

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, A., Rachman, D. A., Istiqomah, R., Putri, F. R., & Johari, Z. A. F. (2024). Pengaruh Games Based Learning Berbantuan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Siswa Kelas 2 Sd. *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(2), 247-253.
- Ahyadi, A., Cahyani, D., & Ubaidillah, M. (2018). Peningkatan literasi biologi dalam penggunaan lembar kerja siswa (LKS) berbasis inquiry terbimbing pada konsep ekosistem. *Jurnal Ilmu Alam Indonesia*, 1(3).
- Aini, F. N. (2018). Pengaruh game based learning terhadap minat dan hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI IPS. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(3).
- Akbar, H. F., & Hadi, M. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 1653-1660.
- Alfiza, S., & Ritonga, S. (2023). Strategi Discovery Learning Dalam Pembelajaran PAI. *Kaisa: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 42-53.
- Amalia, E., & Athiyyah, A. (2024). Penggunaan Metode Pembelajaran Game Based Learning (Gbl) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas Vii D Mts Negeri 1 Ciamis. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 2(1), 190-201.
- Akhyar, M., Sesmiarni, Z., Febriani, S., & Gusli, R. A. (2024). Penerapan Kompetensi Profesional Guru Pendidikan Agama Islam (Pai) Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Dirasah: Jurnal Studi Ilmu Dan Manajemen Pendidikan Islam*, 7(2), 606-618.
- Amalia, N. F., Minarti, I. B., & Budiastuti, B. (2023). Profil Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Smp Dalam Pembelajaran Ipa Materi

- Sistem Peredaran Darah. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran*, 17(1), 152-160.ma
- Anantiya, F., Asyiah, N., & Nurhabibah, P. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas Iv Sdn 1 Buyut. *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(9), 769-779.
- Aprioda, A., Utami, C., & Husna, N. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran 3cm (Cool–Critical–Creative–Meaningfull) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas Viii. *Jpmi (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 7(3), 459-468.
- Arsiva, P., Nur'aini, S., Nangimah, Z., & Wahyudi, W. Integrasi Teknologi Augmented Reality (Ar) Dalam Pembelajaran Pkn Untuk Meningkatkan Pemahaman Nilai-Nilai Kewarganegaraan Pada Siswa Sekolah Dasar. In *Social, Humanities, And Educational Studies (Shes): Conference Series* (Vol. 7, No. 3).
- Bambang, N., Ahmad, A., & Rahman, R. (2025). Efektivitas Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa SMA. *Progresivisme: Jurnal Pengembangan Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1), 22-31.
- Djohar Maknun, D. M. (2017). Ekologi: Populasi, Komunitas, Ekosistem, Mewujudkan Kampus Hijau, Asri, Islami, Dan Ilmiah.
- Erita, S. (2023). Optimalisasi Keterampilan Berpikir Kritis Melalui Model Problem Based Learning-Flipped Classroom. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 6(2), 34-42.
- Facione, P. A. (2011). Critical Thinking: What It Is And Why It Counts. *Insight Assessment, Isbn 13: 978-1-891557-07-1.*, 1–28.
- Fajriah, I. H., & Amir, Z. (2024). Pembelajaran Discovery Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis ditinjau dari Self-

- Regulated Learning Siswa SMA. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 167-178.
- Faniamawati, R., Wahyudi, B. A., & Fitrayati, D. (2023). Increased Learning Activities Toward Economis Learning Trhough Game-Based Learning Model Using Wordwall Media. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 15(2), 129-140.
- Fidya, I., Romdanih, R., & Oktaviana, E. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Ips Melalui Media Game Interaktif Wordwall. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Stkip Kusuma Negara Iii* (Pp. 219-227).
- Firdaus, A., Sugilar, H., & Aditya, A. H. Z. (2023, July). Teori Konstruktivisme Dalam Membangun Kemampuan Berpikir Kritis. In *Gunung Djati Conference Series* (Vol. 28, Pp. 30-38).
- Gusman, B. A., Salsabila, U. H., Giardi, L. Y., & Fadhila, V. (2021). Efektivitas Platform Wordwall Pada Pembelajaran Pai Di Madrasah Aliyah Negeri (Man) Pada Masa Pandemi. *Intelektual: Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman*, 11(3), 203-221.
- Habibah, F. N., Setiadi, D., Bahri, S., & Jamaluddin, J. (2022). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbasis Blended Learning Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas Xi Di Sman 2 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2b), 686-692.
- Hadi, S., & Novaliyosi, N. (2019, November). Timss Indonesia (Trends In International Mathematics And Science Study). In *Prosiding Seminar Nasional & Call For Papers*.
- Herningtyasari, G., & Himawati, U. (2022). Efektivitas Team Games Tournament (Tgt) Dengan Quick And Smart Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Materi Things In The Classroom. *Magistra: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar Dan Keislaman*, 13(2), 144-158.

- Iftirosy, V. A., Ningsih, R., & Sancaya, S. A. (2025). Pentingnya Berpikir Kritis dalam Pengambilan Keputusan pada Siswa SMA. *Prosiding Konseling Kearifan Nusantara (KKN)*, 4, 381-387
- Inggriyani, F., Fazriyah, N., Hamdani, A. R., & Purbasari, A. (2020). Pendampingan Model Pembelajaran Inovatif Menggunakan Kahoot Sebagai Digital Game Based Learning Di Kkg Sekolah Dasar. *Publikasi Pendidikan*, 10(1), 59.
- Kurniasari, R., & Wathon, A. (2019). Pembelajaran Konstruktif Melalui Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 2(2), 96-112.
- Kurniawan, D. H. (2022). *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Metode Pembelajaran Game-Based Learning Berbantuan Media Gamecard Di Kelas V Sd Negeri 2 Kedungsarimulyo* (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Sultan Agung).
- Kusmiyati, K. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Dengan Bantuan Media Uno Stacko For Question Card Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Topik Bahasan Puisi Rakyat. *Sarasvati*, 3(2), 184-192.
- Laeni, S., Zulkarnaen, Z., & Efwinda, S. (2022). Model discovery learning terhadap kemampuan berpikir kritis siswa SMA Negeri 13 Samarinda Materi Impuls dan Momentum. *Jurnal Literasi Pendidikan Fisika (JLPF)*, 3(2), 105-115.
- Larasati, I., Putri, D. V., Febriani, K. N., Pramesti, R. I., Antika, R., & Wihartanti, L. V. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Media Wordwall Pada Jurusan Ips Di Sma. In *Seminar Nasional Sosial, Sains, Pendidikan, Humaniora (Senassdra)* (Vol. 3, No. 3, Pp. 121-126).
- Lestari, A. C., & Annizar, A. M. R. (2020). Proses berpikir kritis siswa dalam menyelesaikan masalah PISA ditinjau dari kemampuan berpikir komputasi. *Jurnal Kiprah*, 8(1), 46-55.

- Mahartika, I., Afrianis, N., & Yuhelman, N. (2020). Analisis Kebutuhan Chemistry Games (Cgs) Pada Pembelajaran Kimia Di Sma/Ma Kota Pekanbaru. *Journal Of Natural Science And Integration*, 3(1), 35-44.
- Manurung, A. S., Fahrurrozi, E. U., & Gumelar, G. (2023). Implementasi Berpikir Kritis Dalam Upaya Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa. *Jurnal Papeda*; Vol, 5(2).
- Marhaeni, N. H., Fitri, I. A., & Fariha, N. F. (2023). Pelatihan Pembuatan Game Edukasi Wordwall Bagi Guru Sma Dharma Amiluhur Yogyakarta. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(4), 988-997.
- Matitaputty, J. K., Kailuhu, J. S., Sahupala, S., & Manakane, S. E. (2023). Pelatihan Penggunaan E-Learning Platform Wordwall sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis IT pada Guru SMP Negeri 8 Ambon. *Budimas: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2).
- Maula, L., Rahayu, P. N., & Rusilowati, A. (2024, May). Implementasi Problem Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas VII SMPN 24 Semarang. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan dan Penelitian Tindakan Kelas* (pp.1028-1037).
- Mirdad, J. (2020). Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran). *Jurnal Sakinah*, 2(1), 14-23.
- Muhammad, I., Triansyah, F. A., Fahri, A., & Gunawan, A. (2023). Analisis Bibliometrik: Penelitian Game-Based Learning Pada Sekolah Menengah 2005-2023. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6(2), 465-479.
- Mukaramah, M., Kustina, R., & Rismawati, R. (2020). Menganalisis kelebihan dan kekurangan model discovery learning berbasis audiovisual dalam pelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal ilmiah mahasiswa Pendidikan*, 1(1).

- Mutmainnah, N., Izzati, N., & Jaelani, Z. A. (2025). Peran Logika Untuk Membangun Kemampuan Siswa Smpn 2 Labuapi Dalam Berpikir Kritis. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 90-105.
- Nababan, D., Bakara, A., & Sihite, C. E. (2023). Penerapan Strategi Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(2), 766-773.
- Nainggolan, H., Anhar, B., & Wulandari, D. (2024). Pengaruh Disiplin Kerja Reward Dan Punishment Terhadap Kinerja Berdasarkan Persepsi Karyawan Hotel Maxone Balikpapan. *Jurnal Geoekonomi*, 15(1.2024), 151-160.
- Nu'man, M. (2020). Eksplorasi berpikir kreatif melalui discovery learning Bruner. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 20(1), 13-30.
- Nugrahaeni, A., Redhana, I. W., & Kartawan, I. M. A. (2017). Penerapan model pembelajaran discovery learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar kimia. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 1(1), 23-29.
- Nugroho, J., & Ismail, D. H. (2024). Strategi Membangun Keterampilan Berpikir Kritis Untuk Generasi Alpha Z. *Transparansi: Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi*, 7(1), 46-55.
- Nuraida, D. (2019). Peran guru dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa dalam proses pembelajaran. *Jurnal Teladan: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 51-60.
- Permana, N. S. (2022). Game Based Learning Sebagai Salah Satu Solusi Dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native. *Jpak: Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, 22(2), 313-321.
- Pratiwi, E. T., & Setyaningtyas, E. W. (2020). Kemampuan berpikir kritis siswa melalui model pembelajaran problem based learning dan model pembelajaran project based learning. *Jurnal basicedu*, 4(2), 379-388.

- Purnama, A. A., & Kalkautsar, M. (2023). Permainan Ular Tangga Berbasis Game Based Learning Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Pada Pelajaran Ipa. *Journal On Education*, 5(4), 11301-11308.
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 70-77.
- Puspitasari, Y., & Nurhayati, S. (2019). Pengaruh model pembelajaran discovery learning terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 7(1), 93-108.
- Putri, A. N. L., Sutarto, S., & Wahyuni, D. (2024). Meta Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Smp Dalam Pembelajaran Ipa. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 15(1), 43-48.
- Putri, R. M. R., Sudarno, S., & Octoria, D. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning Dan Discovery Learning Dengan Media Wordwall Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas Xi Sma Negeri 7 Surakarta Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial Tahun Ajaran 2023/2024). *Journal On Education*, 6(2), 12302-12313.
- Rachmaningsih, F., & Purnomo, T. (2024). Validitas Dan Kefektifan Video Pembelajaran Materi Ekosistem Menggunakan Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Sma. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (Bioedu)*, 13(2), 392-404.
- Radityastuti, E. Y., Lukman, H. S., & Agustiani, N. (2023). Implementasi Digital Game-Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Smp. *Axiom: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 12(1), 96-105.
- Rahayu, N., & Alyani, F. (2020). Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Ditinjau Dari Adversity Quotient. *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 121-136.

- Rahayu, D. P., & Prahani, B. K. (2025). Eksplorasi Potensi Permainan Gasing sebagai Media Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(2 Mei), 2599-2608.
- Rahmawati, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Untuk Keterampilan Membaca Intensif. *Jurnal Pancar*, 6(1), 50–57.
- Rajalawo, O., Katili, A. S., Hamidun, M. S., Nusantara, E., Hasan, A. M., & Utina, R. (2025). Pengembangan Game Erfina sebagai Media Pembelajaran Ekosistem:(Penelitian Pengembangan di Kelas VII SMP Negeri 02 Satu Atap Suwawa Selatan). *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa dan Pendidikan*, 5(1), 156-174.
- Redhana, I. W. (2019). Mengembangkan Keterampilan Abad Ke-21 Dalam Pembelajaran Kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 13(1).
- Reychan, I. P., Badriah, L., & Triyanto, S. A. (2025). Pengaruh Game Based Learning dalam Pembelajaran Biologi Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik:(The Influence of Game-Based Learning on Biology Learning on Critical Thinking Skills of Students). *BIODIK*, 11(1), 11-14.
- Rifani, S. A. C. (2024). Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Pada Siswa Kelas 5 SD Negeri 1 Bojongkalong. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 13(2), 51-61.
- Saab, N., Joolingen, W. R., & Hout-Wolters, B. H. A. M. (2005). *Communication in Collaborative Discovery Learning. British Journal of Educational Psychology*, 75(4), 603–621.
- Sabekti, A. W., & Khoirunnisa, F. (2018). Penggunaan rasch model untuk mengembangkan instrumen pengukuran kemampuan berikir kritis siswa pada topik ikatan kimia. *Jurnal Zarah*, 6(2), 68-75.
- Sari, P. K., & Sutihat, S. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Steam Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sains*

- Indonesia (Indonesian Journal Of Science Education)*, 10(3), 509-526.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. *Selaparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195-199.
- Sarifah, F., & Nurita, T. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Kolaborasi Siswa. *Pensa: E-Jurnal Pendidikan Sains*, 11(1), 22-31.
- Sarita, A. A., & Imawati, E. (2023, July). Peningkatan Keterampilan Memahami Teks Laporan Hasil Observasi Menggunakan Metode Diskusi Siswa Kelas Viii. In *Prosiding Seminar Akademik Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* (Vol. 1, No. 1, Pp. 39-46).
- Septiana, N. N., Prastowo, A., & Frasandy, R. N. (2024). Penggunaan Wordwall Untuk Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Holistika*, 8(1), 71-85.
- Setiawan, T. Y., Destrinelli, D., & Wulandari, B. A. (2022). Keterampilan Berfikir Kritis Pada Pembelajaran Ipa Menggunakan Model Pembelajaran Radec Di Sekolah Dasar: Systematic Literature Review. *Justek: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 5(2), 133-141.
- Sholeh, M. I., Tasya, D. A., Syafi'i, A., Rosyidi, H., Arifin, Z., & binti Ab Rahman, S. F. (2024). Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek (Pjbl) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Tinta: Jurnal Ilmu Keguruan Dan Pendidikan*, 6(2), 158-176.
- Sinaga, Y. M., & Soesanto, R. H. (2022). Upaya Membangun Kedisiplinan melalui Media Wordwall dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1845-1857.
- Sukmawati, I., & Ghofur, M. A. (2023). Pengembangan E-LKPD berbasis Problem Based Learning terintegrasi keterampilan 4C untuk

- meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran ekonomi. *Jurnal Paedagogy*, 10(4), 1020-1033.
- Susanto, S. (2023). Pengembangan Alat Dan Teknik Evaluasi Tes Dalam Pendidikan. *Jurnal Tarbiyah Jamiat Kheir*, 1(1).
- Susanti, W., Sukrianto, D., & Ramadhani, D. (2020). Pengaruh Model Discovery Learning dalam Kemampuan Berpikir Kritis dan Kognitif Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 20(3), 53-62.
- Ulfa, E. M., Sari, A. F. P., Baryroh, F., Ridlo, Z. R., & Wahyuni, S. (2022). Implementasi Game Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9344-9355.
- Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran Ipa Interaktif Dengan Game Based Learning. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (Jsei)*, 4(2).
- Wahyuningtiyas, K., Sudirman, S., & Subanji, S. (2024). Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Ditinjau Dari Perbedaan Gender. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 245-258.
- Widiana, R., & Tyas, D. N. (2024). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Wordwall Terintegrasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Materi Wujud Zat Dan Perubahannya. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 978-993.
- Yusuf, F. D. (2023). Pendekatan Game-based Learning untuk Pendidikan Kewirausahaan: Memotivasi Siswa dan Mengembangkan Jiwa Entrepreneur pada Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(04), 236-247.
- Yusup, P. M., & Mastoah, I. (2025). Efektivitas Pembelajaran Ips Berbasis Game Edukasi Untuk Meningkatkan Keterlibatan Dan Berpikir Kritis Siswa. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(02), 231-247.