

## DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad, A., and Muslimah, M. (2021). Memahami teknik pengolahan dan analisis data kualitatif. In *Proceedings of Palangka Raya International and National Conference on Islamic Studies (PINCIS)*, 1(1). Retrieved from <https://e-proceedings.iain-palangkaraya.ac.id/index.php/PICIS/article/download/605/841>
- Amin, N. A., Ridwana, N. M., Laraswati, N., Resfani, P. A., Zulkifli, R., & Iskandar, S. (2025). Strategi Mengatasi Hambatan Dalam Manajemen Kelas Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 212-221.
- Anjani, N., & Setiana, L. N. (2025). Kajian literatur: Scaffolding berbasis media dalam mendukung *zone of proximal development* (ZPD) peserta didik. *Jurnal Citra Pendidikan*, 5(2), 88-100.
- Anggraeni, N., Rustini, T., and Wahyuningsih, Y. (2022). Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Ips Di Kelas Tinggi. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 8(1), 84–90. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v8n1.p84-90>
- Anggraini, N. P., Siagian, T. A., and Agustinsa, R. (2022). Analisis kemampuan berpikir kritis matematis siswa dalam menyelesaikan soal berbasis AKM. *ALGORITMA: Journal of Mathematics Education*, 4(1), 58–78. Retrieved from <http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/algoritma/article/download/25325/10625>
- Arikunto, S. (2010). *Metode penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Baharuddin, B., and Hatta, H. (2024). Transformasi manajemen pendidikan: Integrasi teknologi dan inovasi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(3), 7355–7544.
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Borer, C., and Weidinger, W. (2024). From Life Skills to Future Skills: Competencies that Nowadays' Children Will Need in Ten Years' Time. In *Conference Proceedings. The Future of Education*. Retrieved from <https://conference.pixel-online.net/files/foe/ed0014/FP/8901-CDEV6531-FP-FOE14.pdf>
- Creswell, J. . (2019). *Penelitian Kualitatif & Desain Riset*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dhewy, R. C. (2022). Pelatihan Analisis Data Kuantitatif Untuk Penulisan Karya Ilmiah Mahasiswa. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 4575–4578.

- Fazira, A. A., Askhiya, S. L., Firdausi, S. N., and Dewi, N. R. (2023). Penerapan Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Hukum Kekekalan Berat. *In PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 6, 501–505. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/prisma/article/download/66766/23839>
- Gee, J. P. (2003). What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. *Computers in Human Behavior*, 19(1).
- Grover, S., and Pea, R. (2013). Computational thinking in K–12: A review of the state of the field. *Educational Researcher*, 42(1), 38–43. <https://doi.org/https://doi.org/10.3102/0013189X12463051>
- Hardianti, R. (2020). *Hubungan Antara Kemampuan Berpikir Kritis dengan Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas V SD Islam Ruhama*. (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Hendrayani, H. (2020). Pengaruh Disiplin Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Pada Pt. Anugrah Niaga Jaya Cabang Pekanbaru. *Eko Dan Bisnis: Riau Economic And Business Review*, 11(4), 339–350., 11(4), 339–350. Retrieved from <https://ekobis.stieriau-akbar.ac.id/index.php/Ekobis/article/view/296>
- Hidayat, A. T., & Qausar, H. (2025). Problem Based Learning Berbasis Simulasi Coding Visual Dan Dampaknya Pada Refleksi Metakognitif Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Malikussaleh*, 5(4).
- Kafiar, D. Y. B. R., Sormin, S. A., and Betaubun, S. L. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 7(3), 336–343. <https://doi.org/10.23887/jear.v7i3.67011>
- Kanmaz, A. (2022). Middle School Teacher's Critical Thinking Skills And Awareness Towards Teaching Critical Thinking Skills. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Daring Internasional (IOJET)*, 9(1), 1648–1671. Retrieved from <https://gcris.pau.edu.tr/bitstream/11499/51539/1/document-2024-03-22T162902.325.pdf>
- Kartin, Y., Arjudin, Novitasari, D., and Laila Hayati. (2023). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Ditinjau Dari Kecerdasan Logis Matematis Dan Kecerdasan Linguistik. *Journal of Classroom Action Research*, 5(2000), 15–20. Retrieved from <http://repository.unsil.ac.id/4934/%0Ahttp://repository.unsil.ac.id/4934/5/BAB2.pdf>

- Koyan, I. (2011). *Asesmen dalam pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha Press.
- Lismaya, L. (2019). *Berpikir Kritis & PBL:(Problem Based Learning)*. Media Sahabat Cendekia.
- Maddu, N. M., Susanti, T., Anita, A., Almansyawwi, M., & Firmansyah, R. (2025). Inovasi Manajemen Pembelajaran PAI Melalui Media Interaktif Digital pada Generasi Z. *Takuana: Jurnal Pendidikan, Sains, Dan Humaniora*, 4(3), 1085-1096.
- Manurung, A. S., Fahrurrozi, F., Utomo, E., & Gumelar, G. (2023). Implementasi berpikir kritis dalam upaya mengembangkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 5(2), 120-132.
- Mudanta, K. A., Astawan, I. G., and Jayanta, I. N. L. (2020). Instrumen Penilaian Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar Kadek. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 25(2), 262–270. <https://doi.org/10.23887/mpi.v2i2.40174>
- Muhajarah, K., and Rachmawati, F. (2019). Game edukasi berbasis Android: Urgensi penggunaan, pengembangan dan penguji kelayakan. *Justek: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 2(2), 29–36. Retrieved from <https://journal.ummat.ac.id/index.php/justek/article/download/3733/pdf>
- Mujiwanti, S., & Surachmi, S. (2024). Implementasi Teori *Cone of Experience* Edgar Dale dalam Pembelajaran Menggunakan Media Mock-Up pada Mata Pelajaran Ipa di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia* (Vol. 1, No. 1).
- Ni'mah, F., and Rondli, W. S. (2023). Penerapan Game Edukasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Abad 21. *ILUMINASI: Journal of Research in Education*, 1(2), 99–112.
- Ningtiyas, A. F. (2023). *Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas IV. Skripsi*. Pacitan: STKIP PGRI Pacitan.
- Nolowala, E. B. U., Elizabeth, A., Agung, B. H., and Berthonaldi, E. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Konten Pembelajaran yang Kontekstual untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Kreativitas Siswa pada Materi Fluida Statis 15879-15893. *Journal on Education*, 6(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v6i3.5465>

- Oktariani, O., Febliza, A., and Fauziah, N. (2020). Keterampilan berpikir kritis calon guru kimia sebagai kesiapan menghadapi revolusi industri 4.0. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(2), 114–127. Retrieved from <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/JNSI/article/download/8791/5667>
- Papert, S. (2020). *Children, computers, and powerful ideas (Vol. 10, pp. 978-3)*. Eugene, OR, USA: Harvester.
- Paul, R., and Elder, L. (2021). *Critical Thinking: Tools for Taking Charge of Your Learning and Your Life*. Rowman & Little Field.
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. New York: McGraw-Hill.
- Putra, E. D., Lutfiyah, L., and Anggraini, S. R. (2021). Analisis Kesulitan Dan Pemberian Scaffolding Dalam Pembelajaran Discovery Learning. *Transformasi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 5(2), 589–602. Retrieved from <https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/transformasi/article/download/1462/1053>
- Putri, N. S. Y., Rosidin, U., and Distrik, I. W. (2020). Pengaruh Penerapan Performance Assessment Dengan Model Pjbl Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Dan Kreatif Siswa SMA. *JPF (Jurnal Pendidikan Fisika) FKIP UM Metro*, 8(1), 58–69. Retrieved from <https://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/fisika/article/download/1956/1341>
- Qomariah, W. F. (2023). *Pengembangan Game Edukasi Shoot Right Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Inventif Siswa Kelas IV MI Aulia Cendekia Pekanbaru*. (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- Rachmantika, A. R., and Wardono, W. (2019). Peran kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran matematika dengan pemecahan masalah. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 2, 439–443. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/prisma/article/download/29029/12759>
- Raharjo, A. S. A., Rufii, R., & Hartono, H. (2022). Penerapan media pembelajaran multimedia interaktif bermuatan game edukasi untuk meningkatkan aktivitas belajar. *Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika*, 7(2), 441–452.
- Resnick, M., Brennan, K., Cobo, C., and Schmidt, P. (2017). *Creative learning@ scale*. In *Proceedings of the Fourth (2017) ACM Conference on Learning@ Scale*.
- Saputra, H. (2020). *Kemampuan Berpikir kritis matematis*. 1–7. <https://doi.org/10.17605/OSF.IO/TJ76P>



- Saputra, R. W., Ridadi, K., & Abdi, K. (2024). Evaluasi Pengaruh Gamifikasi Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Komputasi dan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, dan Inovasi*, 4(6).
- Sari, P. (2019). Analisis terhadap kerucut pengalaman Edgar Dale dan keragaman gaya belajar untuk memilih media yang tepat dalam pembelajaran. *Mudir: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1), 42–57. Retrieved from <https://www.ejournal.in-sud.ac.id/index.php/MPI/article/download/7/8>
- Sholeh, M., Pradnyana, I. W. J., and Ridhoni, I. W. (2022). Menumbuhkan Minat Anak-Anak dalam Belajar Koding dengan Menggunakan Aplikasi Construct. *Abdiformatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat Informatika*, 2(2), 72–79. <https://doi.org/10.25008/abdiformatika.v2i2.151>
- Sidok, M. A., Dhema, M., and Anomeisa, A. B. (2023). Analisis Instrumen Tes Hasil Belajar Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Syntax Admiration*, 4(4), 443–455., 4(4), 443–455.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriadi, I. G. I. (2024). Construct Berdiferensiasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Coding Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1, 11–19.
- Suryana, E., Aprina, M. P., & Harto, K. (2022). Teori konstruktivistik dan implikasinya dalam pembelajaran. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2070-2080.
- Tegeh, I. M., and Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 12–26. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>
- Ucha, Putra, H. D., Irfannisa, I., & Kinasih, M. S. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Peserta Didik Sekolah Dasar Dalam Mencapai Tujuan Intruksional. *Jurnal Ilmu Kateketik Pastoral Teologi, Pendidikan, Antropologi, dan Budaya*, 7(1), 49-57.
- 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*.
- Widyastuti, R., and Puspita, L. S. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis game edukasi pada matpel IPA tematik kebersihan lingkungan. *Paradigma—Jurnal Informatika Dan Komputer*, 22(1), 95–100. Retrieved from

<https://www.academia.edu/download/105715263/pdf.pdf>

- Wijayanti, R. N., and Isnawati, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Interaktif pada Materi Sistem Saraf Manusia untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMA. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 12(2), 298–310. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu/article/download/46557/42186>
- Wing, J. M. (2017). Computational thinking's influence on research and education for all. *Italian Journal of Educational Technology*, 25(2), 7–14. Retrieved from <https://www.ijet.itd.cnr.it/index.php/td/article/download/922/874>
- Wulandari, A. P., Annisa, A., Rustini, T., and Wahyuningsih, Y. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Keterampilan Berpikir Kritis IPS Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(2), 2848–2856. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.933>
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Yulianti, A., and Ekohariadi, E. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis game edukasi menggunakan aplikasi construct 2 pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 5(3), 527–533. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/download/38272/33750>
- Zain, U. N. I., Affandi, L. H., and Oktaviyanti, I. (2022). Pengaruh model pembelajaran inkuiri terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V pada mata pelajaran IPS. *Journal of Classroom Action Research*, 4(2), 71–74. Retrieved from <https://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/article/download/1680/1214>