

## DAFTAR PUSTAKA

- Agis, C. S. (2016) *Back to IM*. Jakarta : Shafutama Publishing
- Arifin, Zainal. (2011). *Penelitian pendidikan metode dan paradigma baru*. Bandung : Remaja Rosdakarya Offset
- Badan Pendidikan Dan Pelatihan Keuangan Kementerian Keuangan. (2014). *Waspadai Ice Breaking*. [Online]. Diakses dari <http://www.bppk.kemenkeu.go.id/id/publikasi/artikel/167-artikel-pajak/20299-waspadai-ice-breaking>
- Chatib, Munif. (2011). *Gurunya Manusia : Menjadikan Semua Anak Istimewa dan Semua Anak Juara*. Bandung: PT. Mizan Pustaka
- Crow, Crow. (1973). *An Out Line of General Psychology*. New York: Lithfe Field Adam and Co.
- Davidoff, L.L. (1987). *Psikologi Suatu Pengantar*. Jakarta : Erlangga
- DePorter, Bobbi dan Hernacki Mike. (1999). *Quantum Learning : Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung : Kalifa
- Dewi Suhartini. (2001). *Minat Siswa Terhadap Topik-topik Mata Pelajaran Sejarah dan Berbagai Faktor yang Melatarbelakanginya*. Tesis. PPS UPI.
- Ekomadyo, J. (2009). *22 Prinsip Komunikasi Efektif untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak*. Bandung : Simbiosis Rekatama Media
- Iswara. *Kumpulan Metode Pembelajaran/Pendampingan*. [online]. Diakses dari [http://file.upi.edu/Direktori/KD-Sumedang/197212262005011002-PRANA\\_DWIJA\\_ISWARA/](http://file.upi.edu/Direktori/KD-Sumedang/197212262005011002-PRANA_DWIJA_ISWARA/) [2 Agustus 2013]
- Kamil, Mustofa. (2010). *Model Pendidikan dan Pelatihan. (Konsep dan Aplikasi)*. Bandung: Alfabeta

- Learning Theories. (2014). ARCS Model of Motivational Design Theories. [Online].  
Diakses dari <https://www.learning-theories.com/kellers-arcs-model-of-motivational-design.html>
- Lengkong Putra & Bintang Dwi. (2009). Koleksi *Games* Seru untuk : *Ice Breaker, Team Work, Leadership, Creativity, High Ropes*, Yogyakarta : Penerbit Indonesia Cerdas
- Marzuki, Saleh. (2010). *Pendidikan Non Formal (Dimensi Dalam Keaskasaraan Fungsional, Pelatihan, Dan Andragogi)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset
- Mathis R.L dan Jackson J.H, (2002). *Manajemen Sumber Daya Manusia*, Jakarta : Salemba Empat
- Made, Wena. 2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kotemporer: Satuan Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Nida (2011, 26 Agustus) *Varian Ice Breaker : Segarkan Aktivitas Pembelajaran* [Forum online]. Diakses dari <http://komunikasi.um.ac.id/?p=2432>
- Rusman, Kurniawan, D., & Riyana C. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung : Rajawali Pers
- Sastradipoera Komaruddin (2006). *Pengembangan dan Pelatihan*, Bandung : Kappa-Sigma
- Slameto. (2015) *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*, Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Sudjana, D. (2007). *Sistem & Manajemen Pelatihan (Teori dan Aplikasi)*. Bandung: Falah Production
- Sugiyono (2014). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung : Alfabeta
- Sunarto (2012). *Icebreaker dalam pembelajaran aktif*. Surakarta : Cakrawala Media

Sumardani. (2014). *Pengaruh Penerapan Teknik Ice Breaker Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar*. Universitas Tanjungpura Pontianak

Tedjasaputra, Mayke S. (2005). *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta : Gramedia

Winkel. (2004). *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta : Gramedia.

Wojowasito, dkk. (2007). *Kamus Lengkap Inggris-Indonesia Indonesia-Inggris*. Bandung: Hasta