

## DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., Sayuti, D., Pramono. (2017). Problematika Pelaksanaan Kurikulum 2013 pada Proses Pembelajaran Biologi Kelas VII SMP di Kecamatan Rambah Hilir. *Jurnal Inovasi Pendidikan*. 1(17): 185-194.
- Anitah, S. (2009). *Media Pembelajaran*. Surakarta: Lembaga Pengembangan Pendidikan (LPP) UNS dan UPT Penerbitan dan Pencetakan UNS (UNS Press).
- Ardy, N. W. (2014). *Membumikan Pendidikan Karakter di SD*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Arikunto, S & Safrudin, C. A. J. (2010). *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2010). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asrul., Ananda, R., Rosnita. (2014). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Citapustaka Media.
- Dhyani, P. S & Yulia, W. (2017). Efektifitas Permainan Monopoli Sebagai Media Sosialisasi Konsumsi Cairan Pada Remaja Di SMPN 220 Jakarta Barat. *Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 1(1): 20-24.
- Djamarah, S. (2010). *Guru dan Anak Didik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Fadhilaturrehmi. (2017). Penerapan Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematik Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2): 109-118.
- Gustomo, E. A., Akhdinirwanto, W., Siska, D. (2014). Penggunaan Permainan Monopoli Fisika Dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Radiasi*, 4(1): 81-85.
- Irma, E. N. (2018). Permainan Monopoli Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, 10(1): 59-69.
- Kemmis, S & R, MC Taggart. (1982). *The Action Research Planner*. Victoria: Deakin University.

- Marcella, A., Imanuel, A., Tanti, L. (2018). Penerapan Team Quiz Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Antar Siswa Kelas VIII-B Pada Mata Pelajaran Matematika. *Journal Of Holistic Mathematics Education*, 1(2): 124-134.
- Maskhur, S. D., Joyoatmojo, S., Dewi, K. W. (2018). The Assessment Of Critical-Thinking-Skill Tests For Accounting Students Of Vocational High Schools. *International Journal of Educational Research Review*, 3(4): 85-96.
- Muhaimin, A. Z. 2014. *Urgensi Pendidikan Karakter di Indonesia*. Jakarta: Ar-Ruzz Media.
- Purwanto, N. (2010). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Rahmat, H. D & Badrujaman, A. (2009). *Cara Mudah Melakukan Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: CV. Trans Info Media.
- Rizki, M. D., Sri, M., Putut, M. (2019). The Use Monopoly Media to Improve Primary Student's Critical Thinking Skills in Science Learning. *Journal of Primary Education*, 8(3): 262-269.
- Salamah, H. Z. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Setyo, G. W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Materi Perencanaan Pemasaran Kelas X Jurusan Pemasaran SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga*, 1(2): 1-5.
- Sudjana, N. (2013). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Soegeng, A. Y & Sri, K. S. D. (2013). Keefektifan Metode Permainan Monopoli Materi Operasi Hitung Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas I SD Negeri 1 Kedungsuren Kendal. *Jurnal Malih Peddas*. 3(1): 1-7.
- Sufairoh. (2016). Pendekatan Saintifik & Model Pembelajaran K-13. *Jurnal Pendidikan Profesional*, 5(3): 116-125.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Syah, M. (2010). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.