

DAFTAR PUSTAKA

- Almalki, Abdulrahman. 2020. "The Impact of Multimedia on Students' Understanding: A Case Study in Online Learning Environments." *International Journal of Instruction*, 13: 431–48.
- Anderson, L. W. et al. 2001. *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*.
- Anggraheni, N. S., Hidayah, N., & Shawmi, A. N. 2019. "Developing Red-White Monopoly Games through Integrative Thematic Learning in the Primary School." *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI* 6 (1): 49.
<https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v6i1.3834>.
- Benjamin Bloom, Max Englehart, Edward Furst, Walker Hill, dan David Krathwohl. *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*.
- Bloom, Benyamin S. 1979. *Taxonomy of Educational Objective*.
- Daryanto. 2008. *Dasar-Dasar Proses Pembelajaran*.
- Dewey, John. 2017. *Experience and Education*. Kappa Delta Pi.
- Eysenck, Hans Jurgen. 2020. *The Structure of Human Personality*. Routledge.
- Fauzi, Saski, Anggreta, and Dea Mustika. 2022. "Peran Guru Sebagai Fasilitator Dalam Pembelajaran Di Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4(3): 2492–2500.
- Feletti, David Broud and Grahme. 1998. *The Challenge of Problem-Based Learning 2nd Edition*. London: British Libraray Catalog in Publication data.
- Fitriani, E. 2019. "Peningkatan Minat Belajar Geografi Melalui Media Permainan Edukasi Pada Model Problem Based Learning Di SMA." *Jurnal Geografi Edukasi* 10(2): 88–96.
- Fitriyawani. 2013. "Penggunaan Media Permainan Monopoli Melalui Pembelajaran Kooperatif Pada Mahasiswa Fisika Fakultas Tabiyah Dengan Konsep Tata Surya." *Ilmiah DIDAKTIKA* 13(2): 223–39.
- Glodstein, E. Bruce. 2010. *Cognitive Psychology: Connecting Mind, Research, and Everyday Experience*. Wadsworth Cengage Learning.
- Golinkoff, Roberta Michnick dan Katherine Hirsh-Pasek. 2011. *Einstein Never Used Flash Cards: How Our Children Really Learn—and Why They Need to Play More and Memorize Less*. Penguin Press.

H. MIFTACHUL 'ULUM, ST., MM. 2018. *STATISTIK*. Malang, Jawa Timur: Stikes-Malang.

Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.

Harvey, David. 2001. *Spaces of Capital: Towards a Critical Geography*. New York: Routledge.

Hasnah, Nur. 2023. "Pengembangan Keterampilan Abad Ke-21 Dalam Pembelajaran Geografi." *Nanggroe : Jurnal Pengabdian Cendikia* 177(3): 177–83. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8051738>.

Hattie, John. 2017. *Visible Learning for Mathematics: What Works Best to Optimize Student Learning*. Corwin Press.

Irwan, Dedek. 2017. "Pengembangan Media Permainan (Game) Monopoli Pada Pembelajaran Fisika Materi Besaran Dan Satuan Pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama." In *Skripsi*, Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam.

Isro'ullaili, Edy Herianto, Sawaludin. 2023. "Pengembangan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Problem Based Learning Integrasi Media Monopoli." *Bidayatuna* 6 (1). <https://doi.org/10.54471/bidayatuna.v6i1.2329>.

Kadek Sesyawati, Maria Goreti Rini Kristiantari, I Gusti Agung Oka Negara. 2021. "Media Permainan Monopoli Berbasis Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar." *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha* 5 (2). <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i2.32466>.

Lidinillah, Dwi Agus M. 2007. "Pembelajaran Berbasis Masalah." *Jurnal Pendidikan dan pembelajaran* 15(2): 123–35.

MAHARANI, IKA. 2023. "Peningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sebaran Flora Fauna Di Indonesia Dan Dunia Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning." *ACTION : Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas dan Sekolah* 3(1): 16–25.

Masnarawati. 2020. "Penerapan Permainan Monopoli Dengan Pembelajaran IPS Pada Peserta Didik Di Sekolah Dasar." *Jurnal Edokasi Nonformal* 1: 105.

Mulyasa, E. 2018. *Pengelolaan Pendidikan Di Era Digital*. Remaja Rosdakarya.

Nation, United. "Piagam PBB." In United Nation.

Nirwanah. 2015. "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Peserta Didik Kelas X IIS 3 Di SMA Negeri 1 Barru." *eprints Universitas Negeri Makassar*.

<http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/7403>.

Novianti, Ade, Alwen Bentri, and Ahmad Zikri. 2020. "PENGARUH PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU DI SEKOLAH DASAR." *Jurnal basicedu* 4(2020-02–12).

<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/323/0>.

Nugroho, A, and S Utami. 2018. "Penerapan Permainan Peta Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Interaksi Desa-Kota Pada Siswa SMA." *Jurnal Pendidikan Geografi Undiksha* 6(1): 55–64.

Nugroho, Agus. 2023. *Inovasi Pembelajaran Geografi Di Era Digital*. Deepublish.

Purwanto, Ika Mustika Sari dan Hanna Nurul Husna. 2012. "Implementasi Permainan Monopoli Fisika Sebagai Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Dan Mengetahui Profil Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP." *Jurnal Pengajaran Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam* 17(1): 69.

Rahmadiani, N. 2020. "Pemahaman Orang Tua Mengenai Urgensi Bermain Dalam Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Usia Dini." *Early Childhood : Jurnal Pendidikan* 4 (1): 57–64.

<https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v4i1.717>.

Ramdani, R. 2021. "Efektivitas Model Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Geografi Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Tasikmalaya." *Jurnal Pendidikan Geografi* 23(1): 33–41.

Reta, I Kadek. 2012. "Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Ditinjau Dari Gaya Kognitif Siswa." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPA Indonesia* 2(1).

Roberts, Margaret. 2014. "Powerful Knowledge and Geographical Education." *The Curriculum Journal* 25.

<http://dx.doi.org/10.1080/09585176.2014.894481>.

Ryan., Edward L. Deci dan Richard M. 2008. "Enhancing Student Motivation through Innovative Teaching Strategies." *Educational Psychologist*, 43: 185–93.

Samadi. 2024. "Hasil Belajar Kaitannya Dengan Tiga Aspek Pemahaman Belajar Siswa." *Research Gate*. doi:10.13140/RG.2.2.18163.75041.

Sari, P D, and S Widodo. 2020. "Pengaruh Model Problem Based Learning Berbasis Permainan Edukatif Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada

- Mata Pelajaran IPS.” *Jurnal Pendidikan Humaniora* 8(2): 127–36.
- Savery, John R. 2006. “Overview of Problem-Based Learning: Definitions and Distinctions.” *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning* 1: 9–20.
- Sekolah, tata usaha. “Data SMAK 6 Penabur Jakarta 2024 - 2025.”
- Siskawati, Maya, Pargito dan Pujiati. 2016. “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa.” *Jurnal studi sosial* 4(1): 72.
- Smith, J Miller dan A. 2020. “Eaching Geography through Play: Engaging Students with Board Games.” *nternational Journal of Geography and Education*.
- Sodik, Sandu Siyoto dan Andi. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Sudaryono. 2012. “Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran.”
- Sudjana, Nana. 2004. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*.
- . 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Bisnis Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, KOmbinasi Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukirno, Wulandari dan. 2012. “Penerapan Model Kooperatif Learning Tipe STAD Berbantuan Media Monopoli Dalam Peningkatan Aktivitas Belajar Akuntansi Peserta Didik Kelas X SMK Negeri I Godean.” *Pendidikan Akuntansi*.
- Suprpto, Anis Nuryati. 2013. “Permainan Monopoli Sebagai Media Untuk Meningkatkan Minat Belajar Tata Boga Di SMA.” *Jurnal Ilmiah Guru* 1: 40.
- Sutriani, Abdul Wahab Abdi, Thamrin Kamaruddin. 2018. “PERBANDINGAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN MODELPEMBELAJARAN PERMAINAN LUDO DAN GEO-MONOPOLY DALAM MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI SMA NEGERI 5 BANDA ACEH.” *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Geografi* 3. <https://jim.usk.ac.id/geografi/article/view/13209>.
- Syamsidah, and Hamidah Suryani. 2018. “Buku Model Peoblem Based Learning (PBL).” *Buku*: 1–92.
- Tomlinson, Carol Ann. 2017. *How to Differentiate Instruction in Academically Diverse Classrooms (3rd Ed.)*. ASCD.

UNDP. 2024. "Human Development Report 2023-24 Breaking the Gridlock: Reimagining Cooperation in a Polarized World."

Vikagustanti. 2014. "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli IPA Tema Organisasi Kehidupan Sebagai Sumber Belajar Untuk Siswa SMP." *Journal Education* 3(2): 468–75.

Widiana, Rina, Ade Dewi Maharani, and Rowdoh Rowdoh. 2020. "Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Literasi Sains Siswa Sma." *Ta'dib* 23(1): 87.

Zahara, Syarifah Rita. 2018. "Relativitas, Vol. 1, No. 1, Oktober 2018." 1(1): 29–34.

Zurika, Henni. 2018. "Penggunaan Media Monopoli Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa, Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Akuntansi Dan Keuangan." *Univesitas Muhammadiyah Sumatera Utara*: 383.

