

## DAFTAR PUSTAKA

- Adriansyah, Rian, and Nabila Riski Ananda. "Interaksi Sosial Masyarakat Sebelum Dan Sesudah Pandemi Covid 19." *Jurnal Prosiding*, no. 2 (2022): 35–45.
- Ali Akbar Riadi, dkk. "Implementasi Layanan Bimbingan Klasikal Untuk Mengatasi Rasaa Malas Pada Siswa SMA." *Journal of Innovative Research* 02, no. 02 (2025): 677.
- Alisyha Hasna Nabila. "Analisis Interaksi Sosial Dalam Pembelajaran Siswa Kelas V Sdn Cilamajang." *Urnal Inovasi Pendidikan Dasar* 4, No. 4 (2024): 204-2–5.
- Amelia, R, K Arif, and N Yulita. "Peningkatan Keaktifan Peserta Didik Menggunakan Media Interaktif Melalui Model Discovery Learning Kelas VIII B Di SMPN 1 Padang." *Jurnal Prndidikan Tambusan* 9, no. 2023 (2025): 16531–16535.
- Amir Hamzah. *Teori-Teori Psikologi Kepribadian*. Edited by Faizal Arifin. 1st ed. Batu: Literasi Nusantara, 2019.
- Andi Setiawan. *Bimbingan Klasikal Berdasarkan Falsafah Adil Ka'Talini, Bacuramin Ka'SARUGA, Basengat Ka'Jubata*. Edited by M. Fatchurahman. Yogyakarta: Penerbit K-Media, 2019.
- Auliya Rahmah, Nada, and Saeful Anam. "Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pendidikan Agama Islam Di SMA Ta'miriyah Surabaya." *Al-Zayn : Jurnal Ilmu Sosial & Hukum* 3, no. 2 (2025): 841–850.
- Ayu Intan Delima. "Pengaruh Bimbingan Kelompok Teknik Diskusi Terhadap Interaksi Sosial Remaja." *Jurnal Al-Tauqih* 7, no. 1 (2021): 29–37.
- Dine Trio Ratnasari. "Analisis Dampak Media Sosial Terhadap Interaksi Sosial Siswa SD Di Lingkungan Sekolah." *Jurnal Pendidikan, Hukum, dan Bisnis* 10, no. 2 (2025): 37.
- Emanuel Omedetho Jermias. "Interaksionsme Simbolik Pada Komunitas Cinema Appreciator Makasar Di Kota Makasar." *Jurnal Jurdikbud* 2, no. 3 (2022): 254.
- Endah nur amalina. "Pengembangan Media 'Economic Monopoly' Berbasis Game Untuk Mata Pelajaran Ekonomi Kelas x Sman 1 Singosari." *jurnal pendidikan ekonomi (JUPE)* 9, no. 3 (2021): 129.
- Hana Nur Fadhilah. "Konfigurasi Interaksi Sosial Dalam Novel Rasa Karya Tere Liye : Kajian Interaksi Sosial Georg Simmel." *Jurnal Prosiding* 12, no. 22–32 (2025).

- Harya Sandika, Josephirra Josephirra, and Yadi Heryadi. "Interaktivitas Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial* 3, no. 5 (2025): 77–89.
- I Wayan Juliawan. "Penerapan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa Kelas XI Ips 2 Sma Dharma Praja Denpasar." *Jurnal bimbingan dan konseling* 3, no. 1 (2024): 14.
- Inayatul Mutmainnah. *Melihat Dunia Dari Perspektif Sosial : Pengantar Komprehensif Untuk Memahami Sosiologi*. Edited by Inayatul Mutmainnah. Penerit Tahta Media Grub, 2024.
- Khalilah, Emmi. "JIGC (Journal of Islamic Guidance and Counseling) |." *Layanan Bimbingan dan Konseling Pribadi Sosial dalam Meningkatkan Keterampilan Hubungan Sosial Siswa* 1, no. 1 (2018): 42.
- komarudin. "Pelatihan Dasar Kepemimpinan Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Siswa SD Negeri Pebatan 01." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 4, no. 2 (2023): 125.
- M. Quraish Shihab. *Tafsir Al-Amaisbah Pesan, Kesan, Dan Kerahasiaan Alqur'an*. Edited by Wahid Hisbullah. III. Tangerang: Penerbit Lentera Hati, 2005.
- Mimi Jelita. "Teori Belajar Behavioristik." *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 5, no. 3 (2023): 409.
- Muh. Farozin, Kartika Nur Fthiyah. *Pemahaman Tingkah Laku*. 1st ed. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2004.
- Murdianti, Widia. "Inovasi Media Pembelajaran Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Di Era Digital." *Of Social Science Research* 4 (2024): 13200–13212. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative%0AInovasi>.
- Nugroho, Danang Hadi. "Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Matematika Kelas Viii Semeseter 1 Kurikulum 2013 Di Smp Negeri 48 Jakarta." *TEACHER : Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru* 1, no. 2 (2021): 150–162.
- Nursila. "Interaksi Sosial Masyarakat Dalam Al-Qur'an (Telaah QS. Al-Hujurat Ayat 13)." Insitut Agama Islam Negeri Palopo, 2019.
- Nurul Hikmah, Ilhamdi, Mohammad Liwa, and Fitri Puji Astria. "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pintar Berbasis Permainan." *jurnal ilmiah profesi*

- pendidikan* 8, no. 3 (2023): 1809–1822.
- Palupi, Vara Isnani, Sitti Marwiyah, and Fitriyani Ishak. “Pengembangan E-Modul Berbantuan Canva Pada Materi Asmaul Husna Pendahuluan Metode.” *Indonesian Journal of Islamic Educational Review* 1, no. 1 (2024): 57–64.
- Pengemangannm Media Monopoli Berbasis Web Untuk Ketrampilan Membacaprancis Siswa Sma. “No Title.” universitas Negeri Yogyakarta, 2020.
- Robert Maribe Branch. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer Science & Business Media, 2009.
- Rohmaniati, Aghni, Ulfa Danni Rosada, Dody Hartanto, Mufied Fauziah, and Universitas Ahmad Dahlan. “Pengembangan Media Monopoli Kecerdasan Emosi ( MONKESI ) Dalam Bimbingan Klasikal Dengan Teknik Problem Based Learning Tentang Kecerdasan Emosi Kecerdasan Emosional Mencakup Keterampilan Seperti Motivasi Diri , Mengatasi Kemunduran , Pengendalian Impuls ,.” *Jurnal Wahana Konseling* 8, no. 1 (2025): 43–53.
- Romadhoni, Bima Sakti Wahyu, and Agus Suprijono. “Pengembangan Media Ajar Digital : Monopoli QR Code Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Lamongan.” *AVATARA, e-Journal Pendidikan Sejarah* 15, no. 3 (2024): 1–7. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/avatara/article/view/63328>.
- Sari, Mawar, Dwi Nandita Elvira, Natasya Aprilia, Salsabil Felicia Dwi R, and Nadia Aurelita M. “Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.” *Warta Dharmawangsa* 18, no. 1 (2024): 205–218.
- Shiddiqy, Ismayati Ash. “Keberhasilan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Software Lectora Inspire Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 10, no. 2017 (2022): 94–106.
- Siti Muyana, Dian Ari Widyastuti. *Bimbigan Klasikal “Think-Pair-Share.”* Edited by Siti Muyana. 1st ed. Yogyakarta: Penerbit K-Media, 2021.
- Sosial, Jurnal, Zahrani Ramadhan, Nanda Eska, and Anugerah Nasution. “Pengembangan Boardgame Monopoli Bioteknologi Berbasis Model Game Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X IPA Di Ma Nurul Huda Mangunsari Lumajang Permasalahan Tersebut Menunjukkan Perlunya

- Pengembangan Media Boardgame Monop.” *Jurnal Sosial dan Teknologi (SOSTECH)* 6, no. 3 (2026): 892–909.
- Studi, Program, Pendidikan Matematika, Fkip Universitas, Islam Malang, Articulate Storyline, Mts Negeri, and Kata Kunci. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Berbantuan Video Smoothdraw Pada Materi Garis Dan Sudut Kelas Vii Abstrak Pendidikan Berkualitas Merupakan Tujuan Keempat Dari 17 Tujuan Pembangunan Berkelanjutan Atau Sustainable.” *Jurnal JP3* 16, no. 32 (2021): 87–97.
- Syarifuddin, and Eka Dewi Utari. *Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)*. Bening Media Publishing. Vol. 18, 2022.
- Vebrian, Rajab. “Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa” 8, no. 2 (2024): 24500–24504.
- Widiana, Wayan. “Game Based Learning Dan Dampaknya Terhadap Peningkatan Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Siswa Dalam Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Edutech Undiksha* 10, no. 1 (2022): 1–10. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.48925>.
- Wulan Munggaran, Silvi, and Ani Siti Anisah. “Strategi Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Optimalisasi Interaktivitas, Efektivitas, Dan Perkembangan Multiple Intelligence Siswa.” *Temu Ilmiah Nasional Guru* 16, no. November 2024 (2024): 360–370.
- “Konsep Interaksi Sosial Dalam Al-Qur’an.” *HIKAMI : Ilmu Al-Qur ’ an dan Tafsir* 1, no. 2 (2020): 41–51.