

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, N Cahyo. (2011). *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*. Yogyakarta : Flash Book.
- Ajeng. (2015). *Penggunaan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta : UIN Syarif Hidayatullah
- Ali, Kamid, dan Bambang. (2013). *Profil Berpikir Kritis Mahasiswa Tipe Phlegmatis Dalam Pemecahan Masalah Biolog Jambi* : Universitas Jambi.
- Amalia Fitri, dkk. (2021). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial*, Jakarta : Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Ambar Anjasworo. (2016). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Jakarta : Universitas Negeri Jakarta.
- Anna, Poedjadi. (2010). *Sains Teknologi Masyarakat: Model Pembelajaran Kontekstual Bermuatan Nilai*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Arif Munandar. (2012). *Pengantar Kurikulum*. Yogyakarta:CV Budi Utama.
- Arum. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Articulate Storyline Pada Pembelajaran IPA Materi Ekosistem di Kelas V Sekolah Dasar* . Jakarta : Universitas Negeri Jakarta.

Balitbang Kemendikbud (2019). Pendidikan Di Indonesia Belajar dari Hasil PISA 2018. Jakarta: Pusat Penilaian Pendidikan Balitbang

Bruce N Waller (2012). *Critical Thinking Consider the Verdict Sixth Edition*. United Sates of America : Pearson Education,.

Budi dan Trimurtini. (2017). Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Matematika, *Joyful Learning Journal*, 6(4), 228.

Cahyaningrum, R. Lintang. (2014). Pengembangan Media Monopoli Smart Science Seri Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungan Berpendekatan Sainifik Pada Siswa SMP. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

Cecep dan Daddy. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat. Jakarta : Kencana.

Changwong, Sukamart, dan Sisan. (2018). Critical Thinking Skill Development: Analysis Of A New Learning Management Model For Thai High Schools. *Journal of International Studies*. 11(2), 40.

Chua Yan Piaw. (2010). Building A Test To Assess Creative And Critical Thinking Simultaneously. *Elsevier Procedia Social and Behavioral Sciences* 2, 2(2). 552

Dana, dkk. (2008). *Teaching Critical Thinking In psychology A Handbook of Best*. UK : Blacwell Publishing Std.

Dewita, dkk. (2020). Implementasi Media Monopoli Invers dengan Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Kerjasama Peserta Didik. *Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar*. 9(1). 17.

Dirgantara, dkk. (2019). The Use of Monopoly Media to Improve Primary Student's Critical Thinking Skills in Science Learning. *Journal of Primary Education*. 2019. 8(3). 262.

Elisabeth Davidi. (2018). Permainan Monopoli Berbasis Problem-Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*. 10(1). 67.

Ely Syafitri, Dian Armanto, dan Elfira Rahmadani. (2021). Aksiologi Kemampuan Berpikir Kritis. *Journal of Science and Social Research* 4(1).5

Fajar Wahyudi. (2013). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Tepus Kabupaten Gunungkidul*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.

Fara Diba dan Nurul Muttaqien. (2019). *Perkembangan Peserta Didik*. Tangerang : Pustakapedia Indonesia.

Fatyhatu Dinda. (2020). *Pengembangan Aspek Kognitif Melalui Implementasi Metode Bermain Puzzle Angka Di Kelompok B TK Aisyiyah Kecamatan Pekalongan Kabupaten Lampung Timur*. Lampung : Institut Agama Islam Negeri Metro.

Firdaus. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Bervisi Sets Berbantuan Komputer Untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah. *Indonesian Journal of Science and Education*. 1(1). 19.

Frida, dkk, (2022). Implementasi Pendekatan Science, Environment, Technology, and Society (SETS) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Sekolah Dasar, *JURNAL BASICEDU*. 6(1). 259

Hairudin dan Kholil. (2020). *Fungsi Media Dalam Pembelajaran Saintifik*. Gresik : CV.Jendela Sastra Indonesia.

Hasnul dan Ade. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta : Penerbit Samudra Biru.

Hidayah dan Nurul. (2019). *Media Monopoli Nasional dan Tancep Jawa dalam Pembelajaran IPS*. Kebumen : Intishar Publishing.

I Wayan Redhana. (2012). Model Pembelajaran Berbasis Masalah dan Pertanyaan Socratic Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Cakrawala Pendidikan*, 3(3). 352.

Ika Maryani dan Zia Sumiar. (2018). Developing Science Monopoly on the Force Learning Material For Elementary School Students. *Jurnal Prima Edukasia*. 6(1).19

Imam. (2016). Konsep dan Karakteristik Pendekatan Pembelajaran SETS (Science, Environment, Technology, Society) pada pelajaran kimia SMA. Jember : Pascasarjana Pendidikan IPA Universitas Jember.

John W. Santrock. (2011). *Educational Psychology 5th edition*, (New York: McGraw-Hill). 44

Kadek, dkk, (2021). Media Permainan Monopoli Berbasis Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar, *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. 5(2). 171.

Kemendikbud. (2018). *Modul Tema 5 : Energi di Sekitarku*. Jakarta : Direktorat Pembinaan Pendidikan Keaksaraan dan Kesetaraan Ditjen Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Kusumawati. (2021). Pengembangan Pop-Up Book Dalam Muatan Pelajaran IPA Materi Pencernaan Manusia Pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. Jakarta : Universitas Negeri Jakarta.

Lismayani, Parno, dan Mahanal. (2017). The Correlation of Critical Thinking Skill and Science Problem-Solving Ability of Junior High School Students, *Jurnal Pendidikan Sains*.5(3). 96-101.

Listyono. (2016). Pendidikan Karakter Dan Pendekatan SETS (Science Environment Technology And Society) Dalam Perencanaan Pembelajaran Sains. *Jurnal Pendidikan MIPA*. 2(1). 102.

Mahdiana. (2016). *Pengembangan Media Twin's Class Berbasis Direct Method Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas IV SD*. Jakarta : Universitas Negeri Jakarta.

Maimunah. (2016). Penggunaan Model Pembelajaran Science. Environment, Technology, and Society Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Sikap Ilmiah. *Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*. 6(2). 134.

Maria Dewi. (2019). *Membangun Keterampilan 4C Siswa Dalam*

Menghadapi Revolusi Industri 4.0. Medan: Pascasarjana Universitas Negeri Medan.

Maya, Farah, dan Siti. (2021). Implementasi LOTS dan HOTS Pada Soal Tema 3 Kelas 1 MI/SD. *Jurnal Evaluasi dan Pembelajaran 2021*. 3(2). 74.

Maya, Pargito, dan Pujiati. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa. *Jurnal Studi Sosial*. 4(1). 72.

Mufatihatus Taubah. (2016). Penilaian HOTS dan Penerapannya di SD/MI. *Elementary Islamic Teacher Journal*.7(2). 198.

Mufida Istati, (2016). Perkembangan Psikologi Anak di Kelas IV SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin, *Jurnal Pendidikan Agama Islam*. 6(2). 115.

Muhammad Yaumi. (2018). *Penerapan Model Assure dalam Pengembangan Media dan Teknologi Pembelajaran PAI*. Makassar : Universitas Islam Makassar.

Ndaru Aptin Ismiarlita. (2021). *Pengembangan Media Monopoli Bahasa Indonesia (MONOHASA) Untuk Menumbuhkan Motivasi Belajar dan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SD*. Yogyakarta : Universitas Sanata Dharma.

Nora, dkk. (2018). Efektivitas Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Assure Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Jurnal Biotedrik Wahana Ekspresi Ilmiah*. 6(4). 1.

Nur Azizah. (2021). *Pengembangan Media Permainan LUDO Cahaya (LUCA) Dalam Pembelajaran IPA Untuk Peserta Didik Kelas IV*

Sekolah Dasar. Jakarta : Universitas Negeri Jakarta.

Nur Indah. (2014). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Melalui Inkuiri Terbimbing Pada Mata Pelajaran IPA di SDN Punukan, Wates, Kulon Progo Tahun Ajaran 2013/2014. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.

Nur Khasanah. (2015). *SETS (Science, Environmental, Technology and Society) sebagai Pendekatan Pembelajaran IPA Modern pada Kurikulum 2013*. Semarang: UIN Walisongo Semarang.

Nur Syifa. (2018). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Terintegrasi Asmaul Husna Pada Pembelajaran Tematik*. Lampung : UIN Raden Intan Lampung.

Nurhayati, Lia Angraeni, Wahyudi. (2019). *Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Pengaruh Model Problem Based Learning*. Jakarta : UIN Jakarta.

Nurul Isnaini. (2016). Keefektifan Model Pembelajaran Science, Environment, Technology, Society Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Karanganyar 02 Kota Semarang. Semarang : FIP Universitas Negeri Semarang.

Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 37 Tahun 2018.

Phillips, C. R., Chesnut, R. J., & Rospond, R. M. T.(2004). The California

Critical Thinking Instruments For Benchmarking, Program Assessment, And Directing Curricular Change. *American Journal of Pharmaceutical Education*. 68 (4). 1-8.

Purbarini Kawuryan. (2022). Critical Thinking Among Fourth Grade Elementary Schol Students: A Gender Perspective, *Cakrawala Pendidikan, Jurnal Ilmiah Pendidikan*. 41(1). 220.

Rahajeng Normadhita. (2018). *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil belajar Siswa Kelas IV Pada Pembelajaran IPA Melalui Metode Eksperimen di SDN Tegalrejo 2*. Yogyakarta : Universitas Sanata Dharma

Rahayu, Mulyani, Miswadi. (2012). Pengembangan Pembelajaran IPA Terpadu dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Base Melalui Lesson Study, *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. 1(1). 64

Rahman. (2014). Peningkatan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Energi Dan Penggunaanya Melalui Metode Eksperimen di Sekolah Dasar. Pontianak : Universitas Tanjungpura.

Resti Septikasari. (2018). Keterampilan 4C Abad 21 Dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar. *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*. 8(2). 107.

Reza Rachmadtullah. (2015). Kemampuan Berpikir Kritis dan Konsep Diri Dengan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 6(2). 289.

Riska Arsita. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Ensiklopedia IPA Pada Materi Buah Melalui Pendekatan Kontekstual Untuk Kelas IV Sekolah Dasar*. Jakarta : Universitas Negeri Jakarta.

Risma, dkk. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli pada Tema Ekosistem untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. 3(2) 95.

Sakdiyah, Mislinatul. (2018). Monopoli Pintar Sosiologi Media Pembelajaran yang Efektif dan Inovatif. Surabaya : Pustaka Media Guru.

Samsu. (2017). Metode Penelitian Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, serta Research & Development. Jambi : Pusaka Jambi.

Sartikaningrum. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.

Sekaringtyas. (2017). Pengaruh Motivasi Berprestasi dan Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Siswa SD Sukatani IV, *Jurnal Pendidikan Dasar*. 8(2). 152-171.

Sidiq, dkk. (2021). *Improving Elementary School Students' Critical Thinking Skill In Science Through Hots-Based Science, A Quasi-Experimental Study*. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. 10(2). 379.

Siska Ana Astriani. (2018). Prinsip Dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran. Probolinggo : Universitas Nurul Jadid.

Sri Purwanti. (2015). Meningkatkan Kemampuan Komunikasi dan Berpikir Kritis Matematis Siswa Sekolah Dasar Dengan Model Missouri Mathematics Project (MMP). *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. 2(2). 262.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.

Bandung : Alfabeta.

Syahril. (2018). Pengembangan Desain Model Assure Pada Pembelajaran IPS SD/MI, *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*. 8(1). 69.

Tika Irmaningsih. (2021). *Pengembangan Media Permainan Monopoli Dalam Model Pembelajaran Scramble Untuk Mupel Bahasa Indonesia Kelas II SDN Kedungpane 02 Semarang*. Semarang : Universitas Negeri Semarang.

Wardatul, dkk. (2021). The Study of Implementation SETS Approach to Improve Students' Critical Thinking Skills. *Proceedings of the Eighth Southeast Asia Design Research (SEA-DR) & the Second Science, Technology, Education, Arts, Culture, and Humanity (STEACH) International Conference (SEADR-STEACH)*. 219.

Wiku Aji Sugiri, Sigit Priatmoko, dan Basori. (2020). Flipped Classroom Learning Design Using the ASSURE Model. *Jurnal Teknodika*. 18(2).126.

Wulandari dan Sukirno. (2012). Penerapan Model Kooperatif Learning Tipe STAD Berbantuan Media Monopoli dalam Peningkatan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Godean, *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. (1). 139

Yeni Dwi Wulandari. (2018). *Pengembangan Media Perdasawa permainan Dakon Aksara Jawa Mata Pelajaran Bahasa Jawa Pada Kelas V Sekolah Dasar*. Malang : Universitas Muhammadiyah Malang

Yunita. Anggraini. (2021). *Pengembangan Buku Pengayaan Indra*

Pengecap IPA Berbasis Pendekatan Kontekstual Untuk Kelas IV Sekolah Dasar. Jakarta :Universitas Negeri Jakarta.

Zubaidah, S., & Corebima, A.D. (2011). *Asesmen Berpikir Kritis Terintegrasi Tes Essay.* Yogyakarta : Universitas Ahmad Dahlan.

