

## DAFTAR RUJUKAN

- Adip W. 2023. Membangun Karakter Berpikir Kritis Mata Pelajaran Geografi Melalui Media Pembelajaran Berbasis Learning To Do. 3 no 1 2023 : 96 <https://ejournal.uinsatu.ac.id/index.php/epi/article/view/8175>
- Agustina, I. Y., Sarmita, I. M., & Citra, I. P. A. (2024). Efektivitas Pembelajaran Melalui Digital Learning System Berbasis Ipad Class Pada Proses Pembelajaran Mata Pelajaran Geografi Di Sma Harapan Mulia. *Jurnal Pendidikan Geografi Undiksha*, 12(01), 140–148. <https://doi.org/10.23887/jjg.v12i01.66243>
- Albina, M., Safi'i, A., Gunawan, M. A., Wibowo, M. T., Sitepu, N. A. S., & Ardiyanti, R. (2022). Model Pembelajaran Di Abad Ke 21. *Warta Dharmawangsa*, 16(4), 939–955. <https://doi.org/10.46576/wdw.v16i4.2446>
- Alhamid T, Anufia B. 2019. RESUME: INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA. <https://osf.io/s3kr6/download>
- Anggreini R. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Pengetahuan Lingkungan Dan Sikap Peduli Lingkungan Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Interaksi Keruangan Desa Kota (Studi Eksperimen Di Kelas Xii-Ips SMA Karya Pembangunan Ciwidey Pasirjambu Kabupaten Bandung). <http://repositori.unsil.ac.id/8067/1/cover.pdf>
- Annisa, F., & Marlina, M. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Index Card Match* Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 1047–1054. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.209>
- Ardiansyah, A. S., Anwar, M., Prasetya, B. D., Wardani, R. K., & Ratnawati, N. (2023). Inovasi Bahan Ajar Etnomatematika Melalui Permainan Engklek Dengan Game Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik. *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 4(2), 1344–1357. <https://doi.org/10.46306/lb.v4i2.375>
- Ariawan, D. P., Sudiarta, W., & Sudita, K. (n.d.). *PROSES PENGAJARAN MOSAIK DI SMK NEGERI 1 SUKASADA* (Vol. 9, Issue 2). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPSP/article/view/21509/13387>
- Aridiyanto, M. J., & Penagsang, P. (2022). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kinerja Koperasi (Studi Kasus : Koperasi Di Surabaya Utara). *JEB17: Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 7(01), 27–40. <https://doi.org/10.30996/jeb17.v7i01.6542>
- Astawa, I. B. (2018). In Belajar Dan Pembelajaran (Pp. 58-59). Depok: Rajawali Pers.
- Asyafah, A. (2019). MENIMBANG MODEL PEMBELAJARAN (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam).

*TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 19–32.  
<https://doi.org/10.17509/t.v6i1.20569>

Azwar, S. (2018). *Reliabilitas dan Validitas*.  
<https://jurnal.ugm.ac.id/buletinpsikologi/article/view/13381>

BADELAH, B. (2021). Meningkatkan Kemampuan Guru Melaksanakan Kegiatan Pendahuluan Dalam Proses Kegiatan Belajar Mengajar Dengan Role Model Menggunakan Metode Lesson Study. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 1(2), 214–224. <https://doi.org/10.51878/academia.v1i2.704>

Cholifah, T. N., & Umah, N. K. (2023). Pengaruh Metode Pembelajaran *Index Card Match* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sd. *Jurnal Education and Development*, 11(2), 45–51. <https://doi.org/10.37081/ed.v11i2.4555>

Dameria Sinaga. (2014). Buku Ajar Statistik Dasar. In Buku Ajar Statistik Dasar (Vol. 4, Issue 1). <http://repository.uki.ac.id/5482/>

Daniati, N., Dezi, H., Relasas, Y., & Heffi, A. (n.d.). *Analisis Tingkat Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Padang tentang Materi Pencemaran Lingkungan*. <http://repository.unp.ac.id/21811/>

Dari, W. F., & Ahmad, S. 2020 . Model Discovery Learning Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4 no. <https://doi.org/https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/612>

Dian Novianti. (n.d.). Pengaruh Metode Pembelajaran *Index Card Match* (Icm) Terhadap Hasil Belajar Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 3(1). <https://doi.org/https://jurnal.stkipggritulungagung.ac.id/index.php/jupeko/article/view/591/315>

Dores ,O. J., Wibowo, D. C., & Susanti, S. (2020). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika. *J-PiMat : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 242–254. <https://doi.org/10.31932/j-pimat.v2i2.889>

Dyah B, Agustinus B. 2018. VALIDITAS DAN RALIALIBILITAS PENELITIAN. Jakarta <https://core.ac.uk/download/pdf/187726085.pdf>

Firdiansyah, M. S. (2015). Manajemen Pengelolaan Wahana Rekreasi Olahraga di Wisata Water Blaster Semarang Tahun 2013. *Journal of Physical Education, Sport, Health, and Recreation*, 4(2), 1582–1589. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/peshr>

Hamidah, N. S., & Hakim, R. J. (2023). Peran Sosial Media Atas Perilaku Konsumtif Belanja Bagi Ibu Rumah Tangga Di Desa Lebaksari Kec.Parakansalak. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 2(3), 682–686. <https://doi.org/10.55681/sentri.v2i3.618>

Hamidah Nur, S, Baktisaro Singgih, subiki. Maret. 2022. Penerapan Model PBL Berbantu Media *Index Card Match* untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Materi Wujud Benda. *Jurnal Pendidikan*, 6(1), 449. <https://doi.org/https://ummaspul.e-journal.id/maspuljr/article/view/3106>

- Hasimah N, Yahfizham, Siregar JT. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap KBK Dan KPM Matematika Siswa Pada Materi Peluang. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 3 no 2 (2023). <https://ejournal.yana.or.id/index.php/relevan/article/view/826>
- Kurniati dkk, Mei 2022. Critical Thinking Skills Students on Solar System Material. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Sains*. 11 no 2 (2022) <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpps/article/view/17183>
- Limat, T., Hariani, S., Mardiana, L., & R. 2024. *Pengaruh Model Pembelajaran Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa* (Vol. 9, Issue 1). <https://ejournal.unikama.ac.id/index.php/jrpe/article/view/9944>
- Lubis E A, Rukimini. (2022). *All Fields of Science J-LAS The Effect of Service Quality on Customer Satisfaction at the Lexus Tower Hotel Medan*. 2(2), 18–27. <https://j-las.lemkomindo.org/index.php/AFoSJ-LAS/indeks>
- Lubis AF, Lubis NK, Anas N. Desember 2022. Pengaruh Game Based Learning (GBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di SDN 060811 MEDAN. *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*. 8 no 2 (2022) <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/585>
- Magdalena, I., Syariah, E. N., Mahromiyati, M., & Nurkamilah, S. (2021). ANALISIS INSTRUMEN TES SEBAGAI ALAT EVALUASI PADA MATA PELAJARAN SBdP SISWA KELAS II SDN DURI KOSAMBI 06 PAGI. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 276–287. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Malau, M., Zid, M., & Sya, A. (2022). Efektivitas Pembelajaran Geografi di SMA Dengan Menggunakan Teams. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 16(1), 224. <https://doi.org/10.35931/aq.v16i1.827>
- Mujanah Siti. 2020. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Critical Thinking Dan Pengaruhnya Terhadap Prestasi Mahasiswa Untag Surabaya Dan Mahasiswa UITM Puncak Alam Malaysia. 2, no. 1. (2020). <https://jurnal.untag-sby.ac.id/index.php/semnasuntag/article/download/4923/3592>
- Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika*, 21(2), 151–172. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>
- Nasution, S. (2017). Variabel penelitian. *Raudhah*, 05(02), 1–9. <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/raudhah/article/view/182>
- Nawassyarif, Julkarnain M, Ananda R K. Februari 2020. *Sistem Informasi Pengolahan Data Ternak Unit Pelaksana Teknis Produksi Dan Kesehatan Hewan Berbasis Web* (Vol. 2, Issue 1). <https://media.neliti.com/media/publications/338108-sistem-informasi-pengolahan-data-ternak-30b9d1b3.pdf>
- Nofrion, N. 2018. *Karakteristik Pembelajaran Geografi Abad 21*. [https://osf.io/preprints/inarxiv/kwzjv\\_v1](https://osf.io/preprints/inarxiv/kwzjv_v1)
- Oktavia, R. (2022). Game Based Learning Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa.

*OSF Preprints*, 1–7.

- Olivia, J., & Nurfebriaraning, S. (2019). Pengaruh Video Advertising Tokopedia Versi “ Jadikan Ramadan Kesempatan Terbaik ” Terhadap Respon Afektif. *Jurnal Lontar*, 7(1), 16–24.
- Pratiwi, nuning. (2017). Penggunaan Media Video Call dalam Teknologi Komunikasi. *Jurnal Ilmiah DInamika Sosial*, 1, 213–214.
- Puspitasari, E., & Saputri, D. Y. (2021). Kemampuan berpikir kritis siswa dalam menyelesaikan soal higher order thinking skills pada kelas v materi ipa. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 7(1), 48. <https://doi.org/10.20961/jpiuns.v7i1.50077>
- Puspitasari E, Sumarmi, Amirudin A. Feb 2016. Integrasi Berpikir Kritis Dan Peduli Lingkungan Melalui Pembelajaran Geografi Dalam Membentuk Karakter Peserta Didik SMA. 1 no 2 (2016). [http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=461462&val=9626&title=INTEGRASI BERPIKIR KRITIS DAN PEDULI LINGKUNGAN MELALUI PEMBELAJARAN GEOGRAFI DALAM MEMBENTUK KARAKTER PESERTA DIDIK SMA](http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=461462&val=9626&title=INTEGRASI%20BERPIKIR%20KRITIS%20DAN%20PEDULI%20LINGKUNGAN%20MELALUI%20PEMBELAJARAN%20GEOGRAFI%20DALAM%20MEMBENTUK%20KARAKTER%20PESERTA%20DIDIK%20SMA)
- Putri, P. H., & Sriyanto, S. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Google Earth Dalam Pembelajaran Geografi Untuk Meningkatkan Keterampilan Geografi Siswa Kelas X Ips Sma Negeri 52 Jakarta. *Edu Geography*, 10(2), 15–34. <https://doi.org/10.15294/edugeo.v10i2.60521>
- Raipartiwi Ketut. Februari 2022. Penerapan Metode Index Card Match (Index Card Match) Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Educational Development* 2, no. 4. (2022) : 589. <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/ijed>
- Rahman, F., Zid, M., & Sya, A. (2021). Hakikat Geografi Dalam Membentuk Paradigma Berpikir Siswa. *Jurnal Geografi*, 10, 1–7.
- Rahmi, Y., Wahyuni, C., Safitri, H., Nur Aqsa, A., Akbar Nasrullah, D., Imamuddin, M., & Djambek Bukittinggi, D. (2023). Pengaruh Pembelajaran Matematika Terintegrasi Islam Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 22–31.
- Ratna H, Salimi M, Susiani T S. 2017. Critical Thinking Skill: Konsep Dan Inidikator Penilaian. 1, no. 2. (2017) <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/tamancendekia/article/view/1945>
- Refanda, F. R., & Dzarna, D. (2023). Penerapan Metode Student Centered Learning pada Siswa Kelas 2 SD Muhammadiyah Kaliwates Jember. *Journal of Education Research*, 4(4), 2050–2057. <https://jer.or.id/index.php/jer/article/view/427>
- Rijali A. 2018. Analisis Data Kualitatif. 17 no 33 (2018) <https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/alhadharah/article/download/2374/1691/6594>

- Rohman, Abdul Rifan. Oktober 2021. Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Tubuhku dengan Metode Roll Play Berbantuan Media Index Card Match. *Jurnal educatio* 7, no. 4. (2021) : 1584. <http://ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio>
- Rosyida NY, Subandriyo D, Pribadi S. 2014. Efektivitas Penggunaan Model Problem Based Learning Terhadap Critical Thinking Peserta Didik Pada Pembelajaran Geografi Kelas X Is 2 Di Sma Negeri 1 Banyudono. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/geografi/article/download/5145/4261>
- Ruhimat, T. (2010). Prosedur Pembelajaran. *Universitas Pendidikan Indonesia*, h. 6-7.
- Salma W, Rizal MS. 2023. Game-Based Learning dalam Pembelajaran BIPA di Assalihyah School Pattani Thailand. *Jurnal Ilmiah Proram Studi Pendidikan Bahasa & Sastra Indonesia*. 8 No 2 (2023) <http://ejurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/BB/article/view/991>
- Samudera, A. S. (2020). Penggunaan Aplikasi Kahoot! Sebagai Digital Game-Based Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di Madrasah Aliyah Pembangunan UIN Jakarta. *Penggunaan Aplikasi Kahoot! Sebagai Digital.*, 55.
- Saputra A, dkk. Juni 2018. E-Administrasi Kependudukan Pada Kelurahan Bungus Barat. 3 no 1 (2018) <https://repo.unespadang.ac.id/246/1/E-Administrasi%20Kependudukan%20Pada%20Kelurahan%20Bungus%20Barat.pdf>
- Setemen, K. (2018). Pengembangan Dan Pengujian Validitas Butir Instrumen Kecerdasan Logis-Matematis. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 178–187. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14197>
- Silvia Fitri, L. Y. D. (2023). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Warga Belajar Pendidikan Kesetaraan Paket C Di Skb Kuningan. *JoCE; Journal of Community Education Volume 1, Nomor 1, 1(1)*, 14–22.
- Sista dkk. Juni 2023. Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Teaching Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA. 6 no 1 (2023). <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/PGEO/article/view/37604>
- Sitompul, D. N. (2017). Pengaruh Metode Pembelajaran *Index Card Match* (ICM) Terhadap Hasil Belajar Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 3(1), 1–15.
- Suriati, A., Sundaygara, C., & Kurniawati, M. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Pada Siswa Kelas X Sma Islam Kepanjen. *Rainstek Jurnal Terapan Sains Dan Teknologi*, 3(3), 176–185. <https://doi.org/10.21067/jtst.v3i3.6053>
- Surur Miftahus, Urfi Umamiyatil N, R. 2017 Penerapan Model Problem Based Learning Menggunakan Index Card Macht Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X. *Jurnal pendidikan edutama* 4, no. 2 (2017) : 11. <https://ejurnal.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/JPE/article/view/51/pdf>

- Taluke, D., Lakat, R. S. M., Sembel, A., Mangrove, E., & Bahwa, M. (2019). Analisis Preferensi Masyarakat Dalam Pengelolaan Ekosistem Mangrove Di Pesisir Pantai Kecamatan Loloda Kabupaten Halmahera Barat. *Spasial*, 6(2), 531–540.
- Tiharita, R., & Noviana, F. (2016). Pengaruh Penerapan Penilaian Otentik untuk Meningkatkan Keterampilan Akuntansi Siswa (Studi Eksperimen Kuasi pada Kelas X Perbankan di SMK Negeri 2 .... *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*.
- Wahyuningsih, S. Oktober 2022. Pembelajaran IPA Interaktif Dengan Game Based Learning. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia*, 4(2). <https://doi.org/https://jurnal.uns.ac.id/jsei/article/view/70937>
- Winatha Redy K, Setiawan Dedy M . September 2020. Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Jurnal pendidikan dan kebudayaan* 10, no. 3 (2020) : 198. <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/3127>
- Yuniantika, D. (2018). Penerapan Metode Pembelajaran *Index Card Match* Untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN Wirokerten Yogyakarta. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 4(2), 347–352. <https://media.neliti.com/media/publications/259096-penerapan-metode-pembelajaran-index-card-785d3319.pdf>
- Yusuf, F. D. (2023). Pendekatan Game-based Learning untuk Pendidikan Kewirausahaan : Memotivasi Siswa dan Mengembangkan Jiwa Entrepreneur pada Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pendidikan West Science*, 01(06), 236–247.
- Zahra Nurda'Ali, S. (2018). Implementasi Metode Pembelajaran *Index Card Match* the Implementation of *Index Card Match* Learning Method. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 7(1), 1–12.
- Zuhra Khairana, Abdi Wahab A, Aziz Daska. Mei 2018. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Course Review Horay Dengan Model Pembelajaran Index Card Match Pada Mata Pelajaran Ips Terpadu Kelas VII Mtsn 4 Rukoh Banda Aceh. 3, no. 2 (2018) : 200 <https://jim.usk.ac.id/geografi/article/view/12085/0>