

DAFTAR PUSTAKA

- A.M., S. (2016). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Andi Kristanto, S. M. (2016). *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Penerbit Bintang Sutabaya.
- Arief Aulia Rahma, M., & Cut Eva, M. (2019). *Evaluasi Pembelajaran*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Arifana, Yuliasih, M., Hayati, Sepriano, Adnyana, I. n., Putra, P. S., & Pongpalilu, F. (2023). *Sumber dan Pengembangan Media Pembelajaran*. Jambi: PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Djamaluddin, D. A., & Wardana, D. (2019). *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Parepare: CV Kaaffah Learning Center.
- Dr. Nurdyansyah, S. M. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Umsida Press.
- Dr. Sri Sumarni, M. (2019). Model Pengembangan (R&D) Lima Tahap.
- Gunawan, S. M., & Dr. Asnil Aidah Ritonga, M. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Depok: RajaGrafindo Persada.
- Harefa, N. A., & Hayati, E. (2021). *Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dan Teknologi Informasi*. Tangerang Selatan: Unpam Press.
- Inawati, A., & Puspasari, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Ular Tangga Berbasis Unity 3D Pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X OTKP di SMKN 4 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 96-108.
- Larassati, L., & Nurseto, T. (2019, September 14). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Ekonomi di SMA. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 8-15. Retrieved from Infografis

Okezone: <https://infografis.okezone.com/detail/777331/7-fakta-sejarah-permainan-monopoli>

Magdalena, I., Putri, & Raafiza, H. N. (2020). Pentingnya Evaluasi Dalam Pembelajaran dan Akibat Memanipulasinya. *Bintang : Jurnal Pendidikan dan Sains*, 244-257.

Monica, W. A., & Qurrotaini, L. (2019). Pengembangan Media Evaluasi Berupa Permainan Ludo Fauna Pada Materi Daur Hidup Hewan. *Prosiding Semnasfip*, 94-101.

Mulyadi, S. M. (2016). *Pengelolaan Arsip Berbasis Otomatisasi*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.

Prof. Dr. Azhar Arsyad, M. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Putri, D. Y., Santosa, A. B., & Nugroho, W. (2022). Pengembangan Media Permainan Monopoli Proklamasi Kemerdekaan Sebagai Evaluasi Pembelajaran Kelas V Sekolah Dasar. *TANGGAP: Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 110-121.

Rahayu, K. (2021). Pengembangan Media Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pungging Mojokerto. 270.

Rokhimah, R. A. (2022). Pengembangan Permainan Ludo Untuk Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas X SMK PI Ambarukmo 1 Sleman Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Bahasa Prancis*.

Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2018). *Media Pendidikan*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Silalahi, D. E. (2022). *Media Pembelajaran*. Padang: PT Global Eksekutif Teknologi.

Sugiyono, P. D. (2014). *Metode Penelitian Manajemen*. Yogyakarta: CV Alfabeta.

Supriadi, J., Fadhilah, R., & Kurniati, T. (2022). Pengembangan Media Lego Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Hidrokarbon di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal IPA dan Pembelajaran IPA*, 180-194.

Udeozor, C., Chan, P., Abegão, F. R., & Glassey, J. (2023). Game-Based Assessment Framework For Virtual Reality, Augmented Reality and Game-Based Learning. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 1-22.

Winaryati, E., Munsarif, M., Mardiana, & Suwahono. (2021). *Cercular Model of RD&D*. Yogyakarta: Penerbit KBM Indonesia.

