

REFERENCES

- Aqib, Zainal. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Media
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Bonwell, Charles C. and Eison James A. 1991. *Active Learning: Creating Excitement in the Classroom*. Washington: The George Washington University
- Bromley, K. 2004. *The Language and Literacy Spectrum*. New York: The New York State Reading Association
- Candra Budi Susila, ErlinaIdolaGanis. 2012. *Media pembelajaran interaktif pengenalan huruf hijaiyah pada taman kanak-kanak (tk) pertiwi kecamatan pacitan*. e-jurnal: Surakarta
- Collins cobuild dictionary. 1819. Retrieved from:
<https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/vocabulary>.
- C. Sibero, I. 2009. *Langkah Mudah Membuat Game3d*. Yogyakarta: Mediakom
- Daryanti, Tri. 2015. *The Contribution of Vocabulary Mastery Toward Reading Comprehension*. Yogyakarta: Thesis
- Dossuwanda. 2008. *Model Pembelajaran Monopoly Pakem*. Retrived from <https://dossuwanda.wordpress.com/2008/03/10/model-pembelajaran-monopoly-pakem/>
- Fitriyawany. 2013. *Penggunaan Media Permainan Mopoli Melalui Pembelajaran Kooperatif pada Mahasiswa Fisika Fakultas Tarbiyah dengan Konsep Tata Surya*. IAIN Ar- Raniry Banda Aceh: Jurnal Ilmiah
- Hariyadi, Nanang. 2010. *The Effectiveness of Using Monopoly Game in Improving Students 'Vocabulary Mastery at SDI QurrotaA'yun*. Tulungagung: Thesis
- Heaton, J. B. 1988. *Writing English Language Test*. New York: Longman
- Hiebert, E. H. &Kamil, M. L. 2005. *Teaching and Learning Vocabulary Bringing Research to Practice*. London: LEA (Lawrence Erlbaum Associates)
- K, Ana Hamriani, dkk. 2011. *Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Permainan Vocabulary Monopoly Pada Siswa Sekolah Dasar*: Makasar

- Khotimah, Khusnul. 2015. *The Correlation Between Students Vocabulary Mastery and Their English- Indonesian Translation Ability of Seventh Grade Students at SMPN 1 Sumbergempol*. Tulungagung: Thesis
- Muhson, Ali. 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia: Yogyakarta
- Mulyasa, E. 2011. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Muslich, Masnur. 2011. *Melaksanakan PTK itu Mudah (Classroom Action Research) Pedoman Praktis bagi Guru Profesional*. Jakarta: Bumi Aksara
- Nurhayati, Dwi Astuti Wahyu. 2015. *Improving Students' English Pronunciation Ability through Go Fish Game and Maze Game*. Tulungagung: Dinamika Ilmu
- Nurseto, Tejo. 2011. *Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik*. Jurnal Ekonomi & Pendidikan: Yogyakarta
- Pratama, Wahyu. 2014. *Game Adventure Misteri Kotak Pandora*. Purwokerto: Thesis
- Purwanto, Ngalim. 2004. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Ramli, M. 2015. *Media Pembelajaran dalam Perspektif Al- Qur'an dan Al- Hadits*. Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan Volume 13 No.23 April 2015
- Richards, J. C. & Renandya, W. A. 2002. *Methodology in Language Teaching: an Anthology of Current Practice*. New York: Cambridge University Press
- Rufayda, Ida. 2013. *Pengembangan Permainan Monopoly Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Hubungan Antar Satuan Siswa Kelas III di MI Attaraqqie Kota Malang*. Universitas Islam Malang: Skripsi
- Sanjaya, Wina. 2014. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Bandung: Kencana Prenamedia
- Sasworo, Hendra. 2013. *Pengembangan Media Permainan Monopoly Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas IV SDN Jajar 1 Wates Kabupaten Kediri*. Universitas Negeri Malang: Skripsi
- Suciati, Sri, et al. 2016. *Efektifitas Media Monopoly Bahasa (MONOSA) dalam Pembelajaran Tematik Integratif di SD kelas IV*. Universitas PGRI Semarang: Semarang

- Suja'i. 2008. *Inovasi Pembelajaran Bahasa Arab (Strategi dan Metode Pengembangan Kompetensi)*. Semarang: Walisongo Press
- Uno, Hamzah B. dan SatriaKoni. 2012. *Assessment Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Ur, Penny. 1996. *A Course in Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press
- Yulianto, Yayan. 2012. *Media Pembelajaran Sebagai Alat Bantu Dalam Meningkatkan Suatu Proses Dan Hasil Pembelajaran*. Yogyakarta: Skripsi