

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, K., Jannah. M., Aiman. U., Hasda. S., Fadilla. Z., Taqwin., Ardiawan. N. dan Sari. Eka. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini: Pidie Jaya, Aceh
- Adilah, A. N., & Minsih, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Monokebu pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5076–5085. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3026>
- Aguiar-Castillo, L., Clavijo-Rodriguez, A., Hernández-López, L., De Saa-Pérez, P., & Pérez-Jiménez, R. (2021). Gamification and deep learning approaches in higher education. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education*, 29, 100290.
- Alfarez, S., Prakoso, N. J., Sari, W., & Septianingsih, D. (2021). Temon (*Temple Monopoly*): Pengenalan Candi Berbasis Games Augmented Reality Untuk Tuna Daksa Temon (*Temple Monopoly*): Introduction to A Games Augmented Reality-Based Temple For Tuna Daksa. *Jurnal Swadesi* (Vol. 2 No. 1). <https://dx.doi.org/10.26418/swadesi.v2i1.44984>
- Anis, M. Z. A., Herry Porda Nugroho Putro, Heri Susanto, Kurnia Puji Hastuti, & Mutiani. (2020). Historical Thinking Model in Achieving Cognitive Dimension of Indonesian History Learning. *PalArch's Journal of Archaeology of Egypt*, 17(7). <https://archives.palarch.nl/index.php/jae/article/view/3449>
- Akdeniz, C. (2016). Instructional Process and Concepts in Theory and Practice: Improving The Teaching Process. Springer: Singapore
- Amboro, K. (2020). Sejarah Publik dan Pendidikan Sejarah Bagi Masyarakat. *Historis: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 5(1), 20-28. <https://doi.org/10.31764/historis.v5i1.2420>
- Amini, A., Prasetyo, T., & Yektyastuti, R. (2022). Hubungan Antara Pembelajaran Daring dengan Kemandirian Belajar Siswa Selama Pandemi COVID-19. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 3(1), 45-59. <https://doi.org/10.30762/sittah.v3i1.3>
- Azizan, I. D., Alias, M., & Mustafa, M. Z. (2021). Effect of game-based learning in vehicle air-condition- ing course on cognitive and affective skills of vocational students. *Journal of Technical Education and Training*, 13(3), 146–154. <https://doi.org/10.30880/jtet.2021.13.03.014>
- Boang Manalu, J., Sitohang, P., Heriwati, N., & Turnip, H. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka

- Belajar. *Journal Mahesa*, 1(1).
<https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.174>
- Chusna, P. A., & Wijaya, M. J. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoly Ciri-Ciri Mahluk Hidup Di Madrasah Ibtidaiyah Kanigoro Blitar. *FATAWA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 120-135. <http://jurnal.stai-alazharmenganti.ac.id/index.php/fatawa>
- Cyntia, A. A., Tegeh, I. M., & Ujianti, P. R. (2021). Media Pembelajaran Monopoly Berbasis Karakter pada Anak Usia Dini. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 1(2), 77-84..
<https://doi.org/10.23887/jmt.v1i2.39840>
- Gee, J. P. (2005). Learning by Design: Good Video Games as Learning Machines. *E-Learning and Digital Media*, 2(1), 5-16.
<https://doi.org/10.2304/elea.2005.2.1.5>
- Gusnita, Melisa, & Delyana, H. (2021). Kemandirian Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Think Pair Square (TPSq). *Jurnal Absis: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 3(2), 286–296. <https://doi.org/10.30606/absis.v3i2.645>
- Hardy, A., & Iwatani, E. (2021). *Rubrics for Examining Historical Thinking Skills in High School World History Activities and Student Work: Construct Validity Evidence from the Literature*.
<https://digitalpromise.org/>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. (2017). Menumbuhkan Kemandirian pada Anak: Seri Pendidikan Orang Tua. Kemendikbud RI: Jakarta
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi RI. (2022). Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah Fase E – Fase F Untuk SMA/MA/Program Paket C. Kemendikbudristek RI: Jakarta
- Kurniasari, R. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Monopoly Game Smart Terhadap Kemandirian Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips. *Jurnal Lensa Pendas*, 7(1), 26-32.
<https://doi.org/10.33222/jlp.v7i1.1710>
- Laksana, K. (2020). Promoting historical thinking for pre-service social studies teachers: A case study from Thailand. *International Journal of Curriculum and Instruction*, 12(2), 12-24.
- Maulana, A., Subiyakto, B., & Mutiani, M. (2020). The Form of Social Interaction of Cempaka Diamond Miners as a Learning Resources on Social Studies. *The Innovation of Social Studies Journal*, 2(1), 1-9.
- Moore, K. D. (2000). *Classroom teaching skills* (5th ed.). New York: McGraw Hill.
- Murni. (2013). Model Pembelajaran Holistik Pengembangan Ketrampilan Berpikir Kesejarahan: Suatu Penelitian dan Pengembangan

- Terhadap peningkatan Keterampilan Berpikir Kesejarahan Mahasiswa Pendidikan Sejarah di Kota Palembang. Bandung: Pascasarjana, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Nahdliyati, R., Parmin, & Taufiq, M. (2016). Efektivitas Pendekatan Saintifik Model Project Based Learning. *Unnes Science Education Journal*, 5(2), 1227– 1234. <https://doi.org/10.15294/usej.v5i2.12146>
- Nisa, U. K., Shavab, O. A. K., & Jayusman, I. (2020). Pengaruh Media Permainan Monopoly Terhadap Kemampuan berpikir Historis Siswa Kelas XI MIPA 8 SMA Negeri 1 Tasikmalaya. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(2), 172-187. <https://doi.org/10.21009/jps.092.05>
- Nurhayati, E. (2018). *Psikologi pendidikan inovatif* (Vol. 2). Pustaka Pelajar: Yogyakarta.
- Nurjanah, I., Rakhman, P. A., & Cipta, N. H. (2023). Pemanfaatan Media Permainan Monopoly Super Pintar (Monstar) Sebagai Media Pembelajaran yang Efektif di Sekolah Dasar. *JERUMI: Journal of Education Religion Humanities and Multidiciplinary*, 1(2), 707-712. <https://doi.org/10.57235/jerumi.v1i2.1475>
- Ofianto & Ningsih, Z. T. (2021). Asesmen Keterampilan Berpikir Historis (Historical Thinking). Duta Media Publishing: Yogyakarta
- Parsianti, I., Rosiyanti, H., & Muthmainnah, R. N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoly Aritmatika (MONIKA) Pada Pembelajaran Matematika. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6(2), 133. <https://doi.org/10.24853/fbc.6.2.133-140>
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses. Kemendikbud RI: Jakarta
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 69 Tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah. Kemendikbud RI: Jakarta
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 81a Tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum 2013. Kemendikbud RI: Jakarta
- Purwantari, Teguh. 2023. Seni Bangunan Bersejarah Candi. Jakarta: Kana (Ebook).
- Qomarudin, O. A & Malang, H. (2021). Aktivitas Pembelajaran Sebagai Suatu Sistem. *PIWULANG: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(1), 24–34. <http://e-journal.staima-alhikam.ac.id/index.php/piwulang>
- Raihany, V., Darma Widjaya, S., & Meliya, R. (2022). Problematika Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah. *JPSI*, 5(2), 122. <http://dx.doi.org/10.17977/um0330v5i2p122-128>
- Ramadhani, S., Leonard, L., Nurmantoro, M. A., & Sumilat, J. M. (2022). The development of MONOTIKA (monopoly mathematics) learning

- media in algebraic material for junior high school students in grade VII. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 12(1).
<http://dx.doi.org/10.30998/formatif.v12i1.11959>
- Reigeluth, & Carr-Chellman. (2009). *Instructional-Design Theories and Models Volume III*. Routledge: New York
- Seixas, P. (2017). A model of historical thinking. *Journal Educational Philosophy and Theory*, 49(6), 593-605.
<https://doi.org/10.1080/00131857.2015.1101363>
- Smith, Peter K And Pellegrini, Antony. “*Learning Through Play*”. Minnessta: Goldsmiths, University of London, United Kingdom University of Minnesota, USA (Published online September 12, 2008)
- Sulistio, A., Neni Kusumawati, Mp., & Dra Lilik Ulfah Chasanah, Sp. (2022). Inovasi Pembelajaran Dan Tumbuhnya Kemandirian Belajar. *CV Eureka Media Aksara: Purbalingga, Jawa Tengah*
- Tricahyono, D., & Widiadi, A. N. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan berpikir Historis Melalui Penerapan Model Pembelajaran Resource Based Learning Di SMA Trenggalek. *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, 10(2), 208-221.
<http://doi.org/10.25273/ajsp.v10i2.6462>
- Yatmin, & Zainal Afandi. (2022). Studi Tentang Candi Ngetos di Kabupaten Nganjuk Ditinjau Dari Kajian Ikonografi. *Efektor*, 9(1), 66–75.
<https://doi.org/10.29407/e.v9i1.17516>

