

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arends, R. I. (2008). *Learning to Teach: Belajar untuk Mengajar*. YOGYAKARTA: Pustaka Belajar.
- Arnold, N. R. (2015). *Belajar Any Where*. Bogor: Guepedia.
- Arsyad, A. (2017). *Medai Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Baiquni, I. (2016, Juni). Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*, 01(02), 193-203.  
doi:<http://dx.doi.org/10.30998/jkpm.v1i2.1187>
- Bali, M. M. (2017, Desember). Model Interaksi Sosial Dalam Mengelaborasi Keterampilan Sosial. *Jurnal Pedagogik*, 04(02), 211-227. Diambil kembali dari <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/pedagogik/article/view/19/19>
- Bashori, K. (2015). *Pengembangan Kapasitas Guru*. Jakarta: Pustaka Alvabet.
- Chabib, M., Djatmika, E. T., & Kuswandi, D. (2017, Juli). Efektivitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga sebagai Sarana Belajar Matematika SD. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(7), 910-918.  
doi:<http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v2i7.9634>
- Chatib, M. (2011). *Gurunya Manusia: Menjadikan Semua Anak Istimewa dan Semua Anak Juara*. Bandung: Kaifa.
- Chatib, M., & Fatimah, I. N. (2013). *Kelasnya Manusia: Memaksimalkan Fungsi Otak Belajar dengan Manajemen Display Kelas*. Bandung: Kaifa.
- Chomaidi, & Salamah. (2018). *Pendidikan dan Pengajaran: Strategi Pembelajaran Sekolah*. Jakarta: Grasindo.

- Damis, S. (2016). *Quantum Miracle Teaching*. Makassar: MIB Indonesia.
- Darmadi, H. (2018). *Asyiknya Belajar Sambil Bermain*. Bogor: Guepedia.
- Farida, A., Rois, S., & Ahmad, E. S. (2014). *Sekolah yang Menyenangkan*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Ferguson, S. B. (2002). *Hati yang Dipersembahkan kepada Allah*. Surabaya: Momentum.
- Gea, A. A., Wulandari, A. P., & Babari, Y. (2002). *Relasi dengan Sesama: Character Building II*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Grafura, L., Wijayanti, A., & Armi, E. (2016). *40 Seni Manajemen Kedinasan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Harjali. (2019). *Penataan Lingkungan Belajar: Strategi untuk Guru dan Sekolah*. Malang: Seribu Bintang.
- Harsanto, R. (2007). *Pengelolaan Kelas yang Dinamis*. Yogyakarta: Kanisius.
- Ifrianti, S. (2015, Desember). Implementasi Pendidikan Metode Bermain dalam meningkatkan hasil belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasara*, 2(2), 150-169.  
doi:<https://doi.org/10.24042/terampil.v2i2.1289>
- Ingsih, K., Ratnawati, J., Nuryanto, I., & Astuti, S. D. (2018). *Pendidikan Karakter: Alat Peraga Edukatif Media Interaktif*. Yogyakarta: Deepublish.
- Juliana, Ibrahim, I., & Sano, A. (2017, Februari). Konsep Diri Remaja pada Masa Pubertas dan Implikasinya terhadap Layanan Bimbingan dan Konseling. *JKP: Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 2(1), 1-7.  
doi:<https://doi.org/10.29210/111300>

- Lefudin. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Dilengkapi dengan Model Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran dan Metode Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Liliweri, A. (2015). *Komunikasi Antarpersonal*. Jakarta: Kencana.
- Meilan, N., Maryanah, & Follona, W. (2018). *Kesehatan Reproduksi Remaja: Implementasi PKPR dalam Teman Sebaya*. Malang: Wineka Media.
- Mulyasa, E. (2013). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nofrion. (2016). *Komunikasi Pendidikan: Penerapan Teori dan Konsep Komunikasi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Pieter, H. Z., & Lubis, N. L. (2010). *Pengantar Psikologi untuk Kebidanan*. Jakarta: Kencana.
- Pieter, H. Z., Janiwarti, B., & Saragih, M. (2011). *Pengantar Psikopatologi untuk Keperawatan*. Jakarta: Kencana.
- Prastowo, A. (2018). *Sumber Belajar dan Pusat Sumber Belajar: Teori dan Aplikasinya di Sekolah/Madrasah*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Pratt, R. L. (2002). *Designed For Dignity (Dirancang Bagi Kemuliaan)*. Surabaya: Momentum.
- Putranta, H. (2018). *Model Pembelajaran Kelompok Sistem Perilaku*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rahman, T. (2018). *Aplikasi Model-model Pembelajaran dalam Penelitian Tindakan Kelas*. Semarang: CV. Pilar Nusantara.

- Rahmawati, A., & Suharso. (2015, Maret). Faktor Determinan Konsep Diri Siswa Kelas VIII di SMP Negeri se-Kota Semarang. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*, 4(1), 30-36. Diambil kembali dari  
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jbk/article/view/7487>
- Reel, S. G. (2016). *Fokus yang Jelas: Menemukan Kembali Aspek Terpenting Pelayanan Sekolah Kristen*. Jakarta: IPEKA Foundation.
- Riva'i, A. K. (2016). *Komunikasi Sosial Pembangunan: Tinjauan Teori Komunikasi dalam Pembangunan Sosial*. Pekanbaru: Hawa dan Ahwa.
- Rizkiana, N., Sugiyo, & Sutiyo, A. (2014, Desember). Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Social Playing. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*, 3(4), 1-6. Diambil kembali dari  
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jbk/article/view/3789>
- Rohmawati, M. (2012, April). Penggunaan Education Game untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Biologi Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1(1), 75-81.  
doi:<https://doi.org/10.15294/jpii.v1i1.2017>
- Sanjaya, H. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prenada Media.
- Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Shihab, N. (2017). *Merdeka Belajar di Ruang Kelas*. Tangerang: Literati.

- Soetjiningsih. (1995). *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC.
- Suardi, M. (2018). *Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sunaengsih, C., & Sunarya, D. T. (2018). *Pembelajaran Mikro*. Sumedang: UPI Sumedang Press.
- Suryadi, R. A., & Mushlih, A. (2019). *Desain dan Perencanaan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Suryani, L. (2013, Januari). Penyesuaian Diri Pada Masa Pubertas. *KONSELOR: Jurnal Ilmiah Konseling*, 2(1), 136-140.  
doi:<https://doi.org/10.24036/0201321876-0-00>
- Tinambunan, D. (2008). *Manajemen Jati Diri: 7 Sasaran 8 Langkah Menggali Kepribadian Unggul Manusia Sejati*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Trinova, Z. (2012, November). Hakikat Belajar dan Bermain yang Menyenangkan bagi Peserta Didik. *Journal Al-Ta'lim*, 1(3), 209-215.  
doi:<http://dx.doi.org/10.15548/jt.v19i3.55>
- Ute Lies, Yusup, P. M., & Rusmana, A. (2019). *Komunikasi Budaya dan Dokumentasi Kontemporer*. Bandung: Unpad Press.
- Van Brummelen, H. (2006). *Berjalan dengan Tuhan di dalam Kelas*. Jakarta: Universitas Pelita Harapan Press.
- Waty, A. (2017, Juni). Hubungan Interaksi Sosial Dengan Perkembangan Moral Pada Remaja Di SMA UISU Medan. *Jurnal Psikologi Konseling*, 10(1), 11-24. Diambil kembali dari  
<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/Konseling/article/view/9629>

- Wibawanta, B., & Purba, N. (2017, Januari). Hubungan Kompetensi Kepribadian Mahasiswa Guru dengan Motivasi Berprestasi Siswa. *POLYGLOT: Jurnal Ilmiah*, 13(1), 53-68. doi:10.19166/pji.v13i1.344
- Widyarini, N. (2009). *Kunci Pengembangan Diri*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Windura, S. (2012). *88 Cemilan Otak Sehat*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Wolterstorff, N. P. (2014). *Mendidik untuk Kehidupan: Refleksi mengenai Pengajaran dan Pembelajaran Kristen*. Surabaya: Momentum.
- Yusuf, S. (2007). *Ilmu & Aplikasi Pendidikan*. Bandung: PT. IMTIMA.
- Zaluchu, S. E. (2017, Oktober). Penderitaan Kristus Sebagai Wujud Solidaritas Allah Kepada Manusia. *DUNAMIS: Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristiani*, 2(1), 61-74. doi:10.30648/dun.v2i1.129
- Zaman, S., & Helmi, D. R. (2010). *Games Kreatif Pilihan Untuk Meningkatkan Potensi Diri & Kelompok*. Jakarta: GagasanMedia.
- Zellawati, A. (2011, September). Terapi Bermain untuk Mengatasi Permasalahan Pada Anak. *Majalah Ilmiah Informatika*, 2(3), 164-175. Diambil kembali dari <http://www.unaki.ac.id/ejournal/index.php/majalah-ilmiah-informatika/article/view/53>