

## DAFTAR PUSTAKA

1. Adiputra S. Keterkaitan self efficacy dan self esteem terhadap prestasi belajar mahasiswa. *Jurnal Fokus Konseling*. 2015 Oct 29;1(2).
2. Christopher AE, Waluyanto HD, Wahyudi AT. Perancangan Board game Pembelajaran Toleransi Terhadap Perbedaan pada Pelajaran PPKN. *Jurnal DKV Adiwarna*. 2019;2(15):9.
3. Clemes H, Bean R, Gluckman J, Tjandrasa M. Bagaimana kita meningkatkan harga diri anak. Binarupa Aksara; 1995.
4. DIANANDA, Amita. Psikologi remaja dan permasalahannya. *ISTIGHNA: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 2019, 1.1: 116-133.
5. Fatimah S, Arna YD, Wilda Y. Penerapan Terapi Aktifitas Kelompok (Tak) Terhadap Perubahan Konsep Diri Remaja dengan Harga Diri Rendah. *Jurnal Penelitian Kesehatan*. 2014 Jun 30;12(2).
6. HENDRAWAN, Angga; SUSILO, Christyan Budi; BARBARA, Cherly. Perancangan Board Game Sebagai Media Penanaman Moral Bagi Anak Usia 6-9 Tahun Melalui Pendekatan Pendidikan Agama Kristen. *Artika*, 2018, 3.1: 31-42.
7. HILLMAN, Donald R.; KNILL, Courtney. Rapidly increasing employment search self-confidence in unemployed clientele. *International Journal of Training Research*, 2018, 16.3: 232-248.
8. Indrawati Y. Pengaruh Self Esteem, Self Efficacy Dan Kepuasan Kerja Terhadap Kinerja Karyawan (Studi Kasus Perawat RS Siloam Manado). *Jurnal Riset Bisnis dan Manajemen*. 2014 Oct 29;2(4).
9. Irawati N, Hajat N. Hubungan antara harga diri (self esteem) dengan prestasi belajar pada siswa SMKN 48 di Jakarta Timur. *Econosains Jurnal Online Ekonomi dan Pendidikan*. 2012;10(2):193-210.
10. JASMANI, PRODI PGSD PENDIDIKAN. TINGKAT HARGA DIRI SISWA YANG MENGIKUTI EKSTRAKURIKULER OLAHRAGA KELAS IV DAN V SD NEGERI 1 BEJI KECAMATAN BOJONGSARI KABUPATEN PURBALINGGA.
11. Keliat BA. Keperawatan Jiwa; Terapi Aktivitas Kelompok. EGC, 2014

12. Limantara D, Waluyanto HD, Zacky A. Perancangan board game untuk menumbuhkan nilai-nilai moral pada remaja. *Jurnal DKV Adiwarna*. 2015 Jul 8;1(6):9
13. Mruk CJ. *Self-esteem and positive psychology: Research, theory, and practice*. Springer Publishing Company; 2013 Mar 28.
14. Nursyahidah, F. Penelitian Eksperimen. *Artikel. Diambil Tanggal*, 8. 2015
15. Rosenberg M. Rosenberg self-esteem scale (RSE). *Acceptance and commitment therapy. Measures package*. 1965;61(52):18.
16. SAPUTRI, Diana Nur; WIRYOSUTOMO, Hadi Warsito. EFEKTIVITAS BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK SOSIODRAMA UNTUK MENINGKATKAN HARGA DIRI SISWA.
17. TANGIDY, Allez Martin; SETIAWAN, T. Arie. Toleransi melalui model budaya Pela Gandong menggunakan media board game untuk mahasiswa. *Sabda: Jurnal Kajian Kebudayaan*, 2016, 11.2: 16-25.
18. Tirtoutomo S, Negara IN, Aryanto H. Perancangan Media Board Game untuk Remaja Tentang Perilaku Baik dan Buruk. *Jurnal DKV Adiwarna*. 2015 Jul 7;1(6):12
19. Ummah, N. K., Susanto, T., & Susumaningrum, L. A. 2019. HUBUNGAN HARGA DIRI DENGAN PERILAKU PEMELIHARAAN KESEHATAN REPRODUKSI REMAJA SANTRI PUTRI DI PONDOK PESANTREN KABUPATEN JEMBER. *Jurnal Kesehatan Reproduksi*, 10(1), 79-88.
20. WEIRIAN, Joni; SETIAWAN, T. Arie; UTAMI, Birmanti Setia. PERANCANGAN VISUAL ARTWORK BOARD GAME EDUKASI MEMBANGUN SIKAP TOLERANSI. *Imajinasi: Jurnal Seni*, 2019, 13.2: 43-54.
21. Wirawan, Adhicipta R. 2015. Pemanfaatan Board Game dan Card Game dalam Pembelajaran. (Updated 27 Desember 2015) URL: <http://www.adhicipta.com/liburan-di-rumah-dengan-boardgame/> [diakses pada 17 Juli 2018]