

DAFTAR PUSTAKA

- A., Salsabila Maisah. Sampling Dalam Penelitian, dalam <https://uptjurnal.umsu.ac.id/mengenal-sampling-dalam-penelitian/#:~:text=Sampling%20dalam%20penelitian%20merujuk%20pada,atau%20dijadikan%20subjek%20dalam%20penelitian>. diakses pada 30 Juni 2024.
- Abdullah, In Hi. “Berpikir Kritis Matematik”. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* Vol. 2. No. 1. April 2013.
- Anggraini, Putri Dewi dan Siti Sri Wulandari. “Analisis Penggunaan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa”. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran* Vol. 9 No. 2. 2021.
- Anshori, Muslich. dan Sri Iswati. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Surabaya: Airlangga University Press. 2017.
- Ariani, Diana. “Gamifikasi Untuk Pembelajaran”. *Jurnal Pembelajaran Inovatif* Vol. 03. No. 02. 2020.
- Arikunto, Suharsimi *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta. 2016.
- Astuti, Erni Puji. “Penalaran Matematis Dalam Menyelesaikan Masalah *Matematika* Siswa SMP”. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*. Vol. 3. No. 2. Desember 2017.
- Baharuddin. *Pendidikan & Psikologi Perkembangan*. Ar-Ruzz Media: Jogjakarta. 2020.
- Banawi, Asmin. “Implementasi Pendekatan Saintifik Pada Sintaks Discovery/Inquiry Learning, Based Learning, Project Based Learning”, *Jurnal Biology Science & Education*, 2019.
- Barney, Nick. “Definisi Gamifikasi”. Dalam <https://www.techtarget.com/searchhrsoftware/definition/gamification>. Diakses pada tanggal 20 Desember 2023.
- Bungin, Burhan. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Raja Grafindo. 2015.
- Cyndiani, Siti. Siti Nur Asmah dan Muhammad Aqmal Nurcahyo “Analisis Model Project Based Learning (Pjbl) Pada Buku Siswa Tema 1 Kelas V Sekolah Dasar” *Jurnal Kiprah Pendidikan* Vol. 2 No. 2, 2023.
- Fajarwati, Santi Kusuma. Dkk. “Pengaruh Project Based Learning Berbantuan Multimedia Terhadap Keterampilan Memecahkan Masalah Dan Hasil Belajar Psikomotor Siswa Kelas XI SMA”, *Jurnal Pendidikan* Vol. 2. No. 3. Maret 2017.
- Ganda, Gumilar. “5 Kompetensi Penting yang Harus Dimiliki Siswa di Abad 21”. Dalam <https://almasoem.sch.id/5-kompetensi-penting-yang-harus-dimiliki-siswa-di-abad-21/>. Diakses pada tanggal 30 November 2023.
- Gischa, Serafica. “Project Based Learning: Pengetian, Langkah, Kelebihan, Kekurangannya”. Dalam <https://www.kompas.com/skola/read/2022/07/07/143000469/project-based-learning-pengertian-langkah-kelebihan-kekurangannya>. Diakses pada tanggal 20 Desember.

- Halim, Muhammad. "4 Kelebihan Gamifikasi dalam Pendidikan". Dalam <https://edoo.id/2022/10/4-kelebihan-gamifikasi-dalam-pendidikan/>. Diakses pada tanggal 7 Desember 2023.
- Hardani. dkk. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group. 2020.
- Heruman. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Remaja Rosdakarya: Bandung. 2017.
- Hikmah, Lailiya Nur dan Ririn Dwi Agustin. "Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa". *Jurnal PRISMATIKA Vol. 1. No. 1*. ttp.
- Islami, Miranda dan Hadi Soekanto "Efektivitas Model Pembelajaran Inquiry Menggunakan Quizizz Multimedia Berbasis Gamification terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru. Vol. 5. No. 2*. 2022.
- Isrok`atun dan Amelia Rosmala. *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Bumi Aksara: Jakarta. 2018.
- Jusuf, Heni. "Penggunaan Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran". *Jurnal TICOM 5*. 2016.
- Kartimi dan Liliastri. "Pengembangan Alat Ukur Berpikir Kritis Pada Konsep Termokimia Untuk Siswa SMA Peringkat Atas Dan Menengah". *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia No. 1*. 2012.
- KBBI *Offline*.
- Khuluq, Khusnul. dkk "Project-Based Learning Dengan Pendekatan Gamifikasi: Untuk Pembelajaran Yang Menarik Dan Efektif". *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan Vol. 6. No. 2. Mei*. 2023.
- Lawalata, Daystera Jeskris. Dewi Isabella Palma dan Haniek Sri Pratini, "Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Strategi Matematis Dan Motivasi Belajar Siswa", *Jurnal Seminar Nasional Pendidikan Matematika Vol 1 No 1*. Jan 2020.
- Magdalena, Ina . Alifa Hasna AJ, Dhea Auliya dan Rina Ariani, "Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas VI Dalam Pembelajaran IPA Di SDN Cipete 2". *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial Vol. 2 No. 1*. April. 2020.
- Marfu`ah, Solikhatun dkk, "Model Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa". *Jurnal PRISMA Vol. 5*. 2022.
- Moleong, Lexi J. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2014.
- Mulyasa. *Implementasi Kurikulum Merdeka*. Bumi Aksara: Jakarta Timur. 2023.
- Nurdiani, Nina. "Teknik Sampling Snowball Dalam Penelitian Lapangan", dalam *Jurnal ComTech, Vol. 5 No. 2*. Desember 2014.
- Nurdin, Ismail dan Sri Hartati, *Metodologi Penelitian Sosial*. Surabaya: Media Sahabat Cendekia. 2019.
- Nurhadiyati, Alghaniy dkk. "Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar". *Jurnal Basicedu Vo. 5. No. 1*. 2021.

- Nurhayati dan Novi Marliani. "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Dalam Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematika". Artikel Universitas Indraprasta PGRI Jakarta. 2019.
- Oktifa, Nita. "Teknik Mengajar Gamifikasi 2021/2022". Dalam <https://akupintar.id/info-pintar/-/blogs/teknik-mengajar-gamifikasi>. Diakses pada tanggal 20 Desember 2023.
- Permendikbud RI Nomor 103 Tahun 2014 Tentang Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.
- Pratama, Anggara Yugo. "Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Menggunakan Bahan Ajar Gamifikasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik". Skripsi di UIN Raden Intan Lampung 2020.
- Raco, J. R. *Metode Penelitian Kualitatif Jenis, Karakteristik, Dan Keunggulannya*. Jakarta: PT Grasindo. 2010.
- Raharjo, Deker. dan Sutji Mulijani. "Pembelajaran Berkarakteristik Inovatif Abad 21 Pada Materi Kemandirian Karir Peserta Didik Dengan Metode Pembelajaran Berbasis Masalah (Pbl) Di Smk Negeri 1 Adiwerna Tegal". *Jurnal Pendidikan Special Issue For Pedagogy*. Januari. 2022.
- Rahmadani, Liana. "Perbedaan Berpikir Dan Bernalar". Dalam <https://liarahmadanii.blogspot.com/2014/03/perbedaan-berpikir-dan-bernalar.html>. Diakses pada tanggal 8 Desember 2023.
- Rahmah, Nur. "Hakikat Pendidikan Matematika". *Jurnal Al-Khwarizmi*. Vol.2. Oktober, 2013.
- Rahmatullah, Sufyan Syafiq. dkk "Pengaruh Model Pembelajaran Gamification Terhadap Partisipasi Siswa Kelas VI Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi Vol. 4. No. 3*. 2022.
- Raudhah, Siti. Agung Hartoyo dan Asep Nursangaji, "Analisis Berpikir Kritis Siswa Dalam Menyelesaikan Soal SPLTV Di SMA Negeri 3 Pontianak", *Artikel*. T. Th
- Saputra, Hardika. "Kemampuan Berpikir Kritis Matematis". *Perpustakaan IAI Agus Salim*. April. 2020.
- Sevilla. "Berpikir Kritis: Pengertian, Manfaat, Cara Mengasah & Rekomendasi Buku". Dalam <https://www.gramedia.com/best-seller/berpikir-kritis/>. Diakses pada tanggal 24 Desember 2023.
- Siyoto, Sandu dan M. Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, Yogyakarta: Literasi Media Publishing. 2015.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2021.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2009.
- Suprijono, Agus. *Model-Model Pembelajaran Emansipatoris*. Pustaka Pelajar: Yogyakarta. 2016.
- Surya, Hendra. *Strategi Jitu Mencapai Kesuksesan Belajar*. Elek Media Komputindo: Jakarta. 2011.

- Suwandika, Rizky. "Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi Berbasis Inkuiri Terbimbing Pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel". Skripsi di UIN Raden Intan Lampung 2018.
- Tibahary, Abdul Rahman. dan Muliana, "Model-Model Pembelajaran Inovatif". *Jurnal of Pedagogy*. Vol. 1 No. 1. 2018.
- Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. PT. Bumi Aksara: Jakarta. 2014.
- Trisliatanto, Dimas Agung. *Metodologi Penelitian Panduan Lengkap Penelitian Dengan Mudah*. Yogyakarta: Andi. 2019.
- Ulfa, Maria. Muhammad Makki dan Umar. "Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Matematika di SDN 24 Ampenan Tahun Pelajaran 2022/2023" *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* Vol. 8 No. 1b. April. 2023.
- Wastari, Dinda Ayu Yusia. dan Endra Murti Sagoro. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian Pada Siswa Kelas X Akuntansi G SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018". *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia* Vol. 7 No. 1. 2018.
- Winatha dan Setiawan. "Pengaruh Game Based Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar". *Jurnal Pendidikan Kebudayaan*.
- Yunizha, Vindiasari. "Project Based Learning" dalam <https://www.ruangkerja.id/blog/project-based-learning-adalah> . Diakses pada tanggal 25 Jan 2024.