

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, C. T. (2016). Psikologi Pendidikan. Semarang: Rineka Cipta.
- Agustiya, F. A. (2017). Influence of CTL Model by Using Monopoly Game Media to The Student's Motivation and Science Learning Outcomes. *Journal of Primary*, 6 (2). 114-119.
- Andi.F.J, M. A. (2017). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Games Smart Terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 5 (1).
- Anwar Hossain, S. R. (2015). Effects Of Using Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Technique For Learning Mathematics In Secondary School Of Bangladesh. *Malaysian Online Journal of Educational Technology* Volume 3, Issue 3.
- Arief, A. (2013). Memahami Berpikir Kritis. Pendidikan Network .
- Creswell, J. (2010). Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed (Achmad Fawaid, Pengalih Bahasa). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Deale, R. O. (2017). Designing a Game Based on Monopoly as Larning Tool. *Journal of Hospitality & Tourism Education*. , Volume 22, Number 3.
- Ennis. (1996). Critical Thinking Assesment. *Journal Theory Into Practice*, Vol 32(3), 179-186.
- Fisher, A. (2008). Berpikir Kritis. Jakarta: Erlangga h. 4 4.
- Herliani, N. (2017). Penerapan Model Team Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V Khususnya Pada Materi Pemecahan Masalah Bilangan Romawi Di Sdn Pagentan 5 Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal PTK dan Pendidikan* Vol. 3 No. 2. Juli - Desember 2017 (55-62). p-ISSN: 2460-1780 e-ISSN: 2549-2535.
- Hulu & Telaumbanua (2022). Analisis Minat Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning. *Educativo: Jurnal Pendidikan* Vol. 1, No. 1, Mei (2022),IPage 283-290.
- Ilham. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPS dengan Metode Saintifik Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Materi Globalisasi di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 12-29.
- Johnson, E. (2012). Contextual Teaching and Learning . Bandung: Kaifa.
- Kowiyah. (2012). Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Pendidikan dasae*, 175-179.
- Kukuh, A. A. (2015). Komparasi Penerapan Model Stad Dan Tgt Terhadap Hasil Belajar Dan Aktivitas Siswa (Studi Pada Siswa Kelas V Mata Pelajaran Pkn Di Sdn Bendo 1, Kec. Pare, Kab. Kediri. *Profesi Pendidikan Dasar* Vol. 2, No.2.
- Kusmantari Nurhikmah Renita, S. S. (2015). Keefektivan Media Monopoli dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pengantar Akuntansi Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Surakarta Tahun Ajaran 2014/2015. . *Jurnal "Tata Arta" UNS*, Vol. 2, No. 1, , 134-147 .

- Majid, M. G. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI GAME BERBASIS APLIKASI DENGAN MODEL TGT TERHADAP HASIL BELAJAR IPA KELAS IVA SDN SAMPANGAN 01 KOTA SEMARANG . Skripsi UNNES, 3.
- Mudiyanto, H. (2017). Differences Of Effectiveness Of Cooperative Learning Learning Model Type Teams Games Tournament (Tgt) And Group Working On Learning Result At Elemntary School. *Journal of Elementary Education*, Volume 1, number 1, September 2017, P-ISSN: 2580-9326, EISSN: 2580-7714. .
- Nugroho, W. (2012). APLIKASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT TERHADAP HASIL BELAJAR BERMAIN BOLAVOLI PADA SISWA KELAS IX SMP NEGERI 3 NGUTER TAHUN AJARAN 2012 / 2013. Skripsi.
- Oktavia, A. F., Kamal M dan Syafrizal. (2023). IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPETGT (TEAM GAMES TOURNAMENT)DALAM MELATIH BERFIKIR KRITIS SISWAPADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAKDI MAN 2 BUKITTINGGI. ADIBA: JOURNALOF EDUCATION. 4(1), 44-56
- Oktaviana Hadi Mintarwati¹, T. K. (2013). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT. *Journal FKIP UNS*, 2.
- Prasasti dkk. (2019). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Matematika melalui Model Discovery Learning di Kelas IV SD. *Jurnal Basicedu Volume 3 Nomor 1 Tahun 2019* Halaman 174 – 179.
- Pratiwi, A. (2017). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTU MEDIA MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR AKUNTANSI SISWA KELAS XI AK2 SMK NEGERI 1 PENGASIH TAHUN AJARAN 2016/2017 .
- Rahmawati, R. (2018). Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Strategi Mengaktifkan Kelas denga Mahasiswa yang Mengalami Hambatan Komunikasi. *JPK (Jurnal Pendidikan Khusus)*, 14(2), 70-76.
- Rohmah, K., & Prayito, M. (2024). Penerapan Model Team Games Tournament (TGT) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Materi Kalimat Ajakan Kelas II SD Sawah Besar 01 Semarang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 13868–13874.
- Ruggiero, V. R. (1998). *The Art of Thinking. A Guide to Critical and Creative Throught.* . New York: : Longman An Imprint of Addison Wesley Longman, Inc. .
- Rusman. (2014). *Model-model Pembelajaran.* . Jakarta: Rajawali Pers.
- Shoimin, A. (2017). *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013.*
- Slavin, R. E. (2005). *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik.* Bandung: Nusa Media Bandung.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Manajemen.* Bandung: Alfabeta.
- Sumadi Suryabrata. (2006). *Psikologi Pendidikan.* Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Surya, H. (2011). Strategi jitu mencapai kesuksesan belajar. Jakarta: Elek Media Komputindo h.129.
- Syaikhudin, A. (2013). Analisis Metode Permainan Sosial Untuk Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. Volume 01, Nomor 2.
- Trianto. (2011). Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik. Jakarta: Prestasi Pustaka. .