

## DAFTAR PUSTAKA

- Aghnia, Fiandita. “Analisis *Multiple Intelligence* Peserta Didik Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Kurikulum Merdeka.” *Tunas Nusantara* 5, no. 1 (2023): 556–567.
- Aida, Tantin Noor, Subuh Anggoro, dan Ana Andriani. “Analisis berpikir kritis siswa melalui model POE (*predict-observe-explain*) di sekolah dasar.” *Jurnal Elementaria Edukasia* 2, no. 2 (2019): 164–172.
- Akbar, Rahmatullah, Weriana Weriana, Rusdy A. Siroj, dan Muhammad Win Afgani. “*Experimental research* dalam metodologi pendidikan.” *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 9, no. 2 (2023): 465–474.
- Amiruddin, Muhammad Zulfikar, Lutfiya Rahmawati, M. Erwin Fahrul Khakim, M. Sukro, Maftukhatul Rosidah, Magdalena Dewi Kusumawati, Maghfiroatul Aliyah, Marisa Imania, Mega Nia Arisca, dan Melinda Safitri. *Perkembangan Anak Usia Sekolah Pasca Pandemi: Bunga Rampai*. Cahya Ghani Recovery, 2023.
- Aribowo, Eric Kunto. “*Gamification*: adaptasi *game* dalam dunia pendidikan,” 2014, 1–12.
- Atmanegara, Asmania Sofli, dan Astri Wulandari. “Analisis Kepuasan Nasabah Terhadap Layanan *Mobile Banking* di PT. Bank SUMUT KCP Marendal (Studi Kasus Terhadap Nasabah PT. Bank SUMUT KCP Marendal di Kota Medan Tahun 2022).” *eProceedings of Applied Science* 8, no. 5 (2022).
- Chumaidi, Achmad. “Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi *Baamboozle* pada Mata Pelajaran Fikih Materi Riba, Bank dan Asuransi di Kelas X MAN 2 Tuban.” PhD Thesis, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, 2023. <https://repository.unugiri.ac.id:8443/id/eprint/2965>.
- Dahen, Lovelly Dwindi, dan Akhirmen Akhirmen. “Pengaruh Perilaku Belajar dan Kecerdasan Emosional terhadap Hasil Belajar Ekonomi Akuntansi Siswa Jurusan IPS Kelas XI di SMAN 13 Padang. Skripsi, Program Studi Pendidikan Ekonomi STKIP Padang.” *Pendidikan Ekonomi* 1, no. 1 (2014): 29871.
- Dewi, Elok Kristina, dan Oksiana Jatiningih. “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap kemampuan berpikir

- kritis siswa pada mata pelajaran PPKn kelas X di SMAN 22 Surabaya.” *Jurnal Kajian Moral dan Kewarganegaraan* 2, no. 3 (2015): 936–950.
- Dunakhri, Samirah. “Uji Reliabilitas dan Normalitas Instrumen Kajian Literasi Keuangan,” 2019.
- Fatah, Muhammad Abdul, dan Erna Zumrotun. “Implementasi Projek P5 Tema Kewirausahaan Terhadap Kemandirian Belajar di Sekolah Dasar.” *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 6, no. 2 (2023): 1–13.
- Fitrianingsih, Rina, dan Musdalifah Musdalifah. “Efektivitas penggunaan media video pada pembelajaran pembuatan strapless siswa kelas XII SMK Negeri 1 Jambu.” *Fashion and Fashion Education Journal* 4, no. 1 (2015): 1–6.
- Furqon, Mohamad. “Pendidikan multikultural dalam dunia pendidikan di Indonesia.” *Jurnal Pendidikan Nusantara* 1, no. 1 (2020): 1–12.
- Hasan, Moch Sya’roni, Abd Rozaq, dan Ragil Saifullah. “Peningkatan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Melalui Model Pembelajaran *Kooperatif Mind Mapping*.” *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan* 4, no. 2 (2024): 237–251.
- Islami, Miranda, dan Hadi Soekamto. “Efektivitas Model Pembelajaran *Inquiry* Menggunakan *Quizizz* Multimedia Berbasis *Gamification* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 5, no. 2 (19 Agustus 2022): 383–392.
- Istiqomah, Ria, Rudy Sumiharsono, dan Eges Triwahyuni. “Pengaruh Penggunaan Metode Fonik Berbantuan *Flash Card* Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Dan Kemampuan Membaca Awal Anak TK (*The Effect of Using Flash Card Assisted Phonics Methods on Children’s Language Development and Early Reading Ability in Kindergar.*)” *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 4, no. 2 (2023): 1415–1424.
- Jusuf, Heni. “Penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran.” *Jurnal TICom* 5, no. 1 (2016): 1–6.
- Khasanah, Ganjar Riski. “Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Iman Kepada Hari

- Akhir Pada Siswa Kelas VI di SD Negeri Srumbung.” PhD Thesis, Universitas Islam Indonesia, 2024. <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/54007>.
- Khotimah, Ulmia Lesty, Ade Suryanda, dan Erna Heryanti. “Hubungan Sikap Ilmiah Dengan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Perubahan Lingkungan.” *Jurnal Education and Development* 12, no. 3 (2024): 150–157.
- Khunaifi, Aan Yusuf, dan Matlani Matlani. “Analisis kritis undang-undang sisdiknas nomor 20 tahun 2003.” *Jurnal Ilmiah Iqra’* 13, no. 2 (2019): 81–102.
- Kurnia, Veni Tri, Aries Tika Damayani, dan Kiswoyo Kiswoyo. “Keefektifan Model Pembelajaran *Number Head Together* (NHT) Berbantu Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Matematika.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 3, no. 2 (2019): 192–201.
- Makbul, Muhammad. “Metode Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian,” 2021, 28. <https://doi.org/10.31219/osf.io/svu73>.
- Marinda, Leny. “Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan problematikanya pada anak usia sekolah dasar.” *An-Nisa Journal of Gender Studies* 13, no. 1 (2020): 1–37.
- Martiningsih, Dwi. “*E-Pub* Sebagai Teknologi Pendukung Pembelajaran Bagi Penyandang Disabilitas Netra.” *Optimalisasi pemanfaatan teknologi pembelajaran* 31 (2023).
- Meilina, Meilina. “Pendekatan *Gamification* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Matematika Siswa *Preschool*: Studi Kuasi *Eksperimental*.” *eL-Muhbib Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar* 7, no. 2 (24 Desember 2023): 247–257.
- Nasution, Fauziah, Irda Wahyuni Hasibuan, Juni Hati Hangoluan Siregar, dan Nurtia Sumarni Hasibuan. “Motivasi, Pengajaran, dan Pembelajaran.” *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 1, no. 12 (2024): 870–876.
- Niken, Amelya Utami. “Pengaruh Model Pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) Berbantuan Media *Baamboozle* Terhadap Pemahaman Konsep IPAS Kelas V di SDN 1 Way Galih Lampung Selatan.” PhD Thesis, UIN Raden Intan Lampung, 2025. <https://repository.radenintan.ac.id/37313/>.

- Nuraida, Dede. "Peran guru dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa dalam proses pembelajaran." *Jurnal Teladan: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran* 4, no. 1 (2019): 51–60.
- Nurlela, Siti, dan Mustangin Amin. "Pengaruh Kepemimpinan terhadap Kinerja Karyawan Pada PT. Akebono Brake Astra Indonesia." *BUDGETING: Journal of Business, Management and Accounting* 5, no. 2 (2024): 1291–1301.
- Nuryanti, Lilis, Siti Zubaidah, dan Markus Diantoro. "Analisis kemampuan berpikir kritis siswa SMP." PhD Thesis, State University of Malang, 2018.
- Oktaviani, Ellya Pabella, dan Detalia Noriza Munahefi. "Literature Review: Penerapan Media *Gamification* Dengan Pendekatan *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis." *Journal of Mandalika Literature* 6, no. 2 (18 Februari 2025): 511–518. <https://doi.org/10.36312/jml.v6i2.4433>.
- Oscar, Bheben, dan Hilman Cahya Megantara. "Pengaruh atribut produk terhadap keputusan pembelian produk muslim army." *Pro Mark* 10, no. 1 (2020): 1–12.
- Palit, Christo, Cosmas Poluakan, dan Jimmy Lolowang. "Efektivitas Model Pimca Dengan *Multi-Representasi* Pada Pembelajaran Gerak Lurus Berubah Beraturan (GLBB) Kelas X IPA di SMA Katolik Thomas Aquino Manado." *Charm Sains: Jurnal Pendidikan Fisika* 3, no. 3 (2022): 169–175.
- Pradana, Fajar, Fitra A. Bachtiar, dan Bayu Priyambadha. "Pengaruh Elemen *Gamification* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada *E-Learning* Pemrograman Java." *Semnasteknomedia Online* 6, no. 1 (10 Februari 2018): 1–7.
- Pradana, Mahir, dan Avian Reventiary. "Pengaruh atribut produk terhadap keputusan pembelian sepatu merek *Customade* (studi di merek dagang *Customade* Indonesia)." *Jurnal manajemen* 6, no. 1 (2016).
- Pribadi, Reksa Adya, Mutia Azizah, dan Rahmi Syafariah Efendi. "Kinerja Guru Penggerak Dalam Kurikulum Merdeka." *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)* 7, no. 3 (2023): 2510–2517.

- Pujianingsih, Jingga Pramesti, Khusnul Khotimah, Rahma Putri Wibowot, dan Seillamitha Octaviona Lorenza. “Gamification: Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya* 3, no. 1 (2024): 69–76.
- Rahayu, Ani Sri. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)*. Bumi Aksara, 2017.
- Rumianda, Luis, Yerry Soepriyanto, dan Zainul Abidin. “Gamifikasi pembelajaran Sosiologi materi ragam gejala sosial sebagai inovasi pembelajaran Sosiologi yang aktif dan menyenangkan.” *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 3, no. 2 (2020): 125–137.
- Sholihah, Yuni Badri’atus. “Implementasi Metode Pembelajaran *Gamification* Melalui Media *Powtoon* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas VII SMP Unggulan Al-Falah.” PhD Thesis, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, 2023. <https://repository.unugiri.ac.id/id/eprint/3018/>.
- Soeharso, Silverius Y., dan MM SE. *Insan Berkarakter Pancasila: Paradigma Baru dalam Membumikan Pancasila dalam Perbuatan*. Penerbit Andi, 2021.
- Sukarelawan, Moh Irma, Toni Kus Indratno, dan S. M. Ayu. “N-Gain vs Stacking.” *Yogyakarta: Suryacahya*, 2024.
- Sulistiyanto, Edy. “Pengaruh keterlibatan orang tua terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VI sekolah dasar.” *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 6, no. 2 (2023): 120–129.
- Sunardi, Nurul Rezki, Zulkifli Surahmat, Anirah Anirah, dan Rahmaniar Rahmaniar. “Penerapan Metode *Game Based Learning* Melalui Media *Baamboozle* Untuk Meningkatkan Kemampuan Kosa Kata Bahasa Inggris.” *Al-Irsyad: Journal of Education Science* 4, no. 1 (2025): 49–60.
- Sutisna, Icam. “Statistika penelitian.” *Universitas Negeri Gorontalo* 1, no. 1 (2020): 1–15.
- Syamsi, Atikah. “Pemanfaatan media aktual lingkungan dalam pembelajaran matematika untuk *lower class* di MI/SD.” *Eduma* 3, no. 1 (2014): 17–31.

- Syukri, Icep Irham Fauzan, Soni Samsu Rizal, dan M. Djaswidi Al Hamdani. “Pengaruh kegiatan keagamaan terhadap kualitas pendidikan.” *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 7, no. 1 (2019): 17.
- Tsalisa, Haifa Hafsa. “Peran Pendidikan dalam Meningkatkan Rasa Toleransi Beragama di Kalangan Siswa Sekolah Dasar.” *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin* 2, no. 1 (2024): 39–49.
- Verina, Happy Tita, Nadia Mustikarani, Siti Maslahah Nur Maghfiroh, Nuansa Bayu Segara, dan Wuliono Wuliono. “Penerapan Model *Cooperative Learning Tipe TGT* Bantuan Media *Bamboozle* Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik.” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 2 (26 Mei 2024): 3466–3476.
- Yunita, Noralia Purwa, dan Richardus Eko Indrajit. *Gamification: membuat belajar seasyik bermain game*. Penerbit Andi, 2022.