

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Kusrianto, (2007), Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta:
Penerbit Andi.
<https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=706105>
- Azizah, Nur. 2012. Penerapan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar. Jurnal Nasional. Vol. 1.
<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/3138/1831>
- Brewster. (1831). Teori Warna Menurut Brewster.
<https://lynarsyila.wordpress.com/2012/07/24/teori-brewster-teori-tentang-warna/>
- Budiman, K. 2004. Semiotik Visual. Yogyakarta: Jalasutra.
<https://www.goodreads.com/book/show/12757186-semiotika-visual>
- Danesi, Marcel. 2004. Pesan, tanda, dan makna,: Jalasutra, Yogyakarta.
<https://inlis.kemenpppa.go.id/opac/detail-opac?id=2165>
<https://shopee.co.id/Pesan-Tanda-dan-Makna-Buku-Teks-Dasar-Mengenai-Semiotika-dan-Teori-Komunikasi-Marcel-Danesi-i.26096763.614219709>
- Danton Sihombing (2015). Tipografi dalam Desain Grafis. Jakarta: Gramedia.
<https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/pustaka/103818/tipografi-dalam-desain-grafis.html>
- Elivas, Daniela Hastunar , Anggani, Dwi Linggar Bharati ,& Sutopo, Djoko. (2014). Modifying A Monopoly Game For Teaching Written Vocabulary For The Seventh Graders Of Terang Bangsa Junior High School. Jurnal Unnes. Vol 4. no 2 .
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eej/article/view/6669>

Falahudin, Iwan. (2014). "Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran". Jurnal
Lingkar Widyaiswara, 4 (1), 104-117.

<https://studylibid.com/doc/1072728/pemanfaatan-media-dalam-pembelajaran>

Firdaus, Zuhri. Zubaidah, Siti. & Sunarmi. (2014). Pengembangan media pembelajaran monopoli IPA materi sistem pencernaan makanan untuk siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Malang, Vol. 07 No. 02.

https://www.researchgate.net/profile/Siti-Zubaidah-7/publication/322469239_PENGEMBANGAN_MEDIA_PEMBELAJARAN_MONOPOLI_IPA_MATERI_SISTEM_PENCERNAAN_MAKANAN_UNTUK_SISWA_KELAS_VIII_DI_SMP_NEGERI_4_MALANG/links/5a03ff0f7e9b5fb385a477/PENGEMBANGAN-MEDIA-PEMBELAJARAN-MONOPOLI-IPA-MATERI-SISTEM-PENCERNAAN-MAKANAN-UNTUK-SISWA-KELAS-VIII-DI-SMP-NEGERI-4-MALANG.pdf

Hendyanto, Dyas Dwiputra. 2016. Pengembangan Media media monopoli penggolongan hewan kelas IV Sekolah Dasar. Unnes Journal. Volume. 8 No. 6.

<http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/fiftp/article/view/1333>

Husna M, 2016. 100+ Permainan Tradisional Indonesia: Untuk kreativitas, ketangkasan dan keakraban. Jakarta: Andi Publisher

<https://www.bukukita.com/Psikologi-dan-Pengembangan-Diri/Motivasi/75322-100+Permainan-Tradisional-Indonesia-:-Untuk-Kreativitas,-Ketangkasan,-dan-Keakraban.html>

<https://repository.stkipgri-sidoarjo.ac.id/1024/1/1686206007%20-%20ARTIKEL.pdf>

Ismail Andang. 2009. Education Games. Yogyakarta: Pro U Media.

https://www.togamas.com/detail-buku-10025=Education_Games

Jennings, Simon. 1988. *The Complete Guide to Advance Illustration and Design*.
America

<https://www.amazon.com/Complete-Guide-Advanced-Illustration-Design/dp/1555211402>

Novaliendry, D. (2013). Aplikasi game geografi berbasis multimedia interaktif (studi kasus siswa kelas IX SMPN 1 RAO). *Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan*, 6(2), 106-118.

https://www.researchgate.net/publication/321193593_APLIKASI_GAME_GEOGRAFI_BERBASIS_MULTIMEDIA_INTERAKTIF_STUDI_KASUS_SISWA_KELAS_IX_SMPN_1_RAO

Purwanto, Mustika, Ika Sari, Nurul, Hanna 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 Upi*. Vol 17. No 1 .

<https://ejournal.upi.edu/index.php/jpmipa/article/view/36054>

Rajasa. (2007). *Kongres Pancasila IV*. Jakarta: Bumi Aksara.

<https://widayagama.ac.id/iwan-nugroho/2011/07/generasi-muda-dan-pancasila-2/>

Santoso, Sigit. (2002). *Advertising Guide Book*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

<https://elibrary.bsi.ac.id/readbook/210453/advertising-guide-book>

Scorviano, Mike. (2010). *Sejarah Board Game dan Psikologi Permainan Board Game*. Jakarta. PT Gramedia Pustaka Utama.

<https://journal.ubm.ac.id/index.php/rupa-rupa/article/view/209>

<http://www.tnol.co.id/games-jackmilyarder/board-game-history.html>

Sugiyama, Kotaro dan Andree, Tim (2011). *The Dentsu Way: Secrets of Cross Switch*

Marketing from the World's Most Innovative Advertising Agency. New York, United States: McGraw Hill Professional.

<https://bbs.binus.ac.id/gbm/2018/08/13/aisas-model/>

<http://ejournal.president.ac.id/presunivojs/index.php/EXPOSE/article/download/547/440>

Sugiyono. 2005. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV.

https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=qy1qDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA21&dq=Sugiyono.+2005.+Memahami+Penelitian+Kualitatif.+Bandung:+CV.&ots=88zmunFYLK&sig=EJ_9njsC_j29h5TcDWQoYA26LRo&redir_esc=y#v=onepage&q=Sugiyono.%202005.%20Memahami%20Penelitian%20Kualitatif.%20Bandung%3A%20CV.&f=false

Vivi, A. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Moge (Monopoli Geografi) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Menganalisis Hubungan Antara Manusia Dengan Lingkungan Sebagai Akibat Dari Dinamika Atmosfer Di Kelas X Man Mojosari. *Jurnal Unesa*. Vol. 3 No. 3 .

<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/swara-bhumi/article/view/8603>

Wisana, Nelson Gustav. 2011. *Manfaat Board Game di Tengah Era Digital*.

<http://arulingame.blogspot.com/p/mengapa-board-game.html>

Sumber-sumber lain :

www.semarangkota.go.id

www.kotalamasemarang.co.id