

DAFTAR PUSTAKA

- Andrian Widhianto 2021. Analisis Penggunaan Media “Google Form” terhadap Efektivitas
- Ansori, A. (2020). Kepribadian dan emosi. Jurnal literasi pendidikan Nusantara, 1(1), 41-54.
- Ardiansyah, L., & Pravesti, C. A. (2021). Pengembangan Media Permainan Monobiling Dalam Efikasi Diri Akademik Siswa Di Sma Negeri 15 Surabaya. Jurnal Nusantara of Research, 8(1), 14–24.
- Budiyono Saputro, M. P. 2017. Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bagi Penyusun Tesis dan Disertasi. Aswaja Presindo. Google Scholar
- Delimanagurai, D (2023). Cara Mengembangkan Media Permainan Menjadi Media Pembelajaran ; Permainan Petir Pelangi Dan Monopoli IPA. Istana Agency
- DeVito, Joseph A. (2016). The interpersonal communication book, 14th edition. England: Pearson Education.
- Dewi, M. T., Dirneti, D., & Meilina, F. (2021). Pengembangan media permainan teka-teki silang ilmu pengetahuan alam berbasis web untuk siswa sekolah dasar. Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 10(6), 1672-1682.
- Fadlillah, M. (2017). Buku ajar: Bermain dan permainan anak usia dini. Jakarta: Prenadamedia Group
- Indah, P. (2021). Perbandingan Kemampuan Penalaran Deduktif Matematis Melalui ModelPBL dan IBL Berdasarkan KAM. 10, 165–176. <https://doi.org/https://doi.org/10.31980/mosharafa.v10i1.931>.
- Lesilolo, H. J. (2018). Penerapan teori belajar sosial albert bandura dalam proses belajar mengajar di sekolah. *KENOSIS: Jurnal Kajian Teologi*, 4(2), 186-202.
- Lestari, K. I., Dewi, N. K., & Hasanah, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli pada Tema Perkembangan Teknologi
- Lestari, R. D. (2021). Upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran daring melalui media permainan. Jurnal Ilmiah Profesi Guru (JIPG), 2(2), 111–116.
- Liliweri, A. (2017). Komunikasi Antar-Personal. Prenada Media.
- Masriana, R., Irja, D., & Achmad, S. S (2021). Komunikasi Interpersonal Penerima Manfaat Dengan Pekerja Sosial Di PSBR Rumbai Kota Pekanbaru. Jurnal Online Mahasiswa. Bidang Keguruan dan Ilmu Pendidikan, 5(2), 538-547.
- Maulana, H., & Gumelar, G. (2024). Psikologi Komunikasi & Persuasi Edisi 2. Ngalimun. (2022). Komunikasi Interpersonal. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

- Nuridin, A. (2020). Teori Komunikasi Interpersonal Disertai Contoh Fenomena Praktis. Prenada Media.
- Nuridin, A. (2020). Teori Komunikasi Interpersonal Disertai Contoh Fenomena Praktis. Prenada Media.
- Pramestry Yonanda, E., Susanti, E., Triana, N., & Ramadhona, N. F. (2021). Media pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Journal Mathematics Education Sigma (JMES)*.
- Pratiwi, R. (2023). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dampak Pernikahan Usia Dini Bagi Siswa Kelas X di SMA Negeri 7 Kota Jambi [Skripsi Tidak Diterbitkan]. Universitas Jambi. PRESSindo.
- Priyastuti, M. T., Resanti, M., & Yoga, G. S. (2020). Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris dengan Media Ular Tangga bagi Siswa SD Antonius 2 Semarang. *Abdimasku: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 72-78.
- Putri, R. Y., & Hazizah, N. (2019). Pengaruh bermain gadget terhadap perkembangan emosional anak usia dini.
- Rahim, M. A. (2018). „Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli Fisika Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Teori Kinetik Gas Skripsi“.
- Rahmaniati, R. (2024). Model–Model Pembelajaran Inovatif. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Rahmi, S. (2021). Komunikasi Interpersonal dan Hubungannya Dalam Konseling.
- Roem, E. R. (2019). Komunikasi Interpersonal. Malang. CV. IRDH.
- Rusuli, I. (2022). Psikososial remaja: Sebuah sintesa teori erick erikson dengan konsep islam. *Jurnal As-Salam*, 6(1), 75-89.
- Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, penerbit Alfabeta,Bandung
- Suhadiano, & Pratitis, N. (2020). Eksplorasi Faktor Penyebab, Dampak dan Strategi Untuk Penanganan Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa. *Jurnal RAP (Riset Aktual Psikologi Universitas Negeri Padang)*, 10(2), 193. <https://doi.org/10.24036/rapun.v10i2.106266>
- Suhendriyanto. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. Universitas Islam Negeri Maylana Malik Ibrahim Malang.
- Susanti, R. (2018). PERKEMBANGAN EMOSI MANUSIA. *Jurnal Teknodik*, 4(15), 170–181. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v4i15.389>
- Sutja, dkk. (2017). Metode Penelitian dan Pengembangan. Jakarta: Gramedia.
- Suyitno, I. (2018). Metode Penelitian Pendidikan. Yogyakarta: LaksBang
- Thoha, M. (2016). Perilaku Organisasi : Konsep Dasar dan Aplikasinya. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.

- Ulfah, H. M. (2025). Pengembangan media permainan Monopoli berbasis web untuk keterampilan membaca bahasa Prancis siswa SMA kelas XI (Skripsi, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta). Universitas Negeri Yogyakarta.
- Umayah, R., & Harmanto. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Paikem dalam Peningkatan Aktivitas dan Prestasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PPKN di Kelas VII SMP Negeri 1 Jabon. 07(02),1023–10 untuk Siswa Kelas III di SDN 8 Sokong. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*,6(3), 275-282.
- Widawati, N. (2021). Emosi dan Tindakan Tokoh Utama dalam Roman Poil De Carotte Karya Jules Renard: Sebuah Kajian dari Teori Emosi James-Lange. *Lingua Litteria Journal*, 8(1), 44-50. Yogyakarta: Penerbit Writing Revolution.
- Yulianti, A., & Ekohariadi, E. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan dalam pembelajaran. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 5(3), 527–533.
- Yuliastini, N. K. S., Dharma Tari, I. D. A. E. P., Putra Giri, P. A. S., & Dartiningsih, M. W. (2020). Penerapan Media Bimbingan Konseling untuk Meningkatkan Keterampilan Guru BK dalam Memberikan Layanan Pendidikan Seks terhadap Peserta Didik. *International Journal of Community Service Learning*, 4(2). <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v4i2.25055>