

DAFTAR RUJUKAN

- Audie, Nurul. (2019). *Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik*. In: *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*. 2019. p. 586-595
- Branch, Robert Maribe.(2009). *Instructional Design: The ADDIE*. Approach New York: Springer Science
- Citraningrum, Dina Merdeka. (2016). *Menulis Puisi dengan Teknik Pembelajaran yang Kreatif*. Jember: Universitas Muhammadiyah Jember, 1, 82—90
- Kartikasari, Y., Widodo, M., & Karomani. (2015). *Kelayakan Isi Dan Bahasa Pada Buku Teks Bupena Bahasa Indonesia Kelas VII*. *Jurnal Kata (Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya)*, 1-9
- Lailly, N. R., & Wisudawati, A. W. (2015). *Analisis Soal Tipe Higher Order Thinking Skills (HOTS) Dalam Soal UN Kimia SMA Rayon B Tahun 2012/2013*. *Kaunia*, XI(1), 27-29
- Lisiswanti, R., Saputra, O., Windarti, I., Anatomi, D. P., Kedokteran, F., Lampung, U., & Media, L. P. (1969). *Peranan media dalam pembelajaran 1, 2, 3*. 102-105
- Mardia, Ainul. (2017). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Monopoly Game Smart terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fisika Kelas VIII SMP 2 Baraka*. *Skripsi*. Makassar: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar
- Meilani, M. (2013). *Teori Warna: Penerapan Lingkaran Warna dalam Berbusana*. *Humaniora*, 4(1), 326.
<http://doi.org/10.21512/humaniora.v4i1.3443>
- Miftah, M. (2013). *Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa*. *Jurnal KWANGSAN*, 1, 95—105
- Muliastuti, Liliana. (2017). *Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing*. Jakarta: Pustaka Obor
- Mustaqim, Ilmawan. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality*. *Jurnal Edukasi Elektro*, 2017, 1.1
- Nurrita, Teni. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 2018, 3.1: 171-210
- Pakpahan, Andrew Fernando, et al. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis, 2020

- Pradopo, Rachmat Djoko. (2014). *Pengkajian Puisi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Prayogo, Budi Adi. (2017). *Pengembangan Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Siswa Kelas II SDN Langensari 02 Kecamatan Ungaran Barat*. Skripsi. Semarang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang
- Rasyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grafindo Persada
- Sartikaningrum, Ria.(2013). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel*. Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta
- Solekhah. (2015). *Pengembangan Media Monopoli Tematik pada Tema “Tempat Tinggalku” untuk Siswa Kelas IV di SDN Babarsari*. Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. (2001). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sugiarto, Eko. (2016). *Pantun dan Puisi Lama Melayu*. Grup Khitah Publishing
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sulkifli dan Marwati. (2016). *Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas VIII SMP Negeri Satu Atap 3 Langgikima Kabupaten Konawe Utara*. Jurnal Bastra, 1
- Sumarno, Alim. (2012). *Perbedaan Penelitian dan Pengembangan*. Surabaya: Elearning UNESA
- Susanto, Arif, dkk. (2012). *Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel pada Siswa Kelas XI IPA*. BioEdu, 1, 1—6
- Ulfah, Hesti Meina. (2020). *Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis Web untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa SMA Kelas XI*. Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta