

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin. (2013). *Sikap komunikatif ini dapat diperkuat dengan melakukan aktivitas yang melibatkan beberapa orang, sehingga akan muncul keinginan untuk saling bekerja sama dan saling membantu dalam memecahkan suatu permasalahan.*
- Adhityaputra, V. W., & Saripah, I. (2015). Efektivitas Teknik Permainan Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikatif Interpersonal Pada Remaja. *Edusentris*, 2(3), 290. <https://doi.org/10.17509/edusentris.v2i3.181>
- Agus. (2013). *Permainan merupakan teknik yang sesuai untuk belajar keterampilan sosial.* 21.
- Aldoobie. (2015). *pengembangan model.*
- Alodwan & Mosaab. (2018). *tahapan.*
- Anak & Dini. (2017). *Bermain merupakan salah satu kegiatan yang diijalani oleh setiap anak-anak.*
- Astuti, D. A. (2013). Model Layanan Bk Kelompok Teknik Permainan (Games) Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikatif Interpersonal Siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling (Semarang)*, 2(1), 50–56.
- Choi. (2015). *berpendapat bahwa permainan sebagai aktivitas sukarela yang memiliki peraturan dengan tujuan kemenangan yang menyertakan strategi dalam mencapai tujuannya.* 2.
- Desmita. (2013). *permainan merupakan bentuk aktivitas sosial.* 141.
- Dini. (2012). *model gambaran.*
- Diyantini, et al. (2015). *usia sekolah merupakan masa dimana anak memperoleh dasar-dasar pengetahuan.*
- Edwar, K. &. (2021). *Upaya untuk menanamkan sikap komunikatif ini adalah dengan menciptakan suasana yang nyaman atau lingkungan yang menarik supaya komunikatif antar individu dapat timbul.*
- Fadhila, P. D., & Firdaus, M. A. (2023). *Dawatuna : Journal of Communication and Islamic Broadcasting Jaringan Kerjasama Perpustakaan Perguruan Tinggi Dawatuna : Journal of Communication and Islamic Broadcasting.* 3, 289–297. <https://doi.org/10.47476/dawatuna.v3i4.2800>
- Fadilah & Wibowo. (2018). *SD masa pertumbuhan.*
- Fajri Kafarisa, R., & Kristiawan, M. (2018). Kelas Komunitas Menunjang Terciptanya Karakter Komunikatif Peserta Didik Homeschooling Palembang. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan)*, 3(1), 68–76. <https://doi.org/10.31851/jmksp.v3i1.1525>
- Gold. (2016). *memiliki pandangan bahwasannya aktivitas permainan dianjurkan bagi anak dengan masa sebelum sekolah, karena permainan merupakan*

bagian terpenting bagi tumbuh kembang anak yang didalamnya menyertakan pemecahan strategi untuk mengasah kecerdasan emosional . 290.

Hargie dan Dickson. (2004). *interaksi sosial*.

Idris. (2015). *usia 10-12 tahun*.

Indira Restu Asmarani, A. (2016). *bimbingan kelompok*.

Ismiulya, F. (2020). Konsep bermain aktif dan bermain pasif serta pengembangannya bagi anak usia dini. *Hamka Ilmu Pendidikan Islam: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Dan Pendidikan Bahasa Arab*, 5(02), 56–69.

Jamilah, Y. dan. (2012). *pendidikan anak*.

Jean Piaget's dalam Lindqvist. (2013). *memaparkan pandangannya bahwa permainan termasuk bagian dari belajar yang menggunakan simbol tertentu untuk membuat suasana menyenangkan dengan atura-aturan yang ada*. 69.

Kemendikbud. (2016). *karakter yang harus ditanamkan kepada siswa dan termasuk dalam 18 karakter utama yang dikembangkan dalam Kurikulum 2013*.

Lika Malika Lulu, S. P. (2021). *Komunikatif anak*.

Listyarti. (2012). *sikap komunikatif adalah kegiatan yang menunjukkan kesenangan dalam berbicara, berkomunikasi dan bekerja sama dengan orang lain*.

Mathematics, A. (2016). *濟無No Title No Title No Title*. 1–23.

Mayke s. Tedjasaputra. (2001). *Bermain, mainan, dan permainan*.

Mulyana. (2013). *orang yang tidak pernah berkomunikasi dengan seseorang bisa dipastikan akan tersesat, karena ia tidak sempat menempatkan dirinya dalam suatu lingkungan sosial*. 6.

Mulyani. (2016). *permainan modern lebih menjadikan anak cenderung bersifat individualistik*.

Nurbiana. (2008). *faktor yang dapat dijadikan ukuran kemampuan berkomunikasi seseorang yang terdiri dari aspek kebahasaan dan non kebahasaan*. 3.6.

Nursyaidah. (2016). *metode cerita dan penyuluhan efektif untuk diterapkan di lembaga pendidikan SD*.

Prasetyo, D. W., & Sukarmin, Y. , 5(1), 12-23. (2017). Pemanfaatan berbagai model permainan dalam pembelajaran. *Pengembangan Model Permainan Untuk Pembelajaran Teknik Dasar Bola Basket Di SMP. Jurnal Keolahragaan*.

Prasetyo, D. W., & Sukarmin, Y. (2017). Pengembangan model permainan untuk pembelajaran teknik dasar bola basket di SMP. *Jurnal Keolahragaan*, 5(1), 12. <https://doi.org/10.21831/jk.v5i1.12758>

Rakhmat. (2007). *Komunikatif menyentuh segala aspek kehidupan sebuah*

penelitian mengatakan bahwa 70% waktu bangun dalam hidup seseorang digunakan untuk berkomunikasi.

- RAMADHANI, R. (2018). *Model permainan tradisional untuk anak usia dini*. 326(Iccie). <http://repository.unj.ac.id/1130/>
- Ramadhanti. (2019). *karakter bersahabat/komunikatif dapat terlihat dari interaksi dan keramahan anak pada orang-orang disekitarnya*. 17.
- Reichenbach, A., Bringmann, A., Reader, E. E., Pournaras, C. J., Rungger-Brändle, E., Riva, C. E., Hardarson, S. H., Stefansson, E., Yard, W. N., Newman, E. A., & Holmes, D. (2019). *No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析*Title. *Progress in Retinal and Eye Research*, 561(3), S2–S3.
- Rohmah. (2016). *Bermain bagi anak dapat digunakan untuk mempelajari dan belajar banyak hal, seperti mengenal aturan, bersosialisasi, menempatkan diri, menata emosi, toleransi, berkerja sama dan berkomunikasi dengan baik*.
- S. M. Fernanda Iragraha. (2015). *pengembangan sosial*.
- Siregar, N. M., Budiningsih, M., & Novitasari, E. F. (2018). *Model Latihan Kelentukan Berbasis Permainan Untuk Anak Usia 6 Sampai 12 Tahun. Prosiding Seminar Dan Lokakarya Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta*, 3(01), 75–87. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/prosidingfik/article/view/10710>
- Sudono. (2013). *Permainan merupakan suatu kegiatan rekreasi untuk bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan*.
- Suherman. (2016). *guru pendidikan*.
- Supriyono. (2016). *model refresentase*.
- Suryadi. (2013). *bahwa sikap ramah atau proaktif adalah sikap atau tindakan terbuka terhadap orang lain melalui komunikatif yang santun sehingga tercipta kerjasama yang baik*.
- Waridah, W. (2016). *Berkomunikatif Dengan Berbahasa Yang Efektif Dapat Meningkatkan Kinerja. JURNAL SIMBOLIKA: Research and Learning in Communication Study*, 2(2). <https://doi.org/10.31289/simbollika.v2i2.1036>
- Widodo & Lumintuarso. (2017). *pengembangan model*.
- Wirawan. (2012). *model pola*.
- Zainuddin. (2013). *karakter bersahabat/komunikatif dapat dibangun melalui penerapan konsep kerja sama dan pengaturan diri dalam melakukan pembelajaran*. 75.
- Zuhara. (2014). *Efektivitas Teknik Sosiodrama Untuk Meningkatkan Komunikatif Interpersonal Siswa*.