

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, M., Fonna, M., & Anugraheni, I. (2018). Pembelajaran matematika untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 123-130.
- Ainiyah, Q., Sampoerno, A., & Hakim, F. (2018). Pengaruh pembelajaran matematika terhadap peningkatan kualitas berpikir kritis siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7(1), 65-72.
- Ananda, R., & Fadhli, M. (2018). *Statistik pendidikan dan aplikasi SPSS*. Medan: LPPPI.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Baamboozle. (n.d.). *Baamboozle: Interactive quiz platform for teachers*. Retrieved from <https://www.Baamboozle.com>.
- Candiasa, I. M. (2010). *Statistik multivariat disertai aplikasi SPSS*. Singaraja: Undiksha.
- Crismasanti, A., & Yunianta, F. (2017). Pentingnya kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(3), 89-95
- DeVries, D. L., Edwards, K. J., & Slavin, R. E. (1975). Teams-Games-Tournament: An instructional strategy. *Review of Educational Research*, 45(1), 117-127.
- Facione, P. A. (2011). Critical thinking: What it is and why it counts. *Insight Assessment*.
- Fauziyah, A., & Anugraheni, I. (2020). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament untuk meningkatkan kolaborasi siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 12(2), 132-145.
- Fonna, M., Anugraheni, I., & Fauziyah, A. (2021). Strategi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 54-65.
- Gayatri, D. (2009). *Model pembelajaran Team Games Tournament (TGT)*. Jakarta: Erlangga.

- Haryanti, I., & Sulistio, A. (2022). Implementasi model Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(4), 200-212.
- Hidayati, N., & Munzir, S. (2020). Efektivitas model Teams Games Tournament (TGT) terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(3), 234-241.
- Indah Triana, I., Murbangun, N., & Endang, S. (2015). Pengaruh Teams Games Tournament terhadap kemampuan berpikir kritis. Bandung: Alfabeta.
- Kesuma, D. (2010). *Berpikir kritis dalam pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Khan, S., & Masood, T. (2015). *Cooperative learning through Team Games Tournament*. Karachi: Oxford University Press.
- Kurniasih, E. (2012). *Metode pembelajaran kooperatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kurniawati, I., & Ningsih, D. (2023). Pengaruh Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 8(2), 77-85.
- Kusumandari, E. (2011). *Pembelajaran kooperatif dengan TGT*. Malang: UM Press.
- Mariani, L., Larasati, S., Prasetya, W., & Stiawan, D. (2022). Baamboozle: Platform pembelajaran berbasis kuis untuk peningkatan kolaborasi siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(2), 45-56.
- Maulana, I., & Setiawan, R. (2021). Pengaruh Penerapan Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap keterampilan penalaran matematis. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 190-199.
- Nurbiati, N., Gunawan, W., & Suryani, R. (2021). Efektivitas model Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar matematika. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, 13(1), 88-97.
- Panjaitan, T. (2016). *Kelebihan dan kekurangan Team Games Tournament*). Medan: Graha Ilmu.
- Parwati, N. (2018). *Prinsip reaksi dalam pembelajaran kooperatif*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.
- Putri, S., Gunawan, W., & Suryani, R. (2022). Pengaruh pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(3), 322-331.

- Sartika, I. (2022). Penggunaan *Baamboozle* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(1), 35-42.
- Shoimin, A. (2014). *Pembelajaran kreatif dengan Team Games Tournament*). Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Slavin, R. E. (1987). Cooperative learning: Student teams. *Educational Leadership*, 45(3), 71-82.
- Slavin, R. E. (2005). *Cooperative learning: Theory, research, and practice* (2nd ed.). Boston: Allyn & Bacon.
- Sartika, I., Fauziah, A., & Anugraheni, I. (2022). Hybrid learning dengan *Baamboozle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(2), 205-216.
- Suryosubroto, S. (2010). *Berpikir kritis dalam pemecahan masalah*. Jakarta: Gramedia.
- Suwarno, A. (2019). Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 15(1), 98-110.
- Taniredja, T., Farid, M., & Saputra, E. (2017). *Model pembelajaran kooperatif: Teori dan praktik*. Jakarta: Indeks.
- Turmudi, D. (2018). Efektivitas pembelajaran matematika berbasis masalah. Dalam Sundi, A., Sampoerno, A., & Hakim, F. (Eds.), *Pembelajaran matematika di sekolah* (pp. 15-30). Jakarta: PT Pustaka Utama.
- Umar, A. (2021). Model pembelajaran kolaboratif di era abad ke-21. *Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 16(2), 214-227.
- Widyaningsih, A., & Sanusi, H. (2014). Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 45-54.
- Sugiyono. (2007). *Metode penelitian pendidikan (Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian pendidikan (Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, N. (2005). *Metoda statistika* (6th ed.). Bandung: Tarsito.