

DAFTAR PUSTAKA

- Rasyid, A., Arif, A., & Kurnia, M. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbantuan *game* android untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*, 910–916. <https://proceedings.unnes.ac.id/snpasca/article/view/239/196>
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98–107. <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Agus, I., & Purnama, A. N. (2022). Kemampuan berpikir kritis matematika siswa: Studi pada siswa SMPN satu atap. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 7(1), 65–74. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jpmr/article/view/20143>
- Andriawan, B. (2014). Identifikasi kemampuan berpikir logis dalam pemecahan masalah matematika pada siswa kelas VIII-1 SMP Negeri 2 Sidoarjo. *MATHEdunesa: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(2), 42–48. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/mathedunesa/article/view/10945>
- Erwin, V. A., & Yarmis. (2019). Multimedia interaktif bermuatan permainan edukatif di kelas V sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(3), 901–908. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i3.183>
- Facione, P. A. (2015). *Critical thinking: What it is and why it counts (2015 update)*. Insight Assessment. <https://insightassessment.com/iaresource/critical-thinking-what-it-is-and-why-it-counts/>
- Gustini, D. (2021). Pengaruh media pembelajaran e-learning berbasis Google Classroom untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa T.P 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan (JIMEDU)*, 1(4), 1–12. <https://jurnalmahasiswa.umsu.ac.id/index.php/jimedu/article/view/790>
- Harianja, M. R., Yusup, M., & Siahaan, S. M. (2024). Uji N-Gain pada efektivitas penggunaan *game* dengan strategi SGQ untuk meningkatkan berpikir komputasi dalam literasi energi. *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial, dan Sains*, 13(2), 304–310. <https://doi.org/10.19109/intelektualita.v13i2.25168>
- Isnaini, R. A., Rahmawati, R., Ramadani, N. O., Martiza, S., Saputri, Z., & Efendi, D. (2026). Analisis aktivitas belajar siswa pada pembelajaran matematika: Studi observasi di SD Inpres 1 Koya Timur. *Aljabar: Jurnal Ilmuan Pendidikan, Matematika dan Kebumian*, 2(1), 1–22. <https://doi.org/10.62383/aljabar.v2i1.933>
- Mursidah, M., Rosjanuardi, R., & Juandi, D. (2023). Kemampuan berpikir kritis dalam pemecahan masalah matematika: Systematic literature review. *JPMI*:

- Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 6(4), 1421–1430.
<https://doi.org/10.22460/jpmi.v6i4.17933>
- Mutia, A., & Sarassanti, Y. (2023). Permainan ular tangga pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat di MTsN 01 Pontianak. *Al-Adad: Jurnal Tadris Matematika*, 2(1), 64–71.
<https://doi.org/10.24260/add.v2i1.1564>
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. New York: McGraw-Hill.
- Rahmawati, D. C., Evayenny, E., & Dwiprabowo, R. (2020). Pengembangan media permainan ular tangga pada mata pelajaran IPS materi peristiwa penjajahan bangsa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II*, 38–44.
<https://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/view/463>
- Rahmi, A., & Baharuddin. (2021). Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif Lectora Inspire mata pelajaran pekerjaan dasar elektromekanik. *JEVTE: Journal of Electrical Vocational Teacher Education*, 1(2), 114–122. <https://doi.org/10.24114/jevte.v1i2.29382>
- Rochmad. (2012). *Desain model pengembangan perangkat pembelajaran matematika*. Jurnal Kreano, 3(1), 59–72.
<https://doi.org/10.15294/kreano.v3i1.2613>
- Sari, M., Oktafia, M., & Ningsih, F. (2021). Pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 101–112.
<https://doi.org/10.33373/pythagoras.v10i1.2991>
- Setyaningsih, E., Sunandar, A., & Setiadi, A. E. (2019). Pengembangan media booklet berbasis potensi lokal Kalimantan Barat pada materi keanekaragaman hayati pada siswa kelas X di SMA Muhammadiyah 1 Pontianak. *Jurnal Pedagogi Hayati*, 3(1).
<https://doi.org/10.31629/ph.v3i1.1068>
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative learning: Theory, research, and practice*. Boston: Pearson Education. PDF Cooperative Learning Robert E. Slavin
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114.
<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Trianto, (2014). *Mendesain model pembelajaran inovatif, profesif, dan*

kontekstual. Jakarta: Kencana.

- Turahmah, F., Febrini, D., & Walid, A. (2022). Pengembangan modul pembelajaran berbasis .problem based learning (PBL) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SMP. *Jurnal Bidang Kependidikan, Pembelajaran dan Pengembangan*, 4(1), 74–87. <https://doi.org/10.55273/karangan.v4i1.161>
- Utami, H. B., Salsabila, E., & Wiraningsih, E. D. (2022). Pentingnya kemampuan berpikir kritis dalam dunia pendidikan matematika. *J-PiMat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 529–538. <https://doi.org/10.31932/j-pimat.v4i2.2025>
- Yudistira, & Setiawan, B. (2025). *Pengembangan media ULTAMA (ular tangga matematika) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran matematika kelas 4 sekolah dasar*. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(1), 269–283. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.22268>

