

DAFTAR PUSTAKA

- Abosalem, Y. (2016). *Assessment Techniques and Students' Higher-Order Thinking Skills*. *International Journal of Secondary Education*, 4(1), 1-11.
- 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), 249-255.
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *JURNAL PILAR: Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 14(1), 15-31.
- Antika. (2023). *Mengenal Tari Zapin Melayu*. Detiksumut.
- Anggraini, D., & Fretisari, I. (2021). *Buku Panduan Guru Seni Tari untuk SD Kelas V*.
- Anggraini, H. I., Nurhayati, & Kusumaningrum, S. R. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis HOTS dengan Metode *Digital Game Based Learning* (DGBL) di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)*, 2(11), 1885-1896.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asniar, Nurhayati, & Khaeruddin. (2022). Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Fisika Peserta Didik di SMAN 11 Makassar. *Jurnal Sains dan Pendidikan Fisika (JSPF)*, 140-151.
- Asyafah, A. (2019). Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam. *Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 19-32.
- Ayu, R. D., & Malarsih. (2013). Pembelajaran Seni Tari DI SMP Negeri 1 Batangan Kabupaten Pati. *Jurnal Seni Tari*, 2(1), 1-14.
- Dakhi, T. N. (2025). Tari Moyo : Eksplorasi Budaya Masyarakat Nias dan Spritualitas Kristen. *Jurnal Teologi Injili dan Pendidikan Agama*, 3(1), 232-240.
- Danarjati, D. P., Murtiadi, A., & Ekawati, A. R. (2014). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Faiz, F. (2012). *Thinking Skill: Pengantar Berpikir Kritis*. Suka Press.
- Hidayati, N. (2016). Hasil Belajar dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Madrasah Tsanawiyah dalam Pembelajaran IPA Melalui Kerja Ilmiah. *Proceeding Biology Education Conference*, (pp. 118-127).
- Huda, M. (2017). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

- Imtiyaaz, N. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Game-Based Learning Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Siklus Air Kelas V Mim Pk Blimbing Gatak Tahun Ajaran 2022/2023*. (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta).
- Iskandar. (2012). *Psikologi pendidikan: sebuah orientasi baru*. Jakarta : Referensi.
- Latipah, E. (2012). *Pengantar Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Pedagogia.
- 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. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 08(02), 2816-2826.
- Lutfi, M., Al Haj, Z. Z., & Baya'gub, R. (2024). Peran Kepemimpinan Kiai Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Di Pondok Pesantren Fatihul Ulum Jember. *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 21(01), 135-141.
- Mahmuzah, R. (2015). Peningkatan kemampuan berpikir kritis matematis siswa smp melalui pendekatan problem posing. *Jurnal Peluang*, 4(1).
- Masitoh, I. D., Marjono, & Ariyanto, J. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas X MIA pada Materi Pencemaran Lingkungan di Surakarta. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 10(1), 71-79.
- Meilina. (2021). *7 Tips Efektif Penerapan Pembelajaran Berbasis Game Digital [Blogspot]*. Kejarcita.
- Mustofa, & Komalasari, H. (2022). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Melalui Pendekatan Heutagogi Dalam Pembelajaran Tari. *Jurnal Ringkang*, 2(2), 302-310.
- Nugroho, R. A. (2018). *HOTS (Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi: Konsep, Pembelajaran, Penilaian dan Soal-Soal)*. Jakarta: Gramedia.
- Octavia, S. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Panjaitan, S. (2024). Kearifan Lokal Tarian Tortor : Sebuah Kajian Teologi Harapan dalam Tarian Tortor pada Pesta Pernikahan Batak Toba. *Damai: Jurnal Pendidikan Agama Kristen dan Filsafat*, 1(4), 84-94.
- Pratiwi, A. S., Respati, R., & Giyartini, R. (2020). Tari Egrang Batok di Sekolah Dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(3), 257-266.
- Purwanti, K. Y., & Rini, Z. R. (2023). Keefektifan *Game Based Learning* Berbantuan Aplikasi Smartdle Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD. *Jurnal Educhild (Pendidikan & Sosial)*, 12(2), 96-101.
- Purwanto, N. (2017). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Qomariyah, E. N. (2016). Pengaruh *problem based learning* terhadap kemampuan berpikir kritis IPS. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 23(2), 132–141.
- Sadiyah, S., Maspupah, M., & Yuliawati, A. (2023). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Model Pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL) Berbantu *Wordwall* Pada Materi Ekosistem. *Bioedutech: Jurnal Biologi, Pendidikan Biologi, dan Teknologi Kesehatan*, 2(2).
- Sanaky, M. M., Moh. Saleh, L., & D. Titaley, H. (2021). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama MAN 1 Tulehu Maluku Tengah. *Jurnal Simetrik*, 11(1), 432-439.
- Sari, N., & Zuhra. (2019). *Economic Token Effect Toward Behavioral Children With Mental Retardation*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak (JIPA)*, 4(6), 22-35.
- Satriawati. (2018). *Seni Tari*. Makassar: PKBM Rumahbuku Carabaca.
- Septikasari, R., & Frasandy, R. N. (2018). Keterampilan 4C abad 21 dalam pembelajaran pendidikan dasar. *Tarbiyah Al-Awlad: Jurnal Kependidikan Islam Tingkat Dasar*, 8(2), 107–117.
- Sianturi, R. (2022). Uji homogenitas sebagai syarat pengujian analisis. *Jurnal Pendidikan, Sains, Sosial, dan Agama*, 8(1), 386-397.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Surip, M. (2018). *Berpikir kritis analisis kajian filsafat ilmu*. Jakarta: Moeka Publishing.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Group.
- Syahri, U. A., Christijanti, W., & Pamelasari, S. D. (2014). Pengembangan media pembelajaran IPA terpadu berbasis *digital games based learning* tema pencemaran lingkungan untuk siswa SMP. *Unnes Science Education Journal*, 3(3), 593-601.
- Syarif, M. (2018). Pembelajaran Keterampilan Berpikir dan *Problem Solving* dalam PMB Pada Siswa Kelas V SD Negeri 25. *Serambi Tarbawi: Jurnal Studi Pemikiran, Riset dan Pengembangan Pendidikan Islam*, 9(01), 89-104.
- Wahyuddin, Ernawati, Wahyudi, A. A., Hadaming, H., & Maharida. (2024). *Teori Belajar dan Aplikasinya: Panduan Pembelajaran yang Efektif dan Inovatif*. Bojonegoro: IKIP BJN Press.
- Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran IPA Interaktif dengan *Game Based Learning*. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, 4(2), 1-5.

- 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)*, 2(1), 17-22.
- Wijaya, D. E., Auliasari, K., & Zahro, H. Z. (2021). Kombinasi Metode *Finite State Machine* Dan *Game-Based Learning* Pada Game "*Escape From Cov-Madness*". *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 5(1), 86–93.
- Zubaidah, S. (2010). Berpikir Kritis: kemampuan berpikir tingkat tinggi yang dapat dikembangkan melalui pembelajaran sains. *Seminar Nasional Sains*, 6(8), 1–14.

