

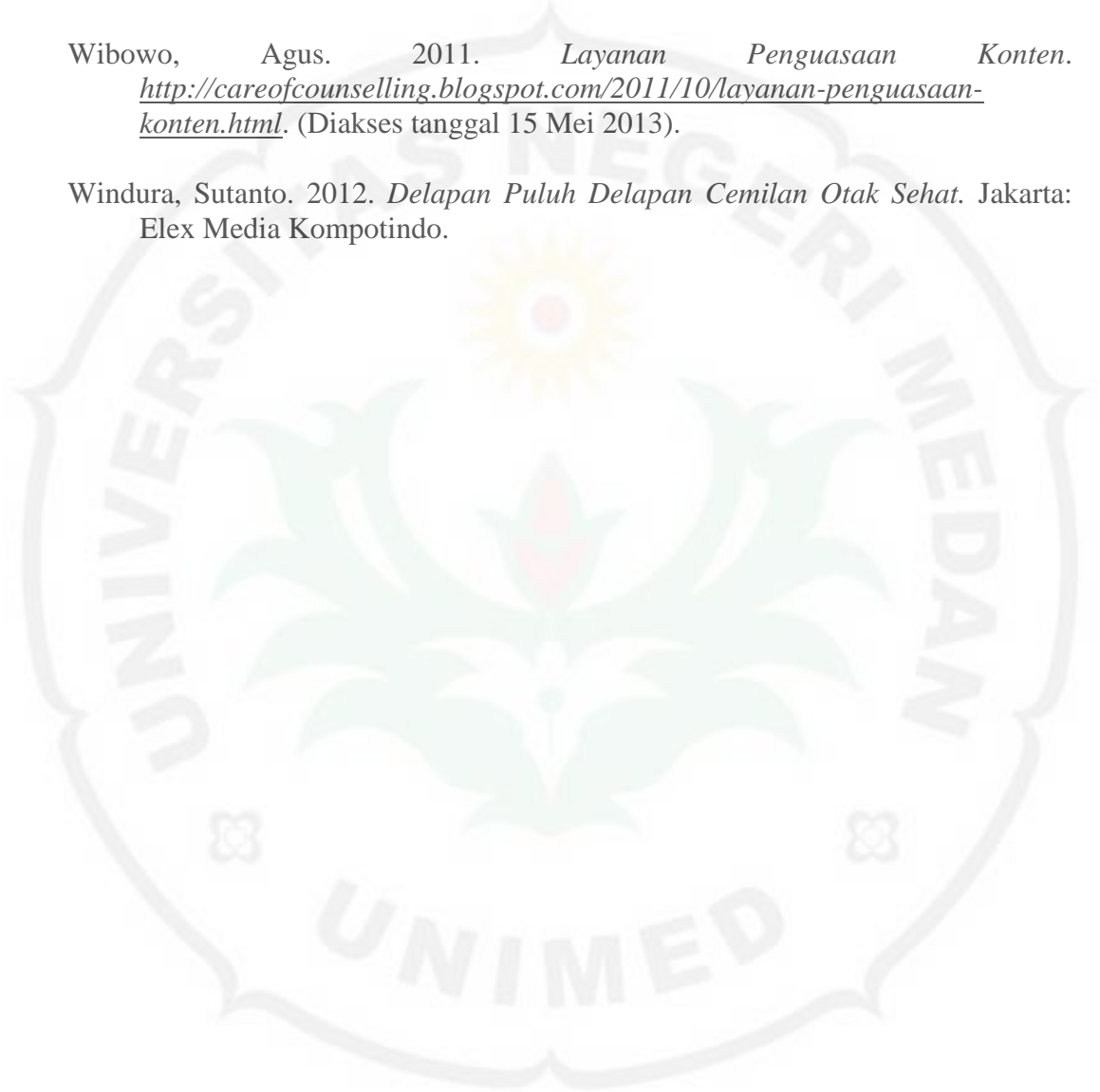
## DAFTAR PUSTAKA

- Abdussalam Al-khalili, Amal. 2005. *Mengembangkan Kreativitas Anak*. Jakarta: Gramedia
- Akbar, Reni dkk. 2001. *Kreativitas*. Jakarta: Grasindo
- Al-Maghazi, Ibrahim. 2005. *Menumbuhkan Kreativitas Anak*. Jakarta: Cendekia
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Desmita. 2005. *Kumpulan Permainan Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Gramedia
- Gie, The Liang. 2003. *Teknik Berpikir Kreatif*. Yogyakarta: Sabda Persada Yogyakarta
- Gunadi, Tri. 2009. *Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Penebar Swadaya
- Hurlock. 1999. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga
- Ifdil. 2008. *Jenis-Jenis Layanan dalam BK*. Dalam [http://konselingindonesia.com/index.php?option=com\\_content&task=view&id=9&Itemid=38](http://konselingindonesia.com/index.php?option=com_content&task=view&id=9&Itemid=38). (Diakses tanggal 15 Mei 2013).
- Marhijanto, Bambang. 2002. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Munandar, Utami. 1999. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta
- \_\_\_\_\_. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat Cetakan ketiga*. Jakarta: Rineka Cipta
- Nurani, Sujiono dkk. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks
- Prayitno. 2004. *Layanan Penguasaan Konten*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- \_\_\_\_\_. 2004. *Layanan Bimbingan dan Konseling*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Rachmawati, Yeni & Evi Kusniawati. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak*. Jakarta: Kencana
- Semiawan, Cony dkk. 1984. *Memupuk Bakat dan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah*. Jakarta: Gramedia

Siswono, T.Y.E. 2009. *Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Pemecahan Masalah Tipe "What's Another Way"*. Jakarta: Gramedia.

Wibowo, Agus. 2011. *Layanan Penguasaan Konten*. <http://careofcounselling.blogspot.com/2011/10/layanan-penguasaan-konten.html>. (Diakses tanggal 15 Mei 2013).

Windura, Sutanto. 2012. *Delapan Puluh Delapan Cemilan Otak Sehat*. Jakarta: Elex Media Komputindo.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY