

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, T. H., Rienovita, E., & Emilzoli, M. (2024). Pembelajaran berbasis gamifikasi: pemanfaatan platform gimkit untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(4), 1475-1484. <https://jurnal.bimaberilmu.com/index.php/jppi/article/view/766>
- Aini, C. N., Rahayu, R. N., Maulita, R. N., & Kusuma, R. V. (2024). Implementasi gimkit sebagai media pembelajaran matematika materi bangun datar dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VII SMP Negeri 6 Tuban. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 5(9), 71-80.
- Aini, M. R., & Fadhilawati, D. (2024). The Efficacy Of Gimkit To Increase Student's Reading Achievement Of Hortatory Exposition Text At SMAN 1 Sutojayan. *JOSAR (Journal of Students Academic Research)*, 9(1), 174-193.
- Al Azizani, S., & El Rizaq, A. D. B. (2021). Peningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa melalui pembelajaran ips tipe group investigation pada siswa kelas VIII SMP IC Nurul Hidayah. *ENTITA: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 3(1), 49-64.
- Amalia, N. F., & Susilaningsih, E. (2014). Pengembangan instrumen penilaian keterampilan berpikir kritis siswa sma pada materi asam basa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 8(2).
- Andina, R. S., Nugroho, P. S., & Pratini H. S. (2024). Penggunaan gimkit untuk menciptakan suasana kondusif dan mengubah mindset siswa terhadap matematika. *Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika*, 10(2), 307-310.
- Ariani, D. (2020). *Gamifikasi untuk Pembelajaran. Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144-149.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Cetakan 15). Jakarta: PT Rineka Cipta

- Arsanti, M., Zulaeha, I., Subiyantoro, S., & Haryati, N. (2021). Tuntutan kompetensi 4C abad 21 dalam pendidikan di perguruan tinggi untuk menghadapi era society 5.0. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana I*, 4(1). 319–324.
- Asba, A. (2019). Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar di SD Negeri 3 Dadakitan Kabupaten Tolitoli. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 5(1), 11-24.
- Asyafah, A. (2019). Menimbang model pembelajaran (kajian teoretis-kritis atas model pembelajaran dalam pendidikan islam). *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 19-32.
- Azka, M. Z., Masrukan, M., & Asih, T. S. N. (2024). Kemampuan berpikir kritis siswa model problem based learning dengan asesmen dinamis berpendekatan pembelajaran berdiferensiasi ditinjau dari kemandirian belajar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2).
- Azizah, N. N., Widiyarti, G., Harahap, S. Z. H., Tarigan, J. E., Purwanti, P., Sidebang, R., Maspuroh, U., karo Sekali, P. B., Cahaya, I. M. E., & Lisnasari, S. F. (2022). *Pengantar Pendidikan*. Media Sains Indonesia.
- Awwalina, N. M., & Indana, S. (2022). Pengembangan E-Modul interaktif berbasis qr code untuk melatih literasi sains siswa kelas X SMA pada materi ekosistem. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 11(3), 712–721.
- Baidoo-Anu, D., & Ansah, L. O. (2023). Education in the era of generative artificial intelligence (AI): Understanding the potential benefits of ChatGPT in promoting teaching and learning. *Journal of AI*, 7(1), 52-62.
- Besare, S. (2020). Hubungan minat dengan aktivitas belajar siswa. *Jinotep (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 7(1), 18-25.

- Brilliant, I., Budyartati, S., & Yanto, E. N. A. (2024, July). Pengaruh penggunaan media pembelajaran gimkit sebagai gamefikasi terhadap pembelajaran bahasa indonesia di kelas 5 Sekolah Dasar. In *Seminar Nasional Sosial, Sains, Pendidikan, Humaniora (Senassdra)* (Vol. 3, No. 3, pp. 610-618).
- Cakir, M. (2008). Constructivist approaches to learning in science and their implications for science pedagogy: A literature review. *International journal of environmental and science education*, 3(4), 193-206.
- Crismasanti, Y. D., & Yuniarta, T. N. H. (2017). Deskripsi kemampuan berpikir kritis siswa kelas VII SMP dalam menyelesaikan masalah matematika melalui tipe soal open-ended pada materi pecahan. *Satya Widya*, 33(1), 73-83.
- Daruhadi G, & Sopiati P. (2024). Pengumpulan Data Penelitian. *J-CEKI : Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(5), 5423-5443.
- Dewi, A. M., Widyanto, A., & Ahadi, R. (2022, October). Respon siswa terhadap media pembelajaran lembar kerja peserta didik Elektronik pada Materi Sistem Pernapasan di SMA 7 Banda Aceh. In *Prosiding Seminar Nasional Biologi, Teknologi dan Kependidikan* (Vol. 10, No. 2, pp. 89-95).
- Ennis, R. H. (2001). Critical thinking assessment. *Theory Into Practice*, 32(3), 179-186. <https://doi.org/10.1080/00405849309543594>.
- Effendi, R., Salsabila, H., & Malik, A. (2018). Pemahaman tentang lingkungan berkelanjutan. *Modul*, 18(2), 75-82.
- Fadilla, A. R., & Wulandari, P. A. (2023). Literature review analisis data kualitatif: tahap pengumpulan data. *Mitita Jurnal Penelitian*, 1(3), 34-46.
- Fadilla, Zahara, Taqwin, Masita Ketut, Ngurah Ardiawan, Meilida Eka, Jannah Ummul, (2023). Penerbit Zaini, Karimuddin Abdullah Lawang, and Misbahul Jannah. *METODOLOGI PENELITIAN KUANTITATIF*.
- Fakhrudin, Y. A. A., Ahmadi, R., & Ardi, M. (2023). Simbiosis ekologi manusia dan penyelidikan filosofis: menelusuri keseimbangan berkelanjutan dalam

- interaksi manusia-lingkungan. *Jurnal Ekologi, Masyarakat dan Sains*, 4(2), 112-122.
- Febriyanti, F., & Imami, A.I. (2021). Analisis self-regulated learning dalam pembelajaran matematika pada siswa SMP. *Jurnal Ilmiah Soulmath : Jurnal Edukasi Pendidikan Matematika*, 9(1), 1-10.
- Fitri, F. N., Minarti, I. B., & Rachmawati, R. C. (2021, November). Analisis interaksi antar komponen dalam ekosistem hutan mangrove sebagai sumber belajar materi ekosistem. In *Seminar Nasional Sains & Entrepreneurship* (Vol. 1, No. 1).
- Furqan, F. M., Rasyid, A., & Gaffar, A. A. (2023). Pengembangan soal-soal pilihan ganda beralasan menggunakan google form untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa sma pada konsep sistem pencernaan pada manusia. *PEDAGOGI BIOLOGI*, 1(02), 59-67.
- Gustianingrum, R. A., Murni, A., & Maimunah, M. (2023, March). Analisis kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam menunjang penguatan profil pelajar pancasila. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* (Vol. 6, pp. 465-470).
- Hastuti, S. P., & Sriyanto, S. (2023). Respon siswa terhadap penggunaan gamifikasi dengan classpoint pada pembelajaran berbasis proyek materi geografi keragaman budaya indonesia. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 10, 132-138.
- Hidayati, A. R., Wirawan Fadly, & Ekapti, R. F. (2021). Analisis keterampilan berpikir kritis siswa pada pembelajaran ipa materi bioteknologi. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 1(1), 34-48.
- Huda, K. (2020). *Modul Pembelajaran SMA Biologi*. Direktorat Jenderal PAUD, DIKDAS, dan DIKMEN.

- Ikhlasun, D. M., & Marjono, J. A. (2017). Pengaruh model pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas X MIA pada materi pencemaran lingkungan di Surakarta. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 10.
- Irnaningtyas, S. S. (2022). *IPA Biologi untuk SMA/MA Kelas X*. Jakarta: Erlangga.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran. *Jurnal TICom*, 5(1), 1-6.
- K. M. Kapp and J. Coné, "What Every Chief Learning Officer Needs to Know about Games and Gamification for Learning," 2012.
- Karmana, O. (2013). *Biologi :1* (edisi 1; Y. Prihati, ed). Bandung: Grafindo Media Pratama.
- Kartimi, & Liliyasi. (2012). Pengembangan alat ukur berpikir kritis pada konsep termokimia untuk siswa SMA peringkat atas dan menengah. In *Jpii* (Vol. 1, Issue 1)
- Kartini, S., Putra, H. K., & Fauziyah, S. (2024). Pengaruh gamifikasi terhadap hasil belajar siswa kelas X broadcasting: studi penggunaan Quizizz di sekolah kejuruan. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(2), 81-90.
- Khosi'in, K. I. (2019). Keanekaragaman Tanaman Paku (Divisio *Pteridophyta*) Di Taman Nasional Bukit Barisan Selatan Provinsi Bengkulu.
- Kurniawati, D., & Ekayanti, A. (2020). Pentingnya berpikir kritis dalam pembelajaran matematika. *PeTeKa. Jurnal Penelitian Tindakan Kelas dan Pengembangan Pembelajaran*, 3(2), 107–114.
- Lenaini, I. (2021). Teknik pengambilan sampel purposive dan snowball sampling. *Historis: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 6(1), 33-39.
- Lolang, E. (2015). Hipotesis Nol dan Hipotesis Alternatif. *Jurnal KIP*, 3(3), 685–695.

- Lutfina, E., Setiawan, R. O. C., Nugroho, A., & Abdillah, M. Z. (2023). Perancangan aplikasi pembelajaran dengan konsep gamifikasi: Systematic literature review. *Methomika: Jurnal Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi*, 7(1), 78-87.
- Maknun, D. (2017). *Ekologi: Populasi, Komnitas, Ekosistem Mewujudkan Kampus Hijau Asri, Islam dan Ilmiah* (Juni 2017). Cirebon: Nurjati Press.
- Manisa, T., Aryati, E., & Marlina, R. (2018). Respon siswa terhadap LKS berbasis inkuiri terbimbing pada submateri sistem pernapasan manusia kelas XI. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 16(1), 1-10.
- Marisa, F., Akhriza, T. M., Maukar, A. L., Wardhani, A. R., Iriananda, S. W., & Andarwati, M. (2020). Gamifikasi (*gamification*) konsep dan penerapan. *Jointecs: Journal of Information Technology and Computer Science*, 5(3), 219-228. <https://eprints.unmer.ac.id/id/eprint/3425/1>
- Meilina, M. (2023). Pendekatan *Gamification* untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis matematika siswa Preschool: Studi Kuasi Eksperimental. *eL-Muhbib jurnal pemikiran dan penelitian pendidikan dasar*, 7(2), 247-257. <https://ejournal.iaimbima.ac.id/index.php/eL-Muhbib/article/view/2152>
- Miller, C. J., Smith, S. N., & Pugatch, M. (2020). Experimental and quasi-experimental designs in implementation research. *Psychiatry research*, 283, 112452.
- Nabilah, S., & Puspasari, D. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis google site dengan dukungan Gimkit pada mata pelajaran Dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (DMPLB). *Jurnal Wahana Pendidikan*, 12(1), 183-196.
- Nuraini, N., Fitriani, F., & Fadhilah, R. (2018). Hubungan antara aktivitas belajar siswa dan hasil belajar pada mata pelajaran kimia kelas X SMA Negeri 5 Pontianak. *Ar-Razi Jurnal Ilmiah*, 6(1).

- Putra, L. D., Hidayat, F. N., Izzati, I. N., & Ramadhan, M. A. (2024). Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Kolaborasi pada Siswa Sekolah Dasar. *ALACRITY: Journal of Education*, 131-139.
- Ramadhan, M. F., Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Validitas and Reliabilitas. *Journal on Education*, 6(2), 10967-10975.
- Riyanti, R., Cahyono, E., Haryani, S., & Mindyarto, B. N. (2021). Konstruktivisme dalam pembelajaran IPA abad 21. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana* (Vol. 4, No. 1, pp. 203-207).
- Rohimat, S., Solfarina, S., Samsiah, S., Ramdhani, F. I., Fitri, R., & Aliyah, N. (2023). Workshop Pengenalan Gimkit untuk Asesmen Formatif Mode Game Online. *Jurnal Nusantara Berbakti*, 1(4), 221-229.
- Rosmaini, R. (2023). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran matematika. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 869-879.
- Rosnaeni, R. (2021). Karakteristik dan asesmen pembelajaran abad 21. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4334-4339.
- Rostikawati, Y., Kartiwi, Y. M., & Syarifah, E. F. (2021). Kemampuan berpikir kritis mahasiswa dalam menyelesaikan soal-soal *High Order Thinking Skill* (HOTS). *Diglosia: Jurnal Pendidikan, Kebahasaan, Dan Kesusastraan Indonesia*, 5(1). <http://garuda.kemdikbud.go.id/article.2019463&val>
- Safitri, R. (2016). *Buku Siswa Biologi Untuk SMA/MA Kelas X Peminatan Matematika dan Ilmu-Ilmu Alam*. Surakarta: Mediatama.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran ditengah pandemi pada siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 163-173.

- Sari, D. N., & Alfijan, A. R. (2023). Peran adaptasi game (gamifikasi) dalam pembelajaran untuk menguatkan literasi digital: Systematic literature review. *UPGRADE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 43-52. <https://journal.universitاسbumigora.ac.id/index.php/upgrade/article/view/3157>
- Sari, M. S., & Zefri, M. (2019). Pengaruh akuntabilitas, pengetahuan, dan pengalaman pegawai negeri sipil beserta kelompok masyarakat (pokmas) terhadap kualitas pengelola dana kelurahan di lingkungan kecamatan Langkapura. *Jurnal Ekonomi*, 21(3), 308-315.
- Septyana, R., Nuzula, S. F., & Gusanti, Y. (2024). Peningkatan asesmen formatif melalui pemanfaatan media gamifikasi gimkit terhadap hasil belajar peserta didik SMPN 24 Malang. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(4), 7-7. <https://journal3.um.ac.id/index.php/fis/article/view/5530>
- Shidiq, M. (2023) The use Of Artificial Intelligence-Based Chat-Gpt And Its Challenges For The World Of Education; From The Viewpoint Of The Development Of Creative Writing Skills. In *Society And Humanity* (Vol. 01, Issue 01). <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/icesh/article/view/5614>
- Siregar, R. L. (2021). Memahami tentang model, strategi, metode, pendekatan, teknik, dan taktik. *Hikmah: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(1), 63-75.
- Slavin, R.E. (2010). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Slavin, R.E. (2015). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Smiderle, R., Rigo, S. J., Marques, L. B., Peçanha de Miranda Coelho, J. A., & Jaques, P. A. (2020). The impact of gamification on students' learning, engagement and behavior based on their personality traits. *Smart Learning Environments*, 7(1), 3.

- Sofian, S. R. A., Subchan, W., & Sudarti, S. (2022). Penerapan model discovery learning berbantuan google lens untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup. *Jurnal Teknologi Pendidikan, 11*(2), 176-189.
- Srimuliyani, S. (2023). Menggunakan teknik gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan, 1*(1), 29-35.
- Suciono, W., Rasto, R., & Ahman, E. (2020). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran Ekonomi Era Revolusi 4.0. *SOCIA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial, 17*(1), 48-56.
- Sudaryono, d. A. (2014). *Dasar-dasar Evaluasi pembelajaran*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Sugiono, S., Noerdjanah, N., & Wahyu, A. (2020). Uji validitas dan reliabilitas alat ukur SG posture evaluation. *Jurnal Keterampilan Fisik, 5*(1), 55-61.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif Dan R&D)* (Bandung: ALFABETA, 2015)
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : PT.Alfabeta. **UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER SYEKH NURJATI CIREBON**
- Sugiyono, Prof. Dr. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (1 ed.). ALFABETA, CV.
- Supandi, M., & Senam, S. (2019). Mengembangkan keterampilan berpikir kritis dengan game ritual tumpe. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA, 5*(2), 139–146.
- Thalita, A. R., Fitriyani, A. D., & Nuryani, P. (2019). Penerapan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 4*(2), 147-156.
- Taufik, R., & Yam, J. (2021). Hipotesis Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Ilmu Komunikasi, 3*(2), 96–102.

- Ule, K. N., Bunga, Y.N., & Bare, Y. Pengembangan Modul Pembelajaran Biologi Berbasis Jelajah Alam Sekitar (JAS) Materi Ekosistem Taman Nasional Kelimutu (TNK) SMA Kelas X. *Diklabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi*, 5(2), 147-156.
- Usmadi, U. (2020). Pengujian persyaratan analisis (Uji homogenitas dan uji normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1).
- Varenina, L., Vecherinina, E., Shchedrina, E., Valid, L., & Islamov, A. (2021). Developing Critical Thinking Skills In A Digital Educational Environment. *Thinking Skills And Creativity*, 41(1).
- Vhalery, R., Pratikto, H., & Rahayu, W. P. (2024). Gamifikasi Pembelajaran Matematika Ekonomi Berbasis Android. *Research and Development Journal of Education*, 10(1), 444-459.
- Widodo, D. Et al. (2021). *Ekologi dan Ilmu Lingkungan*. Malang: Yayasan Kita Menulis.
- Widyatno, F. A., & Wahyuningsih, F. (2024). Pengembangan latihan soal keterampilan membaca pemahaman bahasa jerman untuk siswa SMA Kelas XI Semester II di Media Gimkit. *LATERNE*, 13(03), 36-46.
- Widyanto, F. A., (2024). Entwicklung von Problemübungen zum deutschen Leseverständnis für Gymnasiasten der Klasse XI Semester II in Gimkit Media. *E-Journal Laterne*, 13(3), 1-11.
- Wahjudi. E. (2015). Penerapan Discovery Learning dalam pembelajaran ipa sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IX-1. *Jurnal lentera sains (lensa)*. <https://www.ejournalwiraraja.com/index.php/FKIP/242>
- Yulianto, D., Muskananfolo, M. R., & Purnomo, P. W. (2014). Tingkat produktivitas primer dan kelimpahan fitoplankton berdasarkan waktu yang berbeda di perairan Pulau Panjang, Jepara. *Management of Aquatic Resources Journal (MAQUARES)*, 3(4), 195-200. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/7099>

Zebua, N., Malik, P. F. P., Al-Hilmiyah, N. A. A., Zebua, E. N. K., Pebrianti, P. E., & Sari, M. S. (2024). Analisis penggunaan metode gamifikasi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA-Biologi. *Jurnal Cakrawala Pendidikan dan Bilogi*, *4(1)*, 183-188. <https://ejournal.aripi.or.id/index.php/jucapenbi/article/80/103/498>

