

## DAFTAR PUSTAKA

- Aminah, S. (2018). Implementasi model addie pada education game pembelajaran bahasa Inggris (studi kasus pada SMP Negeri 8 Pagaralam). *Jurnal Ilmiah Betrik: Besemah Teknologi Informasi Dan Komputer*, 9(03), 152-162.
- Arda, J. C. D., & Rina, N. (2022). PENGARUH KETERBUKAAN DIRI TERHADAP HUBUNGAN RELASIONAL ANTAR MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI UNIVERSITAS TELKOM. *Medium*, 10(1), 135-148.
- Arofah, L., & Nawantara, R. D. (2018). Pengembangan Panduan Solution Focused Brief Counseling Untuk Guru BK Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMPN) 1 Kota Kediri. *Jurnal Bikotetik*, 2(01), 100-104
- Boentoro, R. D. (2016). Perbedaan tingkat keterbukaan diri mahasiswa berdasarkan konteks budaya dan jenis hubungan (Doctoral dissertation, Universitas Multimedia Nusantara).
- Dari, M. M. W., Hanggara, G.S. (2022). PERMAINAN BOARD GAME PETA SEBAGAI MEDIA DALAM MENINGKATKAN KESIAPAN STUDY LANJUT PADA SISWA SMA. *Jurnal Bikotetik (Bimbingan dan Konseling: Teori dan Praktik)*, 6(1), 18-22.
- Febrianti, A. (2018). Peningkatan Keterbukaan Diri (Self-Disclosure) Dengan Teknik Petak Johari Melalui Bimbingan Kelompok Di Sma Negeri 2 Di Kota Bengkulu Kelas X Mipa F. *Jurnal Psikodidaktika*, 3(1), 21-31.
- Gainau, M. B. (2009). Keterbukaan diri (self disclosure) siswa dalam perspektif budaya dan implikasinya bagi konseling. *Widya Warta: Jurnal ilmiah Universitas Katolik Widya Mandala Madiun*, 33(01), 95-112.
- Idaningsih, E. (2023). MENINGKATKAN KETERBUKAAN SISWA MELALUI KONSELING INDIVIDU PERILAKU AITENDING (PTBK DI KELAS IX G SEMESTER GENAP SMP NEGERI 1 DARMARAJA TAHUN PELAJARAN 2021/2022). *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 1-10.
- Izza, F. N., & Rajagede, R. A. Pengembangan Permainan Tradisional Dam-Daman dalam Bentuk Application Programming Interface.
- Mirnawati, M., Sulfasyah, S., & Rahmawati, R. Validitas Buku Saku Digital Muatan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Lima Sekolah Dasar berbantuan Aplikasi Android. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 6(2), 253-262.
- Puspitasari, H., Husna, M. A., & Ulummudin, I. K. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA DAM-DAMAN DALAM MATA PELAJARAN FIQIH MATERI HAJI KELAS V MI AL MUSLIMIYAH RANDUBLATUNG BLORA. *At-Tuhfah: Jurnal Studi Keislaman*, 10(1), 45-59.
- RAGIL WP, E. N. D. A. N. G., Ariyanto, R. D., Ratnawati, V., Ningsih, R., & Valdino, D. R. (2022). Keefektifan Teknik Modeling Berbasis Sinema Edukasi untuk Meningkatkan Efikasi Diri Akademik Siswa SMP. *Nusantara of Research*, 6(1), 50-59.
- Rahmah, S., Yahya, M., & Bustamam, N. (2021). KETERBUKAAN DIRI SISWA SMA TERHADAP ORANG TUA, GURU DAN TEMAN DI KOTA BANDA ACEH. *JIMBK: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bimbingan & Konseling*, 6(1).
- Setiyadi, D. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Bernuansa Etnomatematika dengan Permainan Tradisional Banyumas pada Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah*, 9(1), 30-38.

**BUKU PANDUAN PERMAINAN DAM QUIZ SEBAGAI MEDIA UNTUK MELATIH  
KETERBUKAAN DIRI**

Sania Putri Salsabila, Guruh Sukma Hanggara, Vivi Ratnawati, Laelatul Arofah

---

Widyati, D. R., & Nugrahanta, G. A. (2023). Kontribusi Permainan Tradisional Terhadap Karakter Keterbukaan Pikiran Anak Usia 10-12 Tahun. *Indonesian Journal of Educational Counseling*, 7(1), 1-14.