

# Meningkatkan Kecerdasan Emosional Melalui Bermain

This is likewise one of the factors by obtaining the soft documents of this **Meningkatkan Kecerdasan Emosional Melalui Bermain** by online. You might not require more period to spend to go to the books launch as with ease as search for them. In some cases, you likewise get not discover the declaration Meningkatkan Kecerdasan Emosional Melalui Bermain that you are looking for. It will categorically squander the time.

However below, following you visit this web page, it will be fittingly certainly simple to get as with ease as download lead Meningkatkan Kecerdasan Emosional Melalui Bermain

It will not say yes many times as we notify before. You can do it even if play in something else at home and even in your workplace. correspondingly easy! So, are you question? Just exercise just what we present under as competently as evaluation **Meningkatkan Kecerdasan Emosional Melalui Bermain** what you subsequent to to read!

*Meningkatkan Kecerdasan Emosional Melalui Bermain*

2022-08-06

## STERLING CARLY

BUKU AJAR KAJIAN PENJAS SD (Lengkap Dengan Contoh-Contoh Modifikasi Permainan) Penerbit NEM

Psikologi pendidikan adalah ilmu yang menerangkan tentang aktivitas individu dan faktor-faktor yang mempengaruhi dalam proses pendidikan. Penyelidikan tentang gejala-gejala kejiwaan itu sendiri awal mulanya dilakukan oleh para filosof Yunani Kuno. Psikologi barn diakui menjadi cabang ilmu independen setelah didirikan laboratorium psikologi oleh Wilhem Wund pada tahun 1879, yang kemudian sangat berpengaruh bagi perkembangan psikologi selanjutnya. Metode-metode Barn dikemukakan untuk pembuktian nyata dalam psikologi sehingga lambat-laun dapat disusun teori-teori psikologi yang terlepas dari ilmu induknya. Buku ini disusun untuk melengkapi referensi di bidang Psikologi Pendidikan. Selain itu, sebagai buku ajar bagi mahasiswa. Buku membahas dasar-dasar psikologi pendidikan dengan cakupan materi disertai penugasan sehingga dapat mengantarkan mahasiswa ke kepada pemahaman yang lebih komprehensif.

**Belajar Sambil Bermain Lore Kesehatan** Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Ronggolawe Tuban Metode pembelajaran terhadap anak usia dini sangat menentukan keberhasilan pendidikan untuk masa yang akan datang. Metode tersebut juga memerlukan penyesuaian-penyesuaian atau adaptasi terhadap perkembangan sosial yang dipengaruhi oleh perkembangan sains dan teknologi. Dengan semakin maraknya alat-alat digital yang ada di lingkungan anak-anak maka anak-anak sudah menjadi kelompok digital native ( orang yang dibesarkan dalam lingkungan yang sudah familiar dengan alat- alat digital). Untuk hal tersebut tentu perlu penyesuaian-penyesuaian di dalam metode pengajaran. Dengan memanfaatkan audio video di dalam metode pembelajaran, adalah salah satu upaya untuk menyesuaikan kebutuhan anak dan kebiasaan anak yang telah berada ada di dalam era digital yang sangat maju ini. Untuk memberikan arah bagaimana metode pembelajaran yang baik untuk anak tentu guru- guru PAUD juga harus memahami bagaimana cara metode pengajaran yang update sesuai dengan perkembangan anak di lingkungannya. Untuk itu buku panduan video berbasis model pembelajaran inkuiri untuk meningkatkan kecerdasan naturalis anak di Taman Kanak-kanak ini, perlu disosialisasikan dan dimanfaatkan oleh guru PAUD sebagai salah satu referensi dalam mengembangkan metode pembelajaran untuk anak-anak PAUD saat ini. Saya berharap kiranya buku panduan ini dapat dimanfaatkan seefektif mungkin di dalam memajukan pendidikan kedepan. Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Bukittinggi Drs. Melfi. M. Si NIP. 196605061986021005  
*PSIKOLOGI PENDIDIKAN* WahyuMedia

Masalah pandemic virus corona 2019 (Covid-19) yang muncul hampir di seluruh dunia sejak Maret 2020 dan menyerang Indonesia, hingga kini belum juga terselesaikan. Pandemic ini berdampak pada berbagai bidang kehidupan, termasuk di bidang pendidikan, antara lain hambatan dalam menentukan metode pembelajaran yang tepat, hambatan komunikasi antara orang tua dan guru, dan hambatan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran (Agustin et al., 2021). Akibatnya, kebijakan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia telah diberlakukan pada tahun 2020 Nomor 3 dan Surat Edaran Tahun 2020 Nomor 4. Kebijakan ini disebut kebijakan pembelajaran jarak jauh jaringan (online) atau kebijakan pembelajaran online. Pembelajaran ini tidak dilakukan secara langsung di kelas, melainkan dengan bantuan perangkat elektronik seperti gadget, laptop, dan smartphone. Hal inilah yang melatarbelakangi masyarakat mengenal istilah “belajar dari rumah” atau “BDR”. Artinya, proses pembelajaran pertama di sekolah untuk pembelajaran di rumah berdampak signifikan terhadap proses pembelajaran.

Creative Games for Kids Gramedia Pustaka Utama

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang memberikan pelayanan kepada anak yang berada pada rentang usia lahir sampai delapan tahun. Pelayanan yang diberikan kepada anak berupa: perawatan, pengasuhan, pendidikan, dan pembinaan harus sesuai dengan teori dan praktik pembelajaran bagi anak usia dini. Anak usia dini memiliki potensi yang harus dikembangkan melalui rangsangan. Potensi-potensi tersebut berupa aspek-aspek perkembangan. Aspek perkembangan yang harus mendapatkan rangsangan yaitu aspek nilai agama dan moral, kognitif, bahasa, fisik-motorik, dan sosial-emosional. Aspek perkembangan tersebut harus mendapatkan rangsangan dalam bentuk kegiatan pembelajaran menyenangkan; kegiatan pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan; anak harus terlibat dalam setiap kegiatan pembelajaran (anak terlibat aktif); pengaturan lingkungan menentukan terhadap ketenangan, kenyamanan, dan kesenangan anak dalam belajar; serta memberikan banyak pengalaman untuk mengembangkan wawasan pengetahuan bagi anak. Konsep pembelajaran bagi anak usia dini harus sesuai dengan kebutuhan pertumbuhan dan perkembangannya hal itu akan berpengaruh kepada proses keberlanjutan tahap perkembangan selanjutnya. Proses kegiatan pembelajaran bagi anak usia dini harus melibatkan seluruh perangkat yang berada di lingkungan anak seperti: pihak sekolah, guru, dan orangtua. Kerja sama antara guru dan orangtua sangat menentukan terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak. Untuk menentukan keberhasilan dari kegiatan pembelajaran diperlukan alat untuk mengakses perkembangan anak, sehingga akan nampak keberhasilan perkembangan pembelajaran anak. Buku persembahan penerbit PrenadaMediaGroup Kencana

### **Model Permainan Bagi Kebugaran Jasmani Siswa Sekolah Dasar** Indragiri TM

Tiap orangtua memahami pentingnya membekali anak dengan keterampilan intelektual yang dibutuhkan agar mereka berhasil di sekolah dan dalam kehidupan secara umum. Tetapi, anak juga perlu menguasai emosinya. Buku ini adalah petunjuk untuk mengajarkan cara memahami dan mengatur dunia emosi pada anak-anak, yaitu apa yang disebut Daniel Goleman dalam buku bestseller-nya sebagai *Keceerdasan Emosi*. Berdasarkan hasil penelitiannya selama sepuluh tahun terhadap lebih dari 120 keluarga, John Gottman menemukan bahwa anak-anak yang belajar mengenali dan menguasai emosinya menjadi lebih percaya diri dan juga lebih sehat secara fisik. Mereka juga lebih berprestasi di sekolah dan cenderung menjadi orang dewasa yang sehat secara emosi. Dengan menggunakan contoh yang biasa dialami orangtua, Gottman menerangkan cara menjadi *Pelatih Emosi*, yaitu orangtua yang mendorong anak-anaknya untuk mengungkapkan emosi dan membantu anak mengelola emosi, yang tujuan akhirnya adalah belajar mengatasi krisis emosinya sendiri. *Pelatihan Emosi* adalah proses lima langkah yang dijelaskan secara terperinci dan jernih dalam buku ini. Bila dipraktikkan dengan benar, pelatihan ini akan menghasilkan kedekatan emosi yang lebih besar antara orangtua dan anak, bahkan pada masa-masa krisis emosi. Dengan mengambil cerita dari hasil penelitian dan juga pengalamannya sendiri sebagai seorang ayah, Gottman menyajikan petunjuk yang simpatik dan jelas bagi orangtua tentang cara mengembangkan kecerdasan yang berasal dari hati untuk anak-anak mereka.

### **Bunga Rampai TEORI DAN PRAKTIK BERMAIN UNTUK ANAK USIA DINI** Ksatria Siliwangi

Berbagai langkah dan dari tip awal memilih permainan, persiapan bermain hingga cara melakukan penilaian saat bermain diberikan secara jelas dengan memerhatikan konsep-konsep *conscious parenting* bagi para orang tua. Langkah-langkah ini sengaja diberikan tahap demi tahap agar para orang tua paham benar tujuan akhir dari permainan yang mereka lakukan bersama buah hati mereka dirumah, yaitu menumbuhkan rasa percaya diri dan kemampuan berpikir serta kemampuan menjalani hidup secara matang dan dewasa seutuhnya kelak di kemudian hari saat mereka tumbuh, dengan bakal rasa dicintai dan rasa terima kasih sepenuhnya oleh para orang tua sejak dini. "Anak-anak dengan kedekatan emosional yang baik serta penerimaan diri yang baik dari orangtua akan tumbuh menjadi anak-anak yang tahu akan apa yang mereka inginkan serta memiliki rasa percaya diri yang baik dikemudian hari"

*Mendidik anak* CV Pena Persada

Tidak ada pakem untuk pola asuh anak. Setiap orangtua punya cara sendiri untuk mengasuh anak-anak mereka. Begitu juga dengan setiap negara, yang hampir semuanya punya pola asuh tersendiri. Tidak jarang, pola asuh yang diterapkan sangat unik dan jauh dari kata *mainstream*. Tapi justru dari sanalah tumbuh anak-anak unggul yang cerdas, bermental tangguh, dan berkarakter kuat. Mungkin Anda bertanya-tanya apa rahasia kebahagiaan anak-anak Denmark? Bagaimana orang-orang Finlandia membentuk karakter anak yang betah belajar meski tanpa disuruh? Bagaimana cara orang Prancis mewujudkan anak-anak yang paham sopan santun bahkan sejak masih sangat muda? Kita semua tahu setiap anak berbeda, dan membutuhkan metode berbeda pula dalam pendekatannya. Trik-trik *parenting* terbaik ini telah dirangkum dari seluruh dunia. Uji cobakan yang menurut Anda terbaik bagi Anda, juga anak-anak Anda. Jangan terburu-buru, perlahan saja, nikmati prosesnya. Sejatinya menjadi orangtua adalah seni halus yang tidak ada sekolahnya. Tapi Anda dapat belajar dari buku ini tentang bagaimana orangtua-orangtua di seluruh dunia memperlakukan anak-anak

mereka. Ada yang kaku, ada yang lunak, ada juga yang telah menekankan kemandirian sejak anak-anak mereka masih sangat kecil. Tak ada yang salah. Semua hanya soal preferensi dan kecocokan. Anda akan diberikan pilihan untuk itu.

**Penguatan Moderasi Beragama** Elex Media Komputindo  
Kehadiran buku referensi dengan judul "Analisis Sosial Kesejahteraan Keluarga Dan Bencana Alam", dijadikan salah satu landasan untuk mengkaji secara radikalisme wawasan tentang kesejahteraan keluarga maupun masyarakat dari resiko bencana alam. Penerapan analisis sosial yang praktis, inovatif, dan berkelanjutan untuk memberikan dampak positif pada masyarakat, khususnya keluarga rentang dan lokasi rawan bencana. Perencanaan kesejahteraan sosial dan dukungan sosial sangat urgen terhadap keberlangsungan keluarga dan ketahanan anak. Dukungan sosial memiliki keberfungsian sosial, pendampingan sosial memiliki tahapan dan proses pendampingan sosial. Teknik strategi prinsip etika pendampingan sosial maupun edukasi maupun advokasi sangat diperlukan secara sosial. Berdasarkan hal tersebut menjadi penting upaya peningkatan resiliensi keluarga, khususnya di wilayah rawan bencana. menunjukkan besarnya perubahan, tantangan, dan ancaman yang dihadapi keluarga pada saat ini. Resiliensi keluarga merupakan kemampuan keluarga untuk bangkit dari keterpurukan dan krisis, terkait erat dengan kemampuan keluarga mempertahankan keberlangsungan hidup keluarganya pada keadaan apapun dengan memaksimalkan pengelolaan sumberdaya keluarga. sistem dapat mempertahankan keberlangsungannya manakala menjalankan fungsinya dengan baik.

### **Analisis Sosial Kesejahteraan Keluarga Dan Bencana Alam** Penerbit Andi

Buku ini ditulis untuk membantu mahasiswa dalam mempelajari filsafat pendidikan jasmani dan olahraga agar pembelajaran lebih efektif. Melalui buku ini, mahasiswa diharapkan memiliki pengetahuan serta mampu menerapkan pengetahuan tentang filsafat pendidikan jasmani dan olahraga dalam kehidupan sehari-hari.

Mengembangkan Kecerdasan Emosional Anak (Cover Baru) Nas Media Pustaka

Penulisan buku ajar ini bertujuan untuk memudahkan bagi mahasiswa sebagai calon guru agar apa yang diprogramkan dan disampaikan kepada siswanya kelak berjalan dengan lancar dan mudah dipahami, dengan adanya buku yang berisikan beberapa contoh modifikasi permainan ini diharapkan bisa membantu memecahkan masalah pebgajara penjas terutama di tingkatan sekolah dasar dimana dirasa masih kurang beragam saat melakukan permainan dan cenderung monoton memainkan permainan yang itu itu saja, sedangkan bagi siswa akan memudahkan dalam belajar yang selama ini menjadi kendala apabila ingin menambah pengetahuannya terhadap sumber materi pelajaran.

### **STRATEGI PENINGKATAN KECERDASAN INTERPERSONAL** Prenada Media

Buku sederhana ini dialamatkan secara khusus untuk para pemerhati pendidikan anak usia dini, terutama para pendidik, calon pendidik, dan orang tua yang sedang mengemban tanggung jawab atas masa depan kehidupan bangsa. Tanggung jawab yang harus dipenuhi dalam konteks ini antara lain berupa fasilitas pendidikan anak usia dini dalam bentuk alat permainan yang mengandung nilai-nilai pendidikan. Buku ini memaparkan kajian teoretik terkait konsep dasar alat permainan edukatif untuk anak usia dini yang dapat dimanfaatkan sebagai pedoman dalam menyiapkan alat permainan edukatif untuk pendidikan anak usia dini. Selain itu, dalam buku ini penulis menyampaikan contoh-contoh dan cara pembuatan Alat Permainan Edukatif

berdasarkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini hasil rancangan para praktisi sekaligus pemerhati pendidikan anak usia dini secara langsung berkolaborasi dengan penulis di laboratorium PGPAUD UPI Kampus Tasikmalaya.

**Quality Time With Kids** Forum Silaturahmi Doktor Indonesia (FORSILADI)

Buku ini dimaksudkan untuk membantu para guru penjasorkes di SD pada pembelajaran penjasorkes. Dalam buku ini disajikan peraturan dan tata cara permainan sepak bola tangan untuk dimainkan oleh siswa.

*Katalog Buku Erlangga* Prenada Media

Masa kanak-kanak merupakan masa yang sering diingat karena identic dengan bermain. Menurut Piaget (dalam Santrock, 2013) bermain dapat meningkatkan perkembangan kognitif karena membuat anak-anak mempraktikkan kompetensinya serta memperoleh keterampilan. Plato, Aristoteles, Froebel dalam Mayke S. (2007; 2) menganggap bermain sebagai kegiatan yang mempunyai nilai praktis. Artinya bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan pada anak. Dari masa ke masa jenis permainan yang ada di Indonesia mengalami perubahan yang sangat beragam, pada zaman dahulu yang sering dimainkan oleh anak-anak adalah petak umpet, main kelereng, boi-boian, membuat mobil dari kulit jeruk dan masih banyak lagi. Menurut Siregar (2014) Permainan Tradisional dahulu sangat digemari oleh anak-anak. Namun, Pada masa sekarang permainan tradisional sudah jarang dimainkan oleh anak-anak atau mungkin sudah menghilang karena adanya perkembangan teknologi sehingga munculnya berbagai permainan modern. Menurut Nur (2013; 87) menyatakan bahwa anak-anak lebih sering bermain dengan permainan digital seperti video games, playstation (PS) dan game online.

Manusia Dalam Pandangan Psikologi Penerbit Lindan Bestari

Buku ini merupakan hasil penelitian yang membahas tentang penerapan APE Gratif bagi anak autis. APE gratif merupakan Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan alat permainan yang dirancang secara khusus guna menunjang terlaksananya proses pendidikan dan pembelajaran yang tidak hanya fokus pada perkembangan motorik, namun di desain berdasarkan 5 aspek perkembangan anak. Meliputi perkembangan pada aspek moral agama, fisik motorik, kognitif, sosial emosional, dan bahasa. Dengan menggunakan APE Gratif pendidikan bagi anak autis sangat efektif dalam meningkatkan 5 aspek perkembangan sekaligus dalam 1 permainan.

BUNGA RAMPAI KEPERAWATAN GERONTIK Cipta Media Nusantara

Buku Model Permainan Bagi Kebugaran Jasmani Siswa Sekolah Dasar ini merupakan hasil penelitian penulis tentang Model Permainan bagi Kebugaran Jasmani Siswa Sekolah Dasar Buku terdiri atas delapan bab yang berkaitan erat dengan kebugaran jasmani dan siswa sekolah dasar Pada Bab Pertama membahas tentang Anak Usia Sekolah Dasar Kemudian pada Bab Kedua membahas tentang Kebugaran Jasmani secara umum Kemudian pada Bab Ketiga membahas tentang Kebugaran Jasmani dan Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) Setelah itu, pada Bab Keempat membahas tentang Ciri-ciri dan Faktor yang Memengaruhi Kebugaran Jasmani, Bab Kelima membahas tentang Komponen-komponen Kebugaran Jasmani Kemudian pada Bab Keenam membahas tentang Model Latihan Kebugaran Jasmani Berbasis Permainan untuk Siswa Sekolah Dasar, yang berisi tentang bentuk-bentuk latihan, tetapi berbasis permainan untuk meningkatkan kebugaran jasmani siswa sekolah dasar Dan pada bagian terakhir Bab Ketujuh membahas tentang Tes Kebugaran Jasmani Bagi Siswa Sekolah Dasar Diharapkan dengan adanya buku ini dapat menjadi pedoman dan panduan tambahan serta bacaan, terutama bagi guru-guru PJOK di sekolah dasar sebagai usaha untuk meningkatkan kebugaran

jasmani siswanya.

**Fiqh Neurostorytelling** GagasMedia

Gopnik (2019) menyatakan bahwa bermain merupakan kegiatan yang sangat penting dalam mengembangkan kecerdasan anak. Jenis permainan yang baik adalah yang melibatkan fisik dan psikis anak, misalnya bermain engklek di mana anak harus aktif secara fisik dan juga didorong berpikir melakukan gerakan yang tepat agar tidak kalah. Penelitian Şener dan Çoçalışkan (2018) menemukan gaya belajar berkaitan dengan kecerdasan majemuk anak. Anak-anak yang memiliki gaya belajar kinestetik, visual, dan auditori cenderung memiliki kecerdasan yang sangat tinggi pada kecerdasan visual-spasial, kinestetik, dan naturalis. Gaya belajar yang beraneka ragam dapat ditemukan dengan cara belajar melalui bermain pada anak. Penelitian tentang penggunaan permainan tradisional terhadap kecerdasan jamak telah banyak dilakukan, namun penelitian masih dilakukan secara parsial, satu permainan untuk mengembangkan satu kecerdasan, padahal di dalam pendidikan anak usia dini pembelajaran harus dilakukan holistik mencakup kemampuan agama, moral, kognitif, fisik, sosial, dan emosional. Pembelajaran yang ditujukan pada aspek saja akan membuat perkembangan aspek lain tertunda. Penelitian ini akan mengukur kecerdasan apa saja yang dapat dikembangkan dengan satu permainan tradisional, sehingga aspek yang belum dapat dimodifikasi dalam permainan. Buku persembahan penerbit PrenadaMediaGroup

**Prosiding Seminar Nasional 2018 Jilid 1** European Alliance for Innovation

Saat ini, perkembangan sosial emosi anak masih dipengaruhi oleh berbagai permasalahan yang kompleks, baik dari segi psikologis, ekonomi, budaya, agama, ideologis maupun sosiologis. Pendidik diharapkan mampu menyaring berbagai ragam informasi dan menyesuaikan dengan kondisi peserta didik. Penulis mencoba memaparkan berbagai perspektif terkait pengembangan sosial emosional anak usia dini, dengan harapan mampu menjadi pedoman untuk stimulasi perkembangan sosial emosional, baik dalam lingkup Perguruan Tinggi, lembaga PAUD, maupun lingkungan keluarga anak.

Filsafat Pendidikan Jasmani & Olahraga Mikro Media Teknologi Kebudayaan adalah kompleksitas dari suatu sistem terpadu yang mencakup pengetahuan, kepercayaan, nilai, moral, hukum, dan adat istiadat yang mengatur manusia sebagai anggota masyarakat bagaimana berperilaku atau berhubungan dengan orang lain, seperti berbicara, bekerja, bermain, kesenian, dan lain sebagainya. Sehingga mengikat suatu masyarakat yang memberikan kepadanya rasa memiliki jati diri. Dengan demikian, dapat dimaknai bahwa eksistensi budaya adalah keberadaan nilai-nilai yang dihargai, didukung, dan diharapkan dalam kehidupan masyarakat meskipun telah terjadi pergantian generasi. Berkaitan dengan permainan satu di antaranya adalah permainan Lore yang merupakan permainan tradisional atau permainan anak nagari di Minangkabau. Permainan ini merupakan kekayaan budaya lokal dan sudah berumur puluhan tahun yang diwariskan secara turun-temurun dan telah mulai ditinggalkan oleh generasi penerus karena tergerus oleh permainan digital. Bila ditelaah lebih dalam permainan Lore ini memiliki pembelajaran dan mengandung nilai-nilai budaya lokal yang perlu dilestarikan dari generasi ke generasi sebagai bagian dari penguatan identitas kultural suatu masyarakat. Buku ini berisikan tentang permainan Lore dengan menggunakan arena yang dimodifikasi dan ditambahkan dengan konsep kesehatan yaitu delapan indikator Perilaku Hidup Bersih dan Sehat di Sekolah. Buku ini juga dapat dijadikan sebagai sumber pembelajaran dalam pembentukan karakter berperilaku sehat yang dimulai sejak usia dini. Dalam buku ini, juga ditulis macam dan jenis permainan tradisional Minangkabau lainnya atau

disebut juga dengan permainan anak nagari.

**PERMAINAN BOLA BESAR MELALUI MODIFIKASI PERMAINAN SEPAKBOLA TANGAN Capiya**

Buku model pembelajaran nomor lari (ASAHI) berbasis permainan pada siswa sekolah dasar sangat sederhana, mudah dipahami dan dapat diterapkan dari segi kesesuaian, variasi permainan, serta kemasan yang sangat menarik dari produk buku yang dilengkapi dengan media pembelajaran sehingga memudahkan para guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran dan meningkatkan efektifitas dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran nomor lari (ASAHI) berbasis permainan pada siswa sekolah dasar dapat memberikan kontribusi yang positif dalam menunjang pencapaian tujuan pembelajaran, karena selain dapat meningkatkan keterampilan lari jarak pendek juga siswa dapat tertarik dengan variasi model pelatihan lari jarak pendek. Dengan demikian tidak menutup kemungkinan model pembelajaran ini dapat pula diterapkan oleh guru untuk meningkatkan keterampilan lari jarak pendek. Disamping itu model pembelajaran nomor lari (ASAHI) berbasis permainan pada siswa

sekolah dasar menampilkan model pembelajaran yang variasi permainannya menarik dan menyenangkan serta sistematis mulai dari model permainan yang sederhana dan mudah dipahami sampai pada model permainan dengan gerakan kombinasi yang sulit.

**Seni Mendidik Anak di Era 4.0 AMERTA MEDIA**

Pada dasarnya keilmuan yang berkembang tidak lain diperuntukkan untuk kehidupan umat manusia, berkenaan dengan hal tersebut buku ini akan mengupas sisi manusia dari pandangan mazhab psikologi secara sederhana, buku ini juga sangat berguna bagi mahasiswa Sarjana, Pascasarjana, Doktorat, dan juga umum baik berbackground pendidikan maupun lainnya yang ingin mengetahui beberapa mazhab psikologi, sebab buku ini didasari oleh teori-teori dasar dari mazhab psikologi mulai dari mazhab psikoanalisis atau psikodinamik, mazhab transpersonal hingga pada persepektif islam yang semuanya dikemas secara sederhana untuk memudahkan pembaca menggali informasi secara ringan dan simple, kemudian didukung dengan penelitian yang update. Manusia Dalam Pandangan Psikologi ini diterbitkan oleh Penerbit Deepublish dan tersedia juga dalam versi cetak