

DAFTAR PUSTAKA

- Amrah, Amrah, Nurfaizah Nurfaizah, Suarlin Suarlin, Khaerunnisa Khaerunnisa, and Bahar Bahar, 'Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Pancasila Berbasis Daring Terhadap Partisipasi Mahasiswa PGSD', *Publikasi Pendidikan*, 12.1 (2022), 67 <<https://doi.org/10.26858/publikan.v12i1.23968>>
- Arif, Dimas Sofri Fikri, Zaenuri, and Adi Nur Cahyono, 'Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Pada Model Problem Based Learning (PBL) Berbantu Media Pembelajaran Interaktif Dan Google Classroom', *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*, 2018, 2019, 323–28
- Badriah, Siti, Laily Rosidah, and Kristiana Maryani, 'Pengaruh Game Edukasi Berbasis Wordwall Terhadap Perkembangan Kognitif Anak', 2024, 119–33
- Balaka, Muh Yani, 'Metode Penelitian Kuantitatif', *Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif*, 1 (2022), 130
- Capinera, John L., 'Metode Pengumpulan Data Dan Instrumen', *Block Caving – A Viable Alternative?*, 21.1 (2021), 1–9 <<https://doi.org/10.1016/j.solener.2019.02.027>><<https://www.golder.com/insights/block-caving-a-viable-alternative/>>
- Dewi, Ressi Kartika, Kamala Rahayu Candra Sary, and Hany Hanifah, *Pendidikan Pancasila SD/MI Kelas III*, 2023
- Enstein, Jhon, Vera Rosalina Bulu, and Roswita Lioba Nahak, 'Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat Dan Akar Menggunakan Genially', *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2.01 (2022), 101–9 <<https://doi.org/10.57008/jjp.v2i01.150>>
- Ernawati, Yurike, and Fitri Puji Rahmawati, 'Analisis Profil Pelajar Pancasila Elemen Bernalar Kritis Dalam Modul Belajar Siswa Literasi Dan Numerasi Jenjang Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 6.4 (2022), 6132–44 <<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3181>>
- Ii, B A B, A Konsep Teoritis, and Kemampuan Berpikir Kritis, '7. Bab Ii_20181077Pmt', 2018, 15–46

- Kaharudin, La Ode, Aisha Wunasari, and Nurmayanti Nurmayanti, 'Pengaruh Pembelajaran Berbasis Projek Terhadap Kemampuan Bernalar Kritis', *Jurnal Basicedu*, 7.5 (2023), 3063–71
<<https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5368>>
- Khasna, Fadzilatul, and Muhammad Nofan Zulfahmi, 'Penguatan Profil Pelajar Pancasila Melalui Penerapan Media Buku Pop-Up', 6.2 (2024), 40–48
- Kutlu, Tuğba, 'PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TGT MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN GENIALLY', *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยอีสเทิร์นเอเชีย*, 4.1 (2023), 88–100
- Linda, Zakiah, and Ika Lestari, *Berpikir Kritis Dalam Konteks Pembelajaran, Erzatama Karya Abadi*, 2019
- Lusiana, Elisa Yeni, *Hasil Observasi Di MI Islamiyah Ngasem* (Bojonegoro, 2024)
- Magribi, A A Al, 'Efektivitas Problem Based Learning Dengan Digital Ludo Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa', *Repository.Uinjkt.Ac.Id*, 2023
<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/72733%0Ahttps://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/72733/1/11180162000051_AyuAuliahAlMagribi_WM.pdf>
- Mahfoedz, I, *Metodologi Penelitian, Kuantitatif Dan Kualitatif. Revisi*, Yogyakarta: Fitramaya, 2018
- Mujadidi, Sibghatullah, Siti Suharsih, Putri Intan Oktapiani, Nur Addiena Kamila, and Nabila Mutiara Fajris, 'Gamifikasi Dalam Pengajaran Bahasa Inggris Dengan Menggunakan Platform Genially Diperhatikan . Persepsi Siswa Tentang Bagaimana Cara Efektif Memperoleh Bahasa Tujuan Dari Penelitian Ini Adalah Untuk Mengidentifikasi Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Plat F', 3.3 (2023)
- Nasir, Muhammad, and Asdar Dollo, *Model Pembelajaran Berpikir Historis*, 2018
- Pane, Benni, Xaverius Najoan, and Sary Paturusi, 'Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Ragam Budaya Indonesia', *Jurnal Teknik Informatika*, 12.1 (2017), 1–9
<<https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/informatika/article/view/17793/17317>>

- Pangaribowosakti, Ambar, 'Implementasi Pembelajaran Terpadu Tipe Shared Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Motivasi Belajar Siswa SMK Pada Topik Limbah Di Lingkungan Kerja', *Repository.Upi.Edu* /, 2014, 209–13 <<http://repository.upi.edu/12495>>
- Purwanza dkk., Sena Wahyu, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Kombinasi, News.Ge*, 2022
- Putri, Dedy Firduansyah, and Aswarliansyah, 'Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Aplikasi Genially Dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV', *Ipar: Ilmu Pendidikan Dasar*, 1.1 (2023), 39
- Rahman, Fajar (2014), 'Penerapan Model Pembelajaran Demonstrasi Pada Mata Pelajaran Desain Grafis Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa', 2014, 2013–15 <<http://repository.upi.edu/id/eprint/6018>>
- Setyani, 'Pengembangan Game Edukasi Crossword Puzzle (Crozzle) Chemistry Berbasis Android Materi Kimia Unsur Kelas XII SMA/MA', *Universitas Muhammadiyah Semarang*, 1.69 (2020), 5–24
- Sugiyono, *Metode Penelitian, Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D* (Bandung: PT Alfabeta, 2017)
- Sugiyono, Prof. Dr., *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung, Alfabeta, 2017)
- Yolanda, Anisya, Santa, and Rini Sri Indriani, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Genially Pada Materi Norma Dalam Adat Istiadat Daerahku', *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8.1 (2023), 6246–47