

## DAFTAR LITERATUR

- Akdon, Riduwan. 2013. *Rumus dan Data Dalam Analisis Statistika*. Alfabeta. Bandung.
- Akib, Muh. 2013. Sasaran atau Obyek Evaluasi Pendidikan dan Penilaian Berbasis Sekolah. *Jurnal Al-Hikmah Vol. XIV Nomor 1*.
- Aldhalimi, Afrah. 2022. *Light Reactions*. University of Kufa.
- Andriyani, Fitri.,dkk. 2020. Media Pembelajaran Monopoli: Media Edukasi Materi Struktur dan Fungsi Jaringan Tumbuhan. *Jurnal Pembelajaran Biologi*, 6(1): 81-87. p-ISSN: 2442-9481.
- Anisa., Rizky Azmi., Ala Aprilia., dan Kayla Nur Saffanah. 2021. Pengaruh Kurangnya Literasi serta Kemampuan dalam Berpikir Kritis yang Masih Rendah dalam Pendidikan di Indonesia. *Current Research in Education: Conference Series Journal*, 1(1): 1-12.
- Arkadiantika, Irnando., Wanda Ramansyah., Muhamad Afif Effindi., dan Prita Dellia. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran *Virtual Reality* pada Materi Pengenalan *Termination* dan *Splicing Fiber Optic*. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran Special Issue, SEMNASDIKJAR 2019 ISSN 2303-3800 (Online), ISSN 2527-7049 (Print)*.
- Arrimbhi, Della., dan Fahmi Wahyuningsih. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli 3 Dimensi dengan Tema "Reisen" Untuk Pembelajaran Peserta didik Kelas XII SMA. *E-Journal Laterne LATERNE 12 (02), 55-65*.
- Arsyad, A. 2016. *Media Pembelajaran*. PT. Rajagrafindo Persada. Jakarta.
- Aryani, Niki.,dkk. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Monopolipada Materi Sel (Monosel). *Jurnal Biotek*, 7(1): 27-36.
- Baga, S., Hendriyani., Suratmi, S., dan Rosaline. 2021. Students' Interest and Cognitive Ability through the Implementation of Comic Media. *International Journal of Biology Education Towards Sustainable Development*, 1(1): 17-26.
- Chang., Shan Mei., dan Sunny S.J Lin. 2019. Online gaming motive profiles in late adolescence and the relatedlongitudinal development of stress, depression, and problematicinternet use. *Journal Computers & Education*,135: 123-137.
- Chen, C., Liu J., dan Shou. 2018. How competition in a game-based science learning environment influences students' learning achievement, flow experience, and learning behavioral patterns. *Journal of Educational Technology & Society*, 21(2), 164-176.
- Dewi, Novi Ratna., dan Akhlis. 2016. Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA Berbasis Pendidikan Multikultural Menggunakan Permainan untuk

Mengembangkan Karakter Siswa. *Unnes Science Education Journal USEJ* 5 (1).

- Desvianasari, Immanuela., dan Wulansari Prasetyaningtyas. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Video Tutorial pada Materi Menggambar Busana secara Digital. *Jurnal TEKNOLOGI BUSANA DAN BOGA TEKNOBUGA* Vol. 10 No.1 (2022).
- Edwards, Khristy. 2022. *5 Mental Benefits of Board Games* diakses pada Mei 2023 dari <https://www.ashevillenc.gov/>
- Firmansyah, A., dan Indana, S. 2017. Developing Biology-based Monopoly Game as Mediator to Enhance Students' Learning Outcome and Social Ability. *Journal Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 108: 218-222.
- Hackett, Lisa., dan Jo Coghlan. 2023. Why Monopoly Monopolises Popular Culture Board Games. *M/C Journal Toys*, 26 (2) <https://doi.org/10.5204/mcj.2956>
- Hasibuan., dan Uvaira Vivi. 2017. Analisis Kesulitan Guru Membelajarkan Materi Fotosintesis di Kelas V SD. *Jurnal Pigur*, 2(1): 152.
- Idrus, L. 2019. Evaluasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Manajemen Pendidikan Agama Islam*, 09 (02) P-ISSN: 2407-8107 E-ISSN: 2685-4538
- Iswana, Rifi., Armen., dan Helendra. 2017. Identifikasi Miskonsepsi Materi Fotosintesis pada Peserta didik Kelas IX SMPN 7 Padang Menggunakan Tes Diagnostik *Two Tier Multiple Choice*. *Jurnal Biosains Volume 1 Nomor 2* ISSN : 2354 – 8371.
- Johnson, Angela. 2018. *13 Facts about Monopoly That Will Surprise You*. Diakses melalui <https://www.insider.com/facts-about-monopoly-2018-6#the-monopoly-man-was-inspired-by-a-real-tycoon-3> pada November 2023.
- Kharom, Abdul. 2020. Pengembangan Games Moneter (Monopoly Vertebrata) sebagai Media Pembelajaran Peserta didik. *Jurnal Pendidikan Biologi* 1(1): 1-9.
- Khastini, Rida Oktorida., Wineng Siti Rohmah., dan Tiara Putriana. 2022. Development of Monopoly Digestive Media Based on Educational Games as Student Learning Resources on Food Digestive System Concept. *International Journal of Biology Education Towards Sustainable Development*, 2(2): 53-62.
- Kristiyono, Agus. 2018. Urgensi dan Penerapan Higher Order Thinking Skills di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Penabur - No.31/Tahun ke-17*.
- Larista, Ulan., Niki Dian Permana P., Edi Yusrianto., dan Fatimah Depi Susanti. 2023. Pengembangan Multimedia Interaktif Terintegrasi Ayat Al-Qur'an Pada Materi Sistem Reproduksi Manusia. *Journal of Natural Science Learning* Vol. 02, No. 02, Juli 2023, pp 61 – 74.

- Maftukhah., Ulfaturrohmah, Nurul Izzatush Sholikhah., dan Ulya Fawaida. 2023. Pengaruh Cahaya terhadap Proses Fotosintesis pada Tanaman Naungan dan Tanaman Terpapar Cahaya Langsung. *Jurnal Pengabdian Masyarakat MIPA dan Pendidikan MIPA*, 2023,7(1),51-55.
- Machshunah, Ayu Ayatul. 2019. Profil Miskonsepsi Peserta didik pada Materi Fotosintesis dan Respirasi Tumbuhan Menggunakan *Three-Tier Multiple Choice Diagnostic Test*. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 8(2): 203.
- Muhajarah, K., dan Rachmawati, F. (2019). Game Edukasi Berbasis Android: Urgensi Penggunaan, Pengembangan, dan Penguji Kelayakan. *Jurnal Sains dan Teknologi*, 2(2): 29-36.
- Ningsih, T. 2020. Implementasi Pendidikan Karakter. *Qathrunâ*, 7(1), 61. <https://doi.org/10.32678/qathruna.v7i1.3030>.
- Nofriyandi., dan Leo Adhar Effendi. 2019. *Workshop Penyusunan Kisi-Kisi Soal Bagi Guru-Guru SMA PGRI Pekanbaru. CEEJ : VOL 1 NO 1 OKTOBER 2019*.
- Noorbaiti, Rahmita., Fajriah., dan Sukmawati. 2018. Implementasi Model Pembelajaran Visual-Auditori-Kinestetik (VAK) pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas VII E MTSN Mulawarman Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1): 108 – 116.
- Nor, M., Zuhdi, Z., dan Asbiah. 2021. The Development of Learning Media Based on Powtoon in Global Warming Materials for Class XI High School. *Journal of Educational Sciences*, 5(2): 278.-286.
- Nugrahani, Rahina. 2017. Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar di Sekolah Dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan Jilid 36, No. 1*.
- Nuriyah, Nunung. 2014. Evaluasi Pembelajaran: *Sebuah Kajian Teori. Jurnal Edueksos Vol III No 1*.
- Okpatrioka. 2023. Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya Vol.1, No.1 Maret 2023 e-ISSN: 2985-962X; p-ISSN: 2986-0393, Hal 86-100*.
- Pan, L., Tlili, A., Li, J., Jiang, F., Shi, G., Yu, H., & Yang, J. 2021. *How to Implement Game-Based Learning in a Smart Classroom? A Model Based on a Systematic Literature Review and Delphi Method. Frontiers in psychology*, 12, 749837. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.749837>
- Prastiwi, Riken., Wachidatul Linda Yuhanda., dan Widiyanto, Joko. 2023. Pengembangan Buku Petunjuk Praktikum Biologi Kurikulum Merdeka Pada Fase E Di SMAN 6 Madiun. *Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran ke-6*.
- Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan. 2019. *Indeks Aktivitas Literasi Membaca*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta.

- Puspitasari, Pipit., Tri Jalmo., dan Berti Yolida. 2017. Identifikasi Miskonsepsi Peserta didik pada Materi Fotosintesis dan Respirasi Tumbuhan. *Jurnal Pendidikan*, 5(3): 1-10.
- Raida, Sulasfiana Alfi. 2018. Identifikasi Materi Biologi SMA Sulit Menurut Pandangan Peserta didik dan Guru SMA Se-Kota Salatiga. *Journal of Biology Education*. 1 (2). 53-62. ISSN 2615-3947.
- Ricardo, dan Meilani, R. I. 2017. Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 79. <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8108>.
- Roosyanti, Anna. 2017. Identifikasi Miskonsepsi Konsep Fotosintesis Melalui *Two-Tier Diagnostic Test* dan Wawancara Diagnostik. *Jurnal Kependidikan Dasar Berbasis Sains*, 2(2): 71-81.
- Rowe J. P., dan Lester J. C. 2015. Improving student problem solving in narrative-centered learning environments: A modular reinforcement learning framework. In C. Conati, N. Heffernan, A. Mitrovic, & M. Verdejo (Eds.), *AIED 2015: Artificial Intelligence in Education* (pp. 419-428). Springer, Cham. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-19773-9\\_42](https://doi.org/10.1007/978-3-319-19773-9_42)
- Samiya, Anggita. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli pada Konsep Sistem Imun Berbasis HOTS*. Bachelor's Thesis. FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Jakarta.
- Sanjaya, W. 2009 *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana. Jakarta.
- Saputri, L. A., N. Muldayanti., dan Setiadi. 2016. Analisis Miskonsepsi Peserta didik dengan Certainty Response Index (CRI) pada Submateri Sistem Saraf di Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Selimbau. *Jurnal Biologi Education*, 3 (2):53- 62.
- Simatupang, Syahrial Alamsyah. 2020. Pengembangan Model Pembelajaran *Mind Mapping* Berbasis TIK untuk Meningkatkan Belajar Seni Budaya. *Jurnal Guru Dikmen dan Dikus Volume 3 Number 2, 2020*. Page 197-213 p-ISSN: 2655-481x, e-ISSN: 2723-6404.
- Siskawati, Maya. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Peserta didik kelas XI IPS di SMA Negeri 12 Bandar Lampung. Universitas Lampung. *Jurnal Studi Sosial*, 4(1): 72-80.
- Suciati, Sri., Septiana, Ika., dan Untari, Mei Fita A. 2015. Penerapan Media Monosa (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, 2(2), 175-188. [doi:http://dx.doi.org/10.17509/mimbar-sd.v2i2.1328](http://dx.doi.org/10.17509/mimbar-sd.v2i2.1328).
- Sugihartini, Nyoman., dan Yudiana, Kadek. 2018. Addie sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (MIE) Mata Kuliah Kurikulum dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Vol. 15, No. 2, Juli 2018, Hal :277 P-ISSN : 0216-3241 ; E-ISSN : 2541-0652*.

- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Penerbit Alfabeta. Bandung.
- Sumaryanti, Utari, Supriyanto. A, Purnama. B. 2011. *Karakterisasi optik dan listrik larutan klorofil spirulina sp sebagai dye sensitized solar cell*. Jurusan Fisika. Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam. Universitas Sebelas Maret. Surakarta.
- Sumiharsono, Rudy., dan Hasanah, Hisbiyatul. 2018. *Media Pembelajaran*. Pustaka Abadi. Jember.
- Suryani, Nunuk.,dkk. 2021. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Penerbit Rosdakarya. Bandung.
- Sutarti, T., dan Irawan, E. 2017. *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. CV. Budi Utama. Yogyakarta.
- Sutiani, Ani., Silalahi, Albinus., dan Situmorang, Manihar. 2017. The Development of Innovative Learning Material With Problem Based Approach to Improve Students Competence in The Teaching of Physical Chemistry. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research, volume 104*.
- Ulfa, Khalida., Bambang Supriatno., dan Sri Anggraini. 2020. Validitas Pengembangan Strategi Pembelajaran PPDP pada Materi Fotosintesis untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas XII SMA di Kota Palembang. *Jurnal Bioilmi*,6(1):65-75.
- Uma, E. R. A., Makaborang., dan Ndjoeroemana, Y. 2022. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas IX pada Konsep Perkembangbiakan Tumbuhan. *Jurnal Pendidikan Indonesia Gemilang*, 2(1): 9-16.
- Wu, M. L. 2015. Teachers' experiences, attitudes, self-efficacy, and perceived barriers to the use of digital game-based learning: *A survey study through the lens of a typology of educational digital games*. *Michigan State University*, 1-152.
- Yaumi, Muhammad. 2017. Ragam Media Pembelajaran: dari Pemanfaatan Media Sederhana ke Penggunaan Multi Media. *Seminar Nasional dan Workshop tentang Pemanfaatan Media Pembelajaran dan Pengembangan Evaluasi Sistem Pembelajaran Berorientasi Multiple Intelligences*. PPs STAIN. Pare-Pare.
- Yusri, Ahmad Afandi., Muhammad Zuhair Zainal., dan Irwan Mahazir Ismail. 2024. Pembelajaran Berasaskan Permainan dalam Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Melayu: *Suatu Tinjauan Literatur*. *International Journal of the Malay World and Civilisation* 12(1), 2024: 15 – 26 (<https://doi.org/10.17576/jatma-2024-1201-02>).