

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Uqsari, Yusuf. 2005. *Percaya diri Pasti*. Jakarta: Gemma Insani.
- Budiman, M. A. 2018. Teknik Pemilihan Media Bimbingan Konseling Pada Guru Bimbingan Konseling Se-Kota Tegal. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 3 (4). 2-3 (Online) diakses <https://i-rpp.com/> diakses 2 April 2021
- Cox, R.H. 2002. *Sport Pshycology*. New York. The Mcgraw-Hill Compaines, Inc
- Ghufron&Rini. 2011. *Teori-Teori Psikologi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Gregory, R.J. 2015. *Psychological Testing: History, Principles and Applications 7th Edition*. Pearson Education.
- Hakim, Edwin Prawiro. 2010. Perancangan Game Aplikasi Kartu Uno Berbasis Client Server. *Artikel Skripsi*. Medan: JIK FMIPA Unsu.
- Hakim, Thursan. 2005. *Mengatasi Rasa Tidak Percaya Diri*. Jakarta: Puspa Swara.
- Kurniawan, D. E. & Pranowo T. A. 2018. Pengembangan Model Bimbingan Kelompok dengan Teknik Sosiodrama untuk Mengatasi Perilaku Bullying. *Jurnal Fokus Konseling*, 4 (1). 128-129 (Online) tersedia <https://doi.org/10.26638/jfk.499.2099> diunduh 15 Maret 2021
- Lauster.1992. *Tes Kepribadian* (Terjemahan D.H.Gulo). Jakarta. Bumi Aksara.
- Lauster, Peter. 2012.*Tes Kepribadian*. Diterjemahkan Oleh D.H. Gulo dari buku asli *The Personality Test*. Jakarta : Gaya Media Pratama.
- Lugiana, R. S. 2015. *Rancang Bangun Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Metode Explicit Instruction Untuk Matapelajaran Alogaritma dan Pemrograman Dasar Pada Materi Sorting*. (Doctoral Dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).(Online) tersedia: <http://repository.upi.edu>
- Mastuti, I. 2008. *50 Kiat Percaya Diri*. Jakarta: Pt. Buku Kita

- Madsuki L R & Kurniasih E. 2017. Pengembangan Permainan Model Sunda Manda (Engklek) Dalam Multiple Inteligen siswa dan mahasiswa 2016. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2 (2), 167-168. <https://doi.org/10.26877/jipmat.v2i2.1980>
- Masitoh, dkk. 2005. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Mentari A, D. 2021. *Pengembangan Board Games Semar Untuk Meningkatkan Percayadiri Siswa Kelas XI di SMAN 7 Kota Kediri Tahun Pelajaran 2020/2021*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Mukti, C. K. 2016. Peningkatan Rasa Percaya Diri Dan Prestasi Belajar Matematika Pada Materi Bangun Ruang Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Course Review Horay Berbantuan Adobe Flash di Kelas V Sekolah Dasar. (Online), <http://repository.ump.ac.id>. Diunduh 1 April 2021
- Pratiwi, I. D., & Laksmiwati, H. 2016. Kepercayaan diri dan Kemendarian Belajar Pada Siswa SMA Negeri "X". *Jurnal Psikologi Teoridan Terapan*, 7(1). 43-44 (Online), tersedia : <https://doi.org/10.26740/jptt.v7n1.p43-49> diunduh 12 Maret 2021
- Prasetiawan, H. 2018. Pemanfaatan Media Bimbingan dan Konseling di Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah se-Kota Yogyakarta. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, 3 (2). 95-96 (Online) <http://journal2.um.ac.id/> Diunduh 20 Maret 2021
- Sitompul, D. N. 2015. Pengaruh Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Role-Playing terhadap Perilaku Solidaritas Siswa dalam Menolong Teman. *Jurnal Edutech*, 1 (1). 5-6 (Online) diakses <http://jurnal.umsu.ac.id/> diunduh 12 Maret 2021
- Sukmadinata S N. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Tinsman, Brian. 2002. *The Game Inventor's Guide Book*. California: Krause Publications
- Tohirin. 2012. *Bimbingan dan konseling di sekolah dan madrasah (berbasis integrasi)*. Jakarta : Pt.Grafindo Persada

Wibowo, M. E. 2005. *Konseling Kelompok Perkembang*. Semarang : Unnes Press

Younon, C.2015. Pengembangan Media Permainan Monopoli Percaya Diri Padasiswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Wonoayu. *Jurnal BK Unesa*. 6 (1). 5- 9 (Online) diakses: <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/> diunduh 22 Maret 2021