

DAFTAR PUSTAKA

- Angelis. (2005) *Confidence : Percaya Diri Sumber Sukses dan Kemandirian*, Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama
- Anggi Sundono (2000) *Sumber Belajar dan Alat Permainan*, Jakarta: Grasindo.
- Annisa, D, F & Supriatna, E (2022). Hubungan Keterampilan Sosial Dan Juvenile Delinquency Kepada Siswa Sekolah Menengah Pertama di Kota Bandung. *Quanta*. 6(2). 29-37.
- Anthony, R. (1992) *Rahasia Membangun Kepercayaan Diri*. Penerj. Rita, W. Jakarta: Rajawali.
- Borg, W.R. & Gall, M.D. Gall. (1983). *Educational Research: An Introduction, Fifth Edition*. New York: Longman.
- Cahyo. 2011, *Gudang Permainan Kreatifitas Khusus Asah Otak Kiri Anak*. Jogjakarta: Flashbooks.
- Elis., M.J. & Arnold., H. (2000). *The Educator's Guide to Emotional Intelligence and Academic Achievement: Social –emotional leaving in the classroom*. Thousand Oaks. CA: Corwin press
- Eva, O. (2019). Penerapan Teknik Assertive Training Dalam Meningkatkan Self. *Quanta*, 3.1
- Fanny, C. D. A., & Sakti, N. C. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Truth and Dare untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 9(2), 353–355.
- Gazda, George M. (1989). *Group Counseling: a Developmental Approach*. Jakarta: Galia Indonesia
- Ghufron, M, N. & Risnawita, R, S. (2012). *Teori-Teori Psikologi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Hamid, I. (2018). Penerapan Teknik Sosiodrama Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa SMK Negeri 8 Makassar. *Mimbar Kesejahteraan Sosial*, 1(1)
- Hurwitz., S.C. (2003). To be successful: Let them play! Child education.2002/2003; 79:101-102
- Kartianti, S. (2019). Hubungan Kepercayaan Diri Dengan Keterampilan Berkomunikasi Siswa SMA. *Hibualamo : Seri Ilmu-ilmu Sosial dan Kependidikan*. 3(2), 71-75.

- Kartini, S. (2019). *Krisis Percaya Diri*. Semarang: Mutiara Aksara.
- Lauster, P. (1992) *Tes Kepribadian*. Penerj. D. H. Gulo. Jakarta: ANS Sungguh Bersaudara.
- Mastuti & Aswi, Kiat Percaya Diri (2008). Jakarta: PT. Buku Kita.
- Mildawani, T. S. (2014). *Membangun Kepercayaan Diri*. Jakarta : Lestari Kiranatama
- Mulyasa, E. (2005). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya
- Munandir. (2006). *Program Bimbingan Karir di Sekolah*. Jakarta: Jalan Pintu Satu.
- Nabila, A. (2022 Mei 19). *Begini Asal Usul Game Truth or Dare, Game yang Bikin Kamu Tegang*. Channel education and entertainment <https://channel-e.id/2022/05/19/begini-asal-usul-game-truth-or-dare-game-yang-bikin-kamu-tegang/#:~:text=Konon%2C%20permainan%20ini%20telah%20muncul,atau%20ia%20akan%20dicoreng%20wajahnya>.
- Narti, S. (2014). *Model Bimbingan Kelompok Berbasis Ajaran Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nasrudin, K., & Kurnadi, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Truth and Dare Kelas V SDS Muhammadiyah 3 Al-Hilal Tarakan. *Judiksa Borneo*, 2(1).
- Njoki., E.M. (2007). *Factors that affect the quality of pre-school physical education programme In Sagana Zone, Kirinyanga District*. Unpublished Master of Education in Early Childhood Education Research project, University of Nairobi
- Prayitno, Erman Amti. (2009). *Dasar-Dasar Bimbingan Dan Konseling*, Jakarta, Rineka Cipta
- Prayitno. 1995. *Layanan Bimbingan Dan Konseling Kelompok (Dasar dan Profil)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Puspitasari, Wahyu, Titin Indah Pratiwi. 2020. Pengembangan Modifikasi Permainan *Truth or dare* untuk Meningkatkan Konsep Diri di Kelas XII IPA MAN 2 Gresik. *Jurnal BK UNESA*. 10(3)
- Rahayu, Wulan, Martini. 2019. Penggunaan Media Permainan *Truth or dare* pada Materi Ekskresi Manusia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMP Negeri 3 Sidoarjo. *Jurnal Pensa*, 7(2), 279-283.

- Ramadhani, R. A., & Nursalim, M. (2020). Pengembangan Media Modifikasi Truth And Dare Card Interaksi Sosial Untuk Peserta Didik Kelas Viii E Di Smp Negeri 29 Gresik. *Jurnal BK UNESA*. 11(2), 199-205.
- Renatha, G. T. B., & Rosdiana, L. (2020). Validitas Permainan Kartu Truth and Dare Materi Pencemaran Lingkungan untuk Siswa SMP Kelas VII. *PENSA: E-JURNAL PENDIDIKAN SAINS*, 8(2), 138-145.
- Restian, A., Muzakki, A., & Purnamasari, W. I. (2020). Model Pembelajaran Talking Stick Melalui Permainan Truth or Dare Pada Tari Bungong Jeumpa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Satwika*. 4(1), 1–9.
- Rizqiyah, N. . (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Truth or Dare untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS SMA Khadijah Surabaya. *JUPE*, 6(3), 277 – 281.
- Sakti, Z. (2019). Pengertian Permainan Truth or Dare (ToD) dan Cara Mainnya. Awalilmu.com. <https://www.awalilmu.com/2019/01/pengertian-permainan-truth-or-dare-tod.html>.
- Siti, Hartinah. (2009). *Konsep Dasar Bimbingan Kelompok*. Bandung: Refika Aditama.
- Sudjana. 2001. *Metode Statistika*, Edisi Revisi, Cet. 6. Bandung : Tarsito
- Sukardi. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Prakteknya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Tarigan, D, & Elma, S. (2019). Pengaruh Media Permainan *Truth or dare* (TOD) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Kelas V SDN 107399 Bandar Khalipah. *Seminar Nasional Pendidikan Dasar Universitas Negeri Medan*.
- Tsalistiani Rachmatilah, S. F. (2018). Pengaruh Bimbingan Pribadi-Sosial Terhadap Peningkatan Sikap Percaya Diri. *Fokus*, 1.1. doi:10.22460/q.vlilp11-18.498
- Veronica, N. (2018). Permainan Edukatif Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*. 4 (11). 49-55
- Vijayta, E. S., & Isnawati. (2022). Profil dan Validitas Media Permainan Truth or Dare Berbasis TGT untuk Melatih Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Sistem Sirkulasi Kelas XI. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 11(1), 68–76.
- Wilson, K. M. (2015). Truth or Dare Questions for Teens.(Online), <http://teens.lovetoknow.com/truth-dare-questions-teens>, diakses pada tanggal 5 Juni 2022. Pukul 02.23 A.M.

W.S. Winkel, & M.M. Sri Hastuti. (2004). *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi.

