Terbitan Erlangga*. *Jurnal Prospek: Pendidikan Ilmu Sosial dan Ekonomi* 4(1): 1–10.
- Nurritzki, Annisa. 2024. *Pengembangan Media Pembelajaran Media Pembelajaran E-Comic pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Kelas V SD Negeri 23 Palembang*. *Eskul: Jurnal Pengajaran dan Pengembangan Sekolah* 1(1): 10–18.
- Nurwahidah, Taufik Samsuri, Baiq Mirawati, and Indriati. 2021. *Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa Menggunakan Lembar Kerja Siswa Berbasis Saintifik*. *Reflection Journal* 1(2): 70–76.

- OECD. 2016. *PISA 2018 Draft Analytical Framework May 2016*. PARIS.
- Pantas, Hendrik, and Krista Surbakti. 2020. *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Talking Stick*. *Jurnal ilmiah Curere* 4(1): 33–42.
- Papadakis, Stamatios, Michail Kalogiannakis, and Nicholas Zaranis. 2018. *Educational Apps from the Android Google Play for Greek Preschoolers: A Systematic Review*. *Computers and Education* 116: 139–60. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.09.007>.
- Prabowo, I A, H Wijayanto, B W Yudanto, and S Nugroho. 2021. *Buku Ajar : Pemrograman Mobile Berbasis Android (Teori, Latihan dan Tugas Mandiri)*. Semarang: Universitas Dian Nuswantoro. <https://books.google.co.id/books?id=M3QrEAAAQBAJ>.
- Praing, R., & Talakua, A. 2023. *Pengembangan Game Edukasi Ular Tangga sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android*. *Proceeding Sustainable Agricultural Technology Innovation (SATI)* 1: 65–78. <https://ojs.unkriswina.ac.id/index.php/semnas-FST/article/view/365>.
- Pratama, Ryan Angga. 2022. *Monograf Game Android “Menalar” Berbasis Adobe Animation CC*. Jakarta: PT.Scifintech Andrew Wijaya. <https://books.google.co.id/books?id=EoKjEAAAQBAJ>.
- Prensky, Marc R. 2012. *From Digital Natives to Digital Wisdom: Hopeful Essays for 21st Century Learning*. California: Corwin Press.
- Purba, Sjafei Djuli, Jontarudi Wico Tarigan, Mahaitin Sinaga, and Vitryani Tarigan. 2021. *Pelatihan Penggunaan Software SPSS dalam Pengolahan Regresi Linear Berganda Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Simalungun Masa Pandemi Covid 19*. *Jurnal Karya Abdi* 5(2): 202–8.
- Purwaningrum, Sri, Ilmawati Fahmi Imron, and Muhamad Basori. 2022. *Pengembangan Media Game Edukasi Quiz Parampa IPS Materi Proklamasi Kemerdekaan untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SD*. *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6(1): 499–506.
- Putri, Arien Kurnia, Sulton Sulton, and Henry Praherdhiono. 2021. *Pengembangan Multimedia Tutorial Pokok Bahasan Struktur dan Fungsi Tubuh Tumbuhan Mata Pelajaran IPA*. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 4(2): 188–96.
- Putri, Devi Afriyantari Puspa et al. 2023. *Android Mobile-Based English Learning Game Education for Children in Indonesia*. *Jurnal Teknik Informatika (Jutif)* 4(3): 555–64.
- Putri, Bella Cahyati, Eka Lokaria, and Novianti Mandasari. 2023. *Development of Contextual-Based Snakes and Ladders Learning Media in IPS Class IV SDN 8 Lubuklinggau*. *Jurnal Eduscience* 10(2): 562–68.
- Putri, S.A.A.N. 2017. *Belajar Membuat Game 2D dan 3D Menggunakan Unity*. Yogyakarta:Deepublish. <https://books.google.co.id/books?id=xss9DwAAQBAJ>.

- Rachma, Alvina, Tuti Iriani, and Santoso Sri Handoyo. 2023. *Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement*. *Jurnal Pendidikan West Science* 1(08): 506–16.
- Rahmaini, Nurul, and Salsabila Ogylyva Chandra. 2024. *Pentingnya Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Matematika*. *Griya Journal of Mathematics Education and Application* 4(1): 1–8.
- Rahmaniah, N et al. 2023. *Berpikir Kritis dan Kreatif: Teori dan Implementasi Praktis dalam Pembelajaran*. Jakarta: Publica Indonesia Utama. <https://books.google.co.id/books?id=klvoEAAAQBAJ>.
- Rahmayanti, H., V. Oktaviani, and Y. Syani. 2020. *Development of Sorting Waste Game Android Based for Early Childhood in Environmental Education*. *Journal of Physics: Conference Series* 1434(1).
- Readwritethink. 2012. *Rubric for Cooperative and Collaborative Learning*. Internatioanl Reading Association/Ncte.
- Resa Syah Pahlevi, M, Arifatul Amalia Febrianti, and Moch Isa Ansori. 2023. *Teamship Competance (Kompetensi Kolektif/Kolaborasi)*. *Jurnal Ilmiah Dan Karya Mahasiswa* 1(4): 215–26. <https://doi.org/10.54066/jikma-itb.v1i4.493>.
- Riska, N, M Latifah, and A Istiany. 2023. *Gizi Tumbuh Kembang Anak*. Bumi Jawa Timur: Medika. <https://books.google.co.id/books?id=v3TdEAAAQBAJ>.
- Rudini, Moh. 2020. *Efektivitas Analisis Butir Soal Mata Pelajaran Matematika pada Siswa Kelas IV dalam Meningkatkan Kualitas Guru di SDN Sabang*. *Tolis Ilmiah: Jurnal Penelitian* 2(1): 17–27. https://ojs.umada.ac.id/index.php/Tolis_Ilমiah/article/view/90.
- Saeful, K Saeful Akbar. 2022. *Peningkatan Kemampuan Kolaborasi dan Komunikasi Siswa Kelas VII melalui Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Jigsaw*. *Jurnal Pakar Guru* 2(2): 189–95.
- Samín. 2023. *Berpikir Kritis dengan Game Edukasi*. Yogyakarta: Deepublish. <https://books.google.co.id/books?id=ivPcEAAAQBAJ>.
- Samosir, Theresia Irnawaty, and Madyunus Salayan. 2023. *Pengaruh Kemampuan Berpikir Kreatif dan Pemecahan Masalah Ditinjau dari Gaya Belajar Siswa*. *Journal of Didactic Mathematics* 4(1): 1–12.
- Saputri, Rahmawati Eka, Natasya Amelia Apriliani, and Gisha Triutami. 2024. *Implementasi Aplikasi Canva Sebagai Bahan Ajar untuk Meningkatkan Keterampilan Kreativitas Guru SD*. (1): 1–10.
- Saputri, Rizkia, Sugeng Eko Putro Widoyoko, and Titi Anjarini. 2023. *Ensiklopedia Digital Berbasis Creative Thinking Terintegrasi Karakter pada Materi IPA Kelas 5 SD*. " *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan* 2(1): 47–55.
- Sari, Ellyn Amandha Puspita, and Sheila Febriani Putri. 2024. *Prototipe Augmented Reality (AR) Menggunakan Website Assemblr untuk Meningkatkan*

- Pemahaman Akuntansi Perusahaan Jasa pada Siswa SMK. In Prosiding National Seminar on Accounting, Finance, and Economics (NSAFE),.*
- Sarifah, Iva et al. 2022. *Development of Android Based Educational Games to Enhance Elementary School Student Interests in Learning Mathematics. International Journal of Interactive Mobile Technologies* 16(18): 149–61.
- Sarifudin, Agus, Darwis Hude, and Ahmad Zain Sarnoto. 2023. *Metode Kolaborasi dalam Supervisi Pendidikan Berbasis Al- Qur ' an. Edukasi Islami : Jurnal Pendidikan Islam* 12(12): 1793–1810.
- Septiani, Dias, and Venni Herli Sundi. 2024. *Pengaruh Game Edukasi Quizizz Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematika Siswa Kelas IV. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09: 2203–10.
- Shandy Juniantoro, dkk. 2021. *Literasi Digital dalam Tantangan Pendidikan Abad 21*. Jawa Tengah: Penerbit NEM. <https://books.google.co.id/books?id=IO1VEAAAQBAJ>.
- Siregar, Torang, Lelya Hilda Suparni, Almira Amir, and Anita Adinda. 2024. *Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan LKPD Digital terhadap Kemampuan Pemecahan Asalah Matematis Siswa pada Materi Statistika. Universitas Negeri Yogyakarta*. 11: 34–40.
- Siti Komariyah, dkk, D B A, and S S Aulia. 2021. *Bangga Menjadi Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) untuk Pembentukan Karakter di Era Generasi Z (Antologi Esai Mahasiswa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan)*. Yogyakarta : UAD PRESS. <https://books.google.co.id/books?id=1WE1EAAAQBAJ>.
- Sri Irmayanti Asyhari, Dkk. 2021. *Gagasan dalam Kolaborasi : (Pemikiran dan Wawasan Para Cendekia)*. Yogyakarta: Belibis Pustaka. <https://books.google.co.id/books?id=mucaEAAAQBAJ>.
- Suastini, Ni Made, and I Made Sudiarta, I Gusti Putu, Ardana. 2020. *Masalah Matematika Autentik pada Pembelajaran IKRAR untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. Jurnal MathEdu (Mathematic Education Journal)* 3(2): 1–10. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/MathEdu/article/view/1783>.
- Suddin, Sulasri, and Yohanis Ndapa Deda. 2020. *Education Game Based on Timor Local Wisdom as an Android-Based Mathematics Learning Media. Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika* 11(2): 227–46.
- Sugihartini, Ni Made, Anak Agung Gede Agung, and Kadek Rihendra Dantes. 2018. *Kontribusi Implementasi Manajemen Sekolah Berbasis Nilai-Nilai Kearifan Lokal Tri Hita Karana, Kepemimpinan Pelayan Kepala Sekolah dan Kepuasan Kerja terhadap Komitmen Organisasional Guru di SMP Negeri Kota Singaraja Buleleng. Jurnal Administrasi Pendidikan Indonesia* 9(2): 111–20.
- Sugihartini, Nyoman, and Kadek Yudiana. 2018. *ADDIE sebagai Model*

- Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum dan Pengajaran. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 15(2): 277–86.
- Sumardi. 2020. *Teknik Pengukuran dan Penilaian Hasil Belajar*. Yogyakarta: Deepublish. <https://books.google.co.id/books?id=iWoYEAAAQBAJ>.
- Sunarti, Junia, Muh. Nasir, and Nikman Azmin. 2023. *Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Kolaborasi Siswa SMA N 3 Kota Bima. Oryza (Jurnal Pendidikan Biologi)* 12(2): 129–36.
- Sunbanu, Halani Felda, Mawardi Mawardi, and Krisma Widi Wardani. 2019. *Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Two Stay Two Stray di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu* 3(4): 2037–41.
- Suprpto, E, I Krisdiana, and R K Setyansah. 2021. *Inovasi Pembelajaran Matematika Abad 21*. Bandung: CV. AE Media Grafika. <https://books.google.co.id/books?id=CWRaEAAAQBAJ>.
- Supriyadi. 2023. *Manajemen & Evaluasi Kinerja Organisasi: Implementasi pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Jawa Tengah: Penerbit NEM. <https://books.google.co.id/books?id=50-qEAAAQBAJ>.
- Syahada, Hany Aulia, and Venni Herli Sundi. 2024. *Meningkatkan Partisipasi Belajar melalui Model 'Game Based Learning' pada Pembelajaran Tematik di Kelas 3 UPTD SDN Serua 01 Tangerang Selatan*. 875–86.
- Syaliman, Khairul Umam, Nina Fadilah Najwa, and Jan Alif Kreshna. 2022. *Educational Game As An Effort To Accelerate Learning After The Covid-19 Pandemic.* *Journal of Applied Engineering and Technological Science* 4(1): 478–87.
- UGM, T.P.S.P. et al. 2015. *Membangun Kedaulatan Bangsa Berdasarkan Nilai-Nilai Pancasila: Pemberdayaan Masyarakat dalam Kawasan Terluar, Terdepan, dan Tertinggal (3T): Kumpulan Makalah Call for Papers Kongres Pancasila VII*. Yogyakarta: Pusat Studi Pancasila UGM. <https://books.google.co.id/books?id=N8CICwAAQBAJ>.
- Ulfa, Maria, Muhammad Makki, and Umar Umar. 2023. *Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran Matematika di SDN 24 Ampenan Tahun Pelajaran 2022/2023. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 8(1b): 970–76.
- Ulhusna, Mishbah, Sri Diana Putri, and Zakirman Zakirman. 2020. *Permainan Ludo untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa dalam Pembelajaran Matematika. International Journal of Elementary Education* 4(2): 130.
- Verawati, Y, Asep Supriatna, W Wahyu, and B Setiaji. 2020. *Identification of Student's Collaborative Skills in Learning Salt Hydrolysis through Sharing and Jumping Task Design*. In *Journal of Physics: Conference Series*, IOP

Publishing, 42058.

Walker, Decker F, and Robert D Hess. 1984. *Instructional Software: Principles and Perspectives for Design and Use*. California: Wodsworth Publishing Company.

Widiastuti, Firdi, and Siti Rahmah. 2023. *Matematika dan Berpikir Kritis di Era Global. Gunung Djati Conference Series 32: 52–60*. <https://conferences.uinsgd.ac.id/index.php/gdcs/article/view/1993/1420>.

Wijayanti, Arlen, and Ari Yanto. 2023. *Pembelajaran Matematika Menyenangkan di SD Melalui Permainan. Polinomial : Jurnal Pendidikan Matematika 2(1): 18–23*.

Winingsih, Elsa Septia. 2024. *Pajak di Era Teknologi: Media Pembelajaran AR (Augmented Reality) untuk Menguasai Pajak Penghasilan Pasal 22. In Prosiding National Seminar on Accounting, Finance, and Economics (NSAFE),.*

Wulandari, D. *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android*. Semarang: Sumanto Al Qurtuby. <https://books.google.co.id/books?id=M6OBEAAAQBAJ>.

