

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, F., & Mustika, D. (2021). Problematika Guru Dalam Menerapkan Media pada Pembelajaran Kelas Rendah Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2008-2014.
- Aliwardhana, H. (2021). Upaya meningkatkan keterampilan guru dalam pembuatan video pembelajaran berbasis Power Point dan Filmora melalui in house training. *AL-FIKRAH: Jurnal Studi Ilmu Pendidikan dan Keislaman*, 4(1), 22-43.
- Amalia, N. F., Aini, L. N., & Makmun, S. (2020). Analisis Tingkat Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Ditinjau Dari Tingkat Kemampuan Matematika. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 8(1), 97. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v8i1.587>
- Angga, A., Suryana, C., Nurwahidah, I., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Komparasi Implementasi Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar Kabupaten Garut. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5877–5889. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3149>
- Anggoro, S., Widodo, A., & Suhandi, A. (2019). The reconstruction of preservice elementary teachers' conception about free fall using cognitive conflict strategy. *Journal of Physics: Conference Series*, 1280(3), 1–8. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1280/3/032054>
- Anggraini, H. I., Nurhayati, N., & Kusumaningrum, S. R. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL) di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(11), 1885–1896. <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i11.356>
- Anyan, A., Benediktus, E., & Hendry, F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point. *Journal Education and Technology*.
- ARSYAD, azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- ARSYAD, azhar. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Aslan, S., & Aybek, B. (2020). Testing the Effectiveness of Interdisciplinary Curriculum-Based Multicultural Education on Tolerance and Critical Thinking Skill. *International Journal of Educational Methodology*, 6(1), 43–55. <https://doi.org/10.12973/ijem.6.1.43>
- Astutik, S. R. I. (2020). Penggunaan Media Video Pembelajaran Dan Power Point Dalam Mata Pelajaran Tik Kelas VII di SMP Negeri 1 Guruh. In *Science, Engineering, Education, and Development Studies (SEEDS): Conference Series (Vol. 4, No. 2)*.
- Damarjati, S., & Miatun, A. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Berorientasi pada Kemampuan Berpikir Kritis. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(2). <https://doi.org/10.24176/anargya.v4i2.6442>
- Darvenkumar, T., & Devi, V. A. (2022). Text-Based Game — A Tool to Enhance Critical Reading and Critical Thinking Skills in English Classrooms. *Theory*

- and Practice in Language Studies*, 12(11), 2298–2306. <https://doi.org/10.17507/tpls.1211.09>
- Eska, J., Hidayatullah, H., & Hambali, H. (2022). Pelatihan Microsoft Power Point untuk Siswa SD. *Jurnal Pemberdayaan Sosial dan Teknologi Masyarakat*, 1(2), 134-140.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Jasadi, M. F. S., Nurhidayati, N., & Anjarini, T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Berbasis Critical Thinking Skill Pada Sub Tema “Manfaat Energi” Kelas IV Sekolah Dasar. *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, 2(2), 371–379. <https://doi.org/10.56667/dejournal.v2i2.546>
- Khatimah, K., Pagarra, H., & Khaerunnisa. (2023). Pengaruh Media Game Interaktif Kahoot terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VB SDN 96 Mannanti Kecamatan Tellulimpoe. *Pendidikan Sekolah Dasar*, 1–12.
- Khoirillah, F., Cahyono, T., & ... (2022). Penguatan Pendidikan Karakter melalui Projek Profil Pelajar Pancasila di SDN Banjaran 3 Kota Kediri. *Prosiding ...*, 1026–1034.
- Kurniawati, D., & Ekayanti, A. (2020). Pentingnya berpikir kritis dalam pembelajaran matematika. *PeTeKa*, 3(2), 107-114.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada media.
- Lathifah, H., Rahmadina, P., Fakultas Keguruan, P., Pendidikan Universitas Muhammadiyah Malang, I., & Mojorejo Batu, S. (2023). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Benda Konkret Kelas Iv a Di Mosa (Sd Mojorejo 01 Kota Batu)*. 08.
- Lestaringrum, A. (2022). Konsep Pembelajaran Terdefirensiasi Dalam Kurikulum Merdeka Jenjang PAUD. Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran). <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/2504>
- Mahendra, Y., Apriza, B., & Rohmani, R. (2022). Analisis Penggunaan Bahasa Ibu dalam Proses Pembelajaran dan Pergaulan Lingkungan Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 700–708. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2017>
- Majid, A. (2020). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Mardhotillah, H., & Rakimahwati, R. (2021). Pengembangan Game Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 779-792.
- Mao, W., Cui, Y., Chiu, M. M., & Lei, H. (2022). Effects of Game-Based Learning on Students’ Critical Thinking: A Meta-Analysis. *Journal of Educational Computing Research*, 59(8), 1682–1708. <https://doi.org/10.1177/07356331211007098>
- Mardhotillah, H., & Rakimahwati, R. (2021). Pengembangan Game Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 779–792. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1361>

- Merdeka, P. (2021). *Perancangan Game Interaktif Belajar Aritmatika Berbasis Android* (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Banda Aceh).
- Nafisah, W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Pada Materi Gaya Dan Gerak Di Kelas Iv Sdn Tanjung Jati 1.
- Nisrinafatin, N. (2020). Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 135-142.
- Nurfadhillah, S. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Riduwan dan Engkos Achmad Kuncoro. (2013). Cara Menggunakan dan Memaknai Analisis Jalur(path Analisis). Bandung : Alfabeta
- Riduwan, 2018. Variabel –Variabel Penelitian. Bandung: Alfabeta
- Purnomo, I. I. (2020). Aplikasi Game Edukasi Lingkungan Agen P Vs Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 11(2), 86. <https://doi.org/10.31602/tji.v11i2.2784>
- Rohani. (2019). *Media Pembelajaran*. Medan:Universitas Islam Negeri Sumatera Utara
- Rohani. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan:Universitas Islam Negeri Sumatera Utara
- Samin, Gunarhadi, & Efendi, A. (2022). Improve Critical Thinking Skills with Informatics Educational Games. *Journal of Education Technology*, 6(3), 521–530. <https://doi.org/10.23887/jet.v6i3.48637>
- Saputra, A. I. (2019). *Rancang Bangun Game Interaktif Pembelajaran Huruf Hijaiyah untuk Pemula Berbasis Game Andoroid* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar).
- Saputra, I. G. E. (2021). Pengaruh Game Edukasi Adventure Berbantuan Online Hots Test Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(3), 715–736. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i3.301>
- Saputro, K. A., Sari, C. K., & Winarsi, S. W. (2021). Peningkatan Keterampilan Membaca Dengan Menggunakan Media Audio Visual Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 1910-1917.
- Sari, L. O. (2020). *Gaya Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Kelas V SD Negeri 113 Bengkulu Selatan* (Doctoral dissertation, IAIN BENGKULU).
- Suciono, W. (2021). *Berpikir kritis (tinjauan melalui kemandirian belajar, kemampuan akademik dan efikasi diri)*. Penerbit Adab.
- Sudijono, Anas. 2006. Pengantar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Suryadi, A. (2020). *Teknologi dan media pembelajaran jilid i*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Tumanggor, M. (2021). *Berfikir kritis: Cara jitu menghadapi tantangan pembelajaran abad 21*. Gracias Logis Kreatif.
- Wakhudin, W., Ernawati, A., & Anggoro, S. (2023). *Developing the Religious Character of Primary School Students with Habituation*.

<https://doi.org/10.4108/eai.22-7-2023.2335704>

Widoyoko, S. Eko Putro. 2020. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*.

Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Y. Suyitno (2021), *LANDASAN PEDAGOGIK*, Bandung:UPI

