

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Sani, Ridwan. 2016. *Penilaian Autentik*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Chang, Richard Y; Kelly, P.Keith. (2000). *Langkah-langkah Pemecahan Masalah*.
- Alismail, H. A., & McGuire, P. (2015). 21st Century Standards and Curriculum: Current Research and Practice. *Journal of Education and Practice*.
- Arifin, Z. 2016. *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, dan Prosedur*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arifin, Z. 2017. Kriteria Instrumen dalam Suatu Penelitian. *Jurnal Theorems (The Original Research of Mathematics)*.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azmi Septiani Thalib. (2020). Pengembangan Media Bimbingan Konseling Permainan Monopoli Truth And Dare Untuk Meningkatkan Self Confidence Pada Peserta Didik Di Smp Negeri 8 Makassar. *Journal Of Chemical Information And Modeling*.
- Azwar, S. 2014. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Azwar, S. 2017. *Metode Penelitian Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Djemari Mardapi. (2008). *Teknik Penyusunan Instrumen dan Nontes*. Yogyakarta: Mitra Cendikia Offset.
- Docktor, J., & Heller, K. (2009). Robust assessment instrument for student problem solving. In *Proceedings of the NARST 2009 Annual Meeting*, Garden Grove, CA.
- Endang Mulyatiningsih. (2013). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Gok dan Silay. (2010). "The Effects of Problem Solving Strategies on Students' Achievement, Attitude, and Motivation". *Lat. Am. J. Phys. Educ.* 4, (1).
- Greenatein, L. (2005). *Classroom assessment: Teacher's knowledge and practice*. Unpublished doctoral dissertation, Jhonson and Wales University.
- Hamzah B Uno dan Satria Koni, 2012. *Assessment Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Kemendikbud. (2013). *Permendikbud No. 54 tentang Standar Kompetensi Lulusan*

Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009).

Ningsih, M. W. (2018). *Pengembangan Media Permainan Monopoli Truth And Dare Untuk Meningkatkan Self Confidence Pada Siswa Siswi Smp Negeri1 Balongbendo*.

Peterson, C. (2003). Bringing ADDIE to Life : Instructional Design at Its Best California University of Pennsylvania. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*.

Saputro, N. D., & Suseno, M. N. (2010). Hubungan antara Kepercayaan Diri dengan Employability pada Mahasiswa. *Psikohumanika*. [http://setiabudi.ac.id/jurnalpsikologi/images/files/jurnal 2\(3\).pdf](http://setiabudi.ac.id/jurnalpsikologi/images/files/jurnal%202(3).pdf)

Sugiyono, *Metode Penelitian Dan Pengembangan* (Bandung: Alfabeta: Cetakan ke-1, 2015).

Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suwandi, Joko. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Surakarta : Universitas Muhammadiyah Surarta

Thalib, A. S. (2021). Pengembangan Media Bimbingan Konseling Permainan Monopoli Truth And Dare Untuk Meningkatkan Self Confidence Pada Peserta Didik. *Indonesian Journal of School Counseling: Theory, Application and Development*.

Widyastuti, Retno Juli (2013). Pengaruh self-efficacy dan dukungan sosial keluarga terhadap kemandirian pengambilan keputusan karir siswa. *Jurnal BK UNESA*,3(1).

Wulan, A. R.(2007). *Pembekalan Kemampuan Performance Assessment Kepada Calon guru Biologi dalam Menilai Kemampuan Inkuiri*. Disertasi pada PPSUPI: tidak diterbitkan.