

DAFTAR PUSTAKA

- Adipat, S., Laksana, K., Busayanon, K., Ausawasowan, A., & Adipat, B. (2021). Engaging Students in the Learning Process with Game-Based Learning: the Fundamental Concepts. *International Journal of Technology in Education*, 4(3), 542–552. <https://doi.org/10.46328/ijte.169>
- Afrida, F., Nasution, L. E., Setyorini, D., Harahap, D. S., Sihombing, I. R., & Simbolon, D. (2023). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembantu Guru dalam Pembuatan Soal Pilihan Beranda pada Guru-Guru di SMKS Budi Agung Medan. *Jurnal Pengabdian West Science*, 2(08), 698–704. <https://doi.org/10.58812/jpws.v2i08.572>
- Agustina, I., Joshua, W., Julanos, J., & Niva, M. (2024). The Impact of Implementing Game-Based Learning on Student Motivation and Engagement. *Journal Emerging Technologies in Education*, 2(3), 241–253. <https://doi.org/10.70177/jete.v2i3.1069>
- Aisyah, S., Ramadani, A. F., & Wulandari, A. E. (2025). Pemanfaatan Teknologi Digital sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Siswa Sekolah Dasar. *Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran Dan Ilmu Sosial*, 3, 388–401.
- Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3109–3116. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1288>
- Algirdas, P., & Tomas, S. (2023). Education of Critical Thinking of University Students. *Humanities Studies*, (15), 112–119. <https://doi.org/10.32782/hst-2023-15-92-13>
- Alifah, S. (2021). Peningkatan Kualitas Pendidikan di Indonesia Untuk Mengejar Ketertinggalan dari Negara Lain. *CERMIN: Jurnal Penelitian*, 5(1), 113. https://doi.org/10.36841/cermin_unars.v5i1.968
- Andriani, R., Mellyzar, Lukman, I. R., Muttakin, Pasaribu, A. I., & Fadli, M. R. (2023). A review of Digital Assessment in Education: Tools, Feature, and Effectiveness. *Miceshi*, 1(1), 1–11. Retrieved from

<https://ojs.unimal.ac.id/mijeshi/>

- Arif, J. R., Faiz, A., & Septiani, L. (2021). Penggunaan Media Quiziz sebagai Sarana Pengembangan Berpikir Kritis Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 201–210. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1804>
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. (R. Damayanti, Ed.). Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Aritonang, A. A., & Irvan, I. (2025). Effectiveness of Quizizz Gamification Mastery Peak Model on Critical Thinking and Collaboration, (2), 86–94.
- Athiyyah, A., & Amalia, E. (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.
- Dalimunthe, H. A. (2021). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Matematika pada Anak Usia Dini (6-10 tahun) Komunitas Kampung Aur. *Jurnal Social Library*, 1(2), 49–53. <https://doi.org/10.51849/sl.v1i2.34>
- Dores, O. J., Wibowo, D. C., & Susanti, S. (2020). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran Matematika. *J-PiMat : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 242–254. <https://doi.org/10.31932/j-pimat.v2i2.889>
- Fauziyyah, D. H., Antik Sari, N. T., & Wulan, N. S. (2024). Pengaruh Model Game Based Learning (GBL) Berbantuan Quizizz Terhadap Peningkatan Perbendaharaan Kata Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 2(2), 1–7.
- Gee, J. P. (2003). What Video Games Have to Teach us About Learning and Literacy. *Computers in Entertainment*, 1(1), 20–20. <https://doi.org/10.1145/950566.950595>
- Hidayah, S. N., Zulaihati, S., & Sumiati, A. (2023). Pengaruh Minat Belajar, Motivasi Belajar, dan Kecerdasan Emosional terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan di SMK Negeri 46 Jakarta. *Konferensi Ilmiah Akuntansi*, 10(0), 13220. Retrieved from <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/KIA/article/view/18473>
- Husna, N. A., Azizah, M., Nuroso, H., & Nugraha, Y. F. (2023). Kefektifitan

- Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Game Based Learning terhadap Hasil Belajar Peserta Disik Kelas III di SDN Plamongsari 02 Semarang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(2), 4582–4586.
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(14), 12.
- Kartini, A., & Sriyanto, S. (2023). the Effect of the Quizizz Game on Increasing Motivation and Social Studies Learning Outcomes at the Junior High School Level. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 5(3), 246–262. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v5i3.3442>
- Khairiyah, U., Faizah, S. N., & Lestari, A. D. (2021). Pendampingan Pembuatan Kuis dengan Aplikasi Quizizz bagi Guru Sekolah Dasar di Desa Made Lamongan. *Wikrama Parahita : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 25–31. <https://doi.org/10.30656/jpmwp.v5i2.2690>
- Korompot, S., Rahim, M., & Pakaya, R. (2020). Persepsi Siswa Tentang Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar. *JAMBURA Guidance and Counseling Journal*, 1(1), 40–48. <https://doi.org/10.37411/jgcj.v1i1.136>
- Lubis, F. A., Lubis, K. N., & Anas, N. (2022). Pengaruh Game Based Learning (GBL) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPA di SDN 060811 Medan. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 2816–2826. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.585>
- Magfiroh, A., & Nugraheni, N. (2024). Analisis Penerapan Sustainable Development Goals (SDGs) dalam Upaya Peningkatan Pendidikan berkualitas di Indonesia. *Socius : Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 1(10), 52–57. Retrieved from <https://doi.org/10.5281/zenodo.11127154>
- Mardatillah, M., Sutarja, M. C., Ahied, M., & Hadi, W. P. (2025). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Instrumen Soal Berbasis Kearifan Lokal Kue Klepon pada Materi Kalor, 8(1), 102–110.
- Meirlin, T., Komariyah, L., & Efwinda, S. (2021). Pengaruh Respon Penggunaan Media Game Edukasi Quizizz dalam Pembelajaran Jarak Jauh terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Samarinda. *Jurnal Literasi Pendidikan Fisika (JLPF)*, 2(2), 117–125. <https://doi.org/10.30872/jlpf.v2i2.615>

- Mukharomah, N. (2021). Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian Berbasis Daring di MI Al Muqorrobiah. *Waniambey: Journal of Islamic Education*, 2(1), 12–22. <https://doi.org/10.53837/waniambey.v2i1.52>
- Mustika, D. (2023). Analisis Keterampilan Berpikir Kritis, Berpikir Kreatif , Komunikasi Ilmiah dan Kolaborasi Mahasiswa Pendidikan Fisika, (6), 1–9.
- Nawir, A., Syamsuddin, S., & Jusniaty, J. (2022). Penerapan Program Sustainable Development Goals (SDGs) Desa Polewali dalam Mengurangi Kemiskinan. *Demokrasi*, 1(3), 1–18. <https://doi.org/10.36269/dmkr.v1i3.784>
- Nurfaizah, S., & Oktavia, P. (2020). Proses Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar di MI Nurul Hikmah. *As-Sabiqun*, 2(1), 43–48. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.621>
- Oktavia, R. (2022). Game Based Learning Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa. *OSF Preprints*, 1–7.
- Permana, N. S. (2022). Game Based Learning sebagai Salah Satu Solusi dan Inovasi Pembelajaran bagi Generasi Digital Native. *Pendidikan Agama Katolik*, 22(2), 313–321. <https://doi.org/10.12681/edusc.3109>
- Prayogi, O., & Puspita, R. D. (2025). Implementation of Constructivism-Based Game-Based Learning Model in Science Learning for Grade IV, 4(1), 107–114.
- Rahmadania, N. (2022). Pemanasan Global Penyebab Efek Rumah Kaca dan Penanggulangannya. *Ilmuteknik.Org*, 2(3), 1–12. Retrieved from <http://ilmuteknik.org/index.php/ilmuteknik/article/view/87>
- Rahman, R., Kondoy, E., & Hasrin, A. (2020). Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pemberian Kuis dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(3), 60–66. <https://doi.org/10.58258/jisip.v4i3.1161>
- Rahmania, A., Suwaningsih, E., & Rosmana, P. S. (2024). Pengaruh Games Based Learning Quizizz terhadap Hasil Belajar Kemampuan Operasi Hitung Campuran Siswa Kelas VI. *Ilmiah Qahana Pendidikan*, 10(16), 25–33.
- Rahmawati, R., Muttaqin, M., & Listiawati, M. (2019). Peran Permainan Kartu Uno dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Program*

- Studi Pendidikan Biologi*, 9(2), 64–75. Retrieved from www.ftkuinsgd.ac.id
- Rahmi, I., Nurmalina, N., & Fauziddin, M. (2020). Penerapan Model Role Playing untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, 2(1), 197–206. <https://doi.org/10.31004/jote.v2i1.1164>
- Rakhmayani, R., & Hamdu, G. (2021). Kemampuan Guru Sekolah Dasar dalam Mengembangkan Soal Tes Berpikir Kritis Berbasis ESD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(2), 320. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i2.35296>
- Ramadina, I., & Nindiasari, H. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Quizizz terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMK, 07(02), 9316–9325.
- Rammadan, A. P., & Budiman, I. (2022). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Rawamerta pada Materi Peluang. *Prisma*, 11(1), 154. <https://doi.org/10.35194/jp.v11i1.2049>
- Ratnasari, D. H., & Nugraheni, N. (2024). Peningkatan Kualitas Pendidikan di Indonesia dalam Mewujudkan Program Sustainable Development Goals (Sdgs). *Jurnal Citra Pendidikan*, 4(2), 1652–1665. <https://doi.org/10.38048/jcp.v4i2.3622>
- Reychan, I. P., Badriah, L., & Triyanto, S. A. (2025). Pengaruh Game Based Learning dalam Pembelajaran Biologi terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik, 11(1), 11–24.
- Rimahdani, D. E., Shaleh, S., & Nurlaeli, N. (2023). Variasi Metode dan Media Pembelajaran dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 372. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1829>
- Risan, R. (2021). Identifying the Use of Quizzes for Students During Online Learning. *Jurnal JOEPALLT (Journal of English Pedagogy, Linguistics, Literature, and Teaching)*, 9(2). <https://doi.org/10.35194/jj.v9i2.1782>
- Riyanti, M., & Jarmita, N. (2021). Pengembangan Media Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Materi Unsur-Unsur Bangun Datar. *Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 13(01), 73–88. Retrieved from <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/primary/article/view/4698>

- Rusyadi, A., Suryajaya, & Irhasyuarna, Y. (2018). Train Critical Thinking Skill with Direct Instruction. *IOSR Journal of Research & Method in Education (IOSR-JRME)*, 8(3), 7–11. <https://doi.org/10.9790/7388-0803050711>
- Saffanah, N. N., & Hamdu, G. (2023). Analisis Rubrik Penilaian Keterampilan Berpikir kritis Berbasis ESD di Kelas Tinggi Sekolah Dasar. *Jurnal Sosial Dan Teknologi*, 31(1), 15–26. Retrieved from <https://sostech.greenvest.co.id/index.php/sostech/article/view/810>
- Safitri, A. O., Yuniarti, V. D., & Rostika, D. (2022). Upaya Peningkatan Pendidikan Berkualitas di Indonesia: Analisis Pencapaian Sustainable Development Goals (SDGs). *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7096–7106. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3296>
- 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), 163–172. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Sapriyah, S. (2019). Peran Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasioanl Pendidikan FKIP*, 2(1), 470–477. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Sarah, C., Karma, I. N., & Rosyidah, A. N. K. (2021). Identifikasi Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas V Gugus III Cakranegara. *Progres Pendidikan*, 2(1), 13–19. <https://doi.org/10.29303/prospek.v2i1.60>
- Schober, P., Boer, C., & Schwarte, L. A. (2018). Correlation coefficients: Appropriate use and interpretation. *Anesthesia and Analgesia*, 126(5), 1763–1768. <https://doi.org/10.1213/ANE.0000000000002864>
- Siregar, E. J., & Siregar, D. A. (2020). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik pada Pembelajaran Kimia di Kelas X MIA SMA Negeri 6 Padangsidimpuan. *Pi: Mathematics Education Journal*, 8(2), 470–473.
- Sugiharti, N., & Gayatri, Y. (2021). Profil Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA Muhammadiyah Kota Surabaya pada Pembelajaran Biologi. *Jurnal Pedago Biologi*, 9(1), 34–40.

- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Suharyani, L. A., & Siswanto, J. (2022). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas X SMA untuk Pengembangan Modul Ajar Konsep Perubahan Lingkungan melalui Penerapan Education For Sustainable Development (ESD). *Journal of Comprehensive Science (JCS)*, 1(5), 1276–1284. <https://doi.org/10.59188/jcs.v1i5.159>
- Supriadi, N., Tazkiyah, D., & Isro, Z. (2021). Penerapan aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Daring di Era Covid-19. *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 5(1), 42. <https://doi.org/10.36279/apsmi.v5i1.101>
- Syafruddin, I. S., & Pujiastuti, H. (2020). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Matematis : Studi Kasus pada Siswa MTs Negeri 4 Tangerang. *Suska Journal of Mathematics Education*, 6(2), 089–100. Retrieved from <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/SJME/article/view/9436>
- Syahlani, A., & Setyorini, D. (2023). Pengujian Secara Empiris (Uji Validitas dan Reliabilitas) Instrumen Minat Belajar Matematika Siswa. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research Volume*, 3(5), 1607–1619.
- Tazqiah Nuralizza, Riskha Arfiyanti, & Mira Nuryanti. (2024). Respons Mahasiswa terhadap Media Digital sebagai Sumber Belajar Berpikir Kritis. *Deiksis : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 10(2), 198–205. <https://doi.org/10.33603/075wh864>
- Ulfa, E. M., Nuri, L. N., 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. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3742>
- Wasahua, S. (2021). Konsep Pengembangan Berpikir Kritis dan Berpikir Kreatif Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Horizon Pendidikan*, 16(2), 73. Retrieved from <https://www.jurnal.iainambon.ac.id/index.php/hp/article/view/2741>
- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2021). Game-based learning (GBL) sebagai Inovasi dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar pada Masa New Normal. *INTEGRATED (Journal of Information*

Technology and Vocational Education), 3(1), 17–22.
<https://doi.org/10.17509/integrated.v3i1.32729>

Widiana, I. W. (2022). Game Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar, *10*(1), 1–10.

Widiana, I. W., Gading, I. K., Tengge, I. M., & Ananta, P. A. (2020). *Validasi Penyusunan Instrumen Penelitian Pendidikan*. (S. Nyrachma, Ed.) (1st ed.). Depok.

Yolviansyah, F., Suryanti, Rini, E. F. S., Wahyuni, S., & Matondang, M. M. (2021). Hubungan Minat Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Fisika di SMA N 3 Muaro Jambi. *Tunjuk Ajar: Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, *4*(1), 16–25. Retrieved from <https://jta.ejournal.unri.ac.id/index.php/JTA/article/view/7883/pdf>

Yuliana, M. I., & Ismiyanti, Y. (2025). Pengaruh Game Based Learning Berbantuan Quizizz Papermode terhadap Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar, *5*(1), 56–63.

Yusri, A. Z. dan D. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Pendekatan STEM untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Materi Gelombang Bunyi. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, *7*(2), 809–820.