DAFTAR RUJUKAN

Abdussamad, Z. (2021). metode penelitian kualitatif. In *Analytical Biochemistry* (Vol. 11, Issue 1).

Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, *1*(2).

Benyamin, B., Qohar, A., & Sulandra, I. M. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA Kelas X Dalam Memecahkan Masalah SPLTV. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, *5*(2), 909–922.

Haka, N. B., & Rosida, L. (2020). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Kelas IV B Tema Kayanya Negeriku Melalui Strategi Pembelajaran Jeopardy Review. *EDUCARE: Journal of Primary Education*, *1*(3), 265–282.

Handayani, H., Universitas, F., & April, S. (2024). *Penerapan Metode Market Place Activity Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika pada Materi Penyajian Data Berdasarkan pengamatan saat observasi di SD Margaluyu Kecamatan Sukasari belajar siswa kelas V masih kurang . Siswa kurang menyukai*. *2*.

Hasanah, U., Safitri, I., Nasution, M., & Pembelajaran, M. (2021). *MENGANALISIS PERKEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA TERHADAP HASIL BELAJAR BERBASIS GAME GAME-BASED LEARNING OUTCOMES*. *1*(3), 204–211.

Indriani, A. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Market Pl Ace Activity (Mpa) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Dan Budi Pekerti Di Smk N 3 Purwokerto Kabupaten Banyumas*. 1–23.

Juhji, & Suardi, A. (2018). Profesi Guru dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik di Era Globalisasi. *Jurnal Genealogi PAI*, *5*(1), 16–24.

Khairani, P., Khadavi, M., & Salsyabillah, M. (2023). Pembelajaran Berbasis *Game*: Manfaat, Tantangan, dan Strategi Implementasi dalam Konteks Pendidikan Tinggi Pada Akademi Keuangan Perbankan Nusantara (AKUBANK). *Jurnal Pendidikan Penggerak*, *1*(1), 1–6.

Kurniawan. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, *6*(3), 334.

Linda, Z., & Lestari, I. (2019). Berpikir Kritis Dalam Konteks Pembelajaran. In *Erzatama Karya Abadi* (Issue August).

Ma'ruf. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi Kahoot sebagai Digital *Game* Based Learning dalam Evaluasi Pembelajaran PAI di SMA Negeri 2 Padang. *As-Sabiqun*, *4*(5), 1276–1287.

Maros, F., Julian, E., Ardi, T., & Ernawati, K. (2016). Penelitian Lapangan (Field

Research). *Ilmu Komunikasi*, 25.

Mokhamad Taufik, & Khojir. (2023). Hakikat Metode , Materi dan Alat Dalam Pendidikan Islam (Implementasi Model Pembelajaran " Market Place Activity " Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PAI Siswa SMK Negeri 2 Samarinda) The Nature of Methods , Materials and Tools in Islamic Education (I. *Jurnal Kolaboratif Sains*, *6*(12), 1844–1854.

Mustaqim, T. (2015). Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas Viii Di Smp Negeri 2 Polanharjo Klaten Tahun Pelajaran 2014/2015. *Paper Knowledge. Toward a Media History of Documents*, *3*(4), 49–58.

Nurlaela, I., Latipah, S., Nurhasanah, S., Nuralisa, A., Aldy, S., 5□, M., & Ridwanudin, R. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Market Place Activity dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI di SMP Negeri 18 Bandung. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, *4 (2)*, 240–251.

Oktavia, R. (2022). *Game* Based Learning Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa. *OSF Preprints*, 1–7.

Prasetyo, E. B., Natsir, N. F., & Haryanti, E. (2022). Asumsi Dasar pada Ilmu Pengetahuan yang menjadi Basis Penelitian Pendidikan Islam. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *5*(2), 380–386.

Rahardhian, A. (2022). Kajian Kemampuan Berpikir Kritis (Critical Thinking Skill) Dari Sudut Pandang Filsafat. *Jurnal Filsafat Indonesia*, *5*(2), 87–94.

Rouf. (2020). PENGEMBANGAN KURIKULUM SEKOLAH: KONSEP, MODEL DAN IMPLEMENTASI. *Engineering*, *5*(2), 23–41.

Sulaiman W. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Market Place Activity Dalam Meningkatkan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Studi Kasus di Madrasah Aliyah Al-Hikmah Aceh Tamiang). *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, *12*(1), 895–910.

Susanto, D., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Penelitian Ilmiah. *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, *1*(1), 53–61.

Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai* , *7*(1), 2896–2910.

Widyastuti, R., & Puspita, L. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi Pada MatPel IPA Tematik Kebersihan Lingkungan. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, *22*(1), 95–100.

Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hassil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(2), 1027–1038.

Wira Suciono. (2021). *Berpikir Kritis*.