

BIBLIOGRAPHIE

- Angraheni, Nilam Sri. 2018. *Pengembangan Media Permainan Monopoli Merah-Putih Pada Pembelajaran Tematik Integratif Peserta Didik Kelas V SD/MI Tahun Ajaran 2017/2018*. Skripsi. Lampung : Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, A.2009. *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- _____.2011. *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- _____.2013. *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- _____. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.Bandung: Angkasa.
- BSNP. 2008. *Pedoman Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Sekolah Dasar*. Jakarta: BSNP
- Calmy. 2004. *Le Français du Tourisme*. Paris : Hachette Français Langue Étrangère.
- Cuq, Jean. Pierre, Gruca, Isabelle. 2008. *Cours de didactique de français langue étrangère er seconde*. Grenoble : université de Grenoble
- Darmansyah. 2010. *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor*. Jakarta: Bumi Aksara
- Endang, Mulyatiningsih. 2012. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung : Alfa Beta
- Febrihana, Farah. 2015. *Développement du Média de Jeu Monopole Tourisme (MOTOR) Comme Le Média d'apprentissage de Français du Tourisme*. Skripsi. Semarang : Universitas Negeri Semarang.
- Fitriani, Asih. 2013. *Penggunaan Media Berbasis Permainan Monopoli Dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Pada Materi Usaha dan Energi di SMP Negeri 12 Kabupaten Tebu*. Fkipunja-ok. Versi 2a. 1-8
- Flew, T. 2008. *New Media : an introduction*. New York: Oxford University Pers.
- Ghofur,Abdul,dkk. 2021. *Metodologi Penelitian Berorientasi Pada Outcomes Based Education (O.B.E)*. Medan : CV Kencana Emas Sejahtera.
- Grandmont, Nicole. 1997. *La pédagogie du jeu ; jouer pour apprendre*. Bruxelles : université de Boeck .
- Handayani, Widya Trisna. 2021. *Développement du Média d'Apprentissage de la Production Orale Élémentaire Basée Sur Le Jeu Monopole*. Skripsi. Medan : Universitas Negeri Medan
- Irwan, Dedek. 2017. *Pengembangan Media Permainan (Game) Monopoli Pada*

Pembelajaran Fisika Materi Besaran dan Satuan Pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Skripsi. Banda Aceh : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN ArRaniry Darussalam.

Meltzer, D.E . 2002. *The Relation Between Mathematics Preparation and Conceptual Learning Gain in Physics: A possible Hidden Variable in Diagnostic Pretest Scores*: America Journal of Physics.

Mustikaningtyas, Isty . 2020. *Développement de Jeux Sétour (Serpents et Échelles du Tourisme) Comme une Variante d'Apprentissage dans le Cours Français du Tourisme* . Skripsi . Semarang : Universitas Negeri Semarang

Novianti, Lilis . 2020 . *Développement du Dictionnaire de Français du Tourisme Basé sur La Sagesse Locale en Utilisant Wordtheme*. Skripsi. Medan : Universitas Negeri Medan

Rohani, Ahmad. 1997. *Media intruksional Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta

Sanjaya, Winna. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group

Silva, H. 2008. *Le jeu en classe de langue. Techniques et pratiques de classe*. Paris : CLE International

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Ulfah, Hesti Meina. 2020. *Développement du Média d'apprentissage en Forme de Jeu Monopole Basé Sur Le Site du WEB Pour La Competence de Compréhension Écrite des Lycéens de la Classe XI*. Skripsi. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.

Vikagustanti, Dea Arasansa, dkk. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli IPA Tema Organisasi Kehidupan Sebagai Sumber Belajar untuk Siswa SMP*. USEJ 3 (2).

Wahyuningsih, Isty mustikaningtyas. Syaefudin . 2020. *Le Développement de Jeux Sétour Comme Une Variante D'apprentissage dans Le Cours du Tourisme*. Jurnal Didactique du FLE Vol.2 No 9. Hal 38

SITHOGRAPHIE

Christine Renard, les activités ludiques en classe de FLE, l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir. Disponible sur <http://www.uclouvain.be/cps/ucl/adri/document/le-jeu-en-classe-de-FLE.pdf>. (D'accès le 25 Juillet 2022)

Haydée Silva, la créativité associée au jeu en classe de français langue étrangère. Disponible sur <https://francparler.org/dossier/silva2005.html>. (D'accès le 25 Juillet 2022)

Industrie 4.0 sur <https://www.i-scoop.eu/industry-4-0/> (D'accès le 26 Juillet 2022)

Jeu monopole sur : [https://en.wikipedia.org/wiki/Monopoly_\(game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Monopoly_(game))(D'accès le 27 Juillet 2022)

Modèle de développement d'ADDIE <https://ranahresearch.com/model-penelitian-pengembangan-addie/> (D'accès le 27 Juillet 2022)

