

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, T.I.B. (2011). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*. Jakarta : Prenada Media Group.
- Arends, R. (2009). *Learning To Teach*. 9<sup>th</sup>ed. New York : McGraw-Hill.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Englewood Cliffs, NJ:Prentice-Hall.
- [Depdiknas \(2003\). Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Jakarta : CV.Madya Duta](#)
- [Depdiknas \(2009\). Permendiknas No.58 tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.](#)
- Departemen Pendidikan Nasional. (2002). *Acuan Menu Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini (Menu Pembelajaran Generik)*. Jakarta: Direktorat PADU.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2002). *Acuan Menu Pembelajaran pada Kelompok Bermain*. Jakarta: Direktorat PADU.
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Goleman, D. (2004) *Kecerdasan Emosional: Mengapa EI lebih penting dari IQ*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Joyce, B. Weil, M. Calhoun, E. (2009) *Models of Teaching*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kurnia, Selia. 2015. "Pengaruh Kegiatan Painting Dan Keterampilan Motorik Halus Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Dalam Seni Lukis". *Jurnal Pendidikan Usia Dini* Volume 9 Edisi 2, November 2015. Jakarta : Program Studi PAUD Pendidikan Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta.
- Montolalu (2009). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Munandar Utami. (1999). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nursito. (1999). *Kiat Menggali Kreativitas*. Yogyakarta: Mitra Gama Widya.

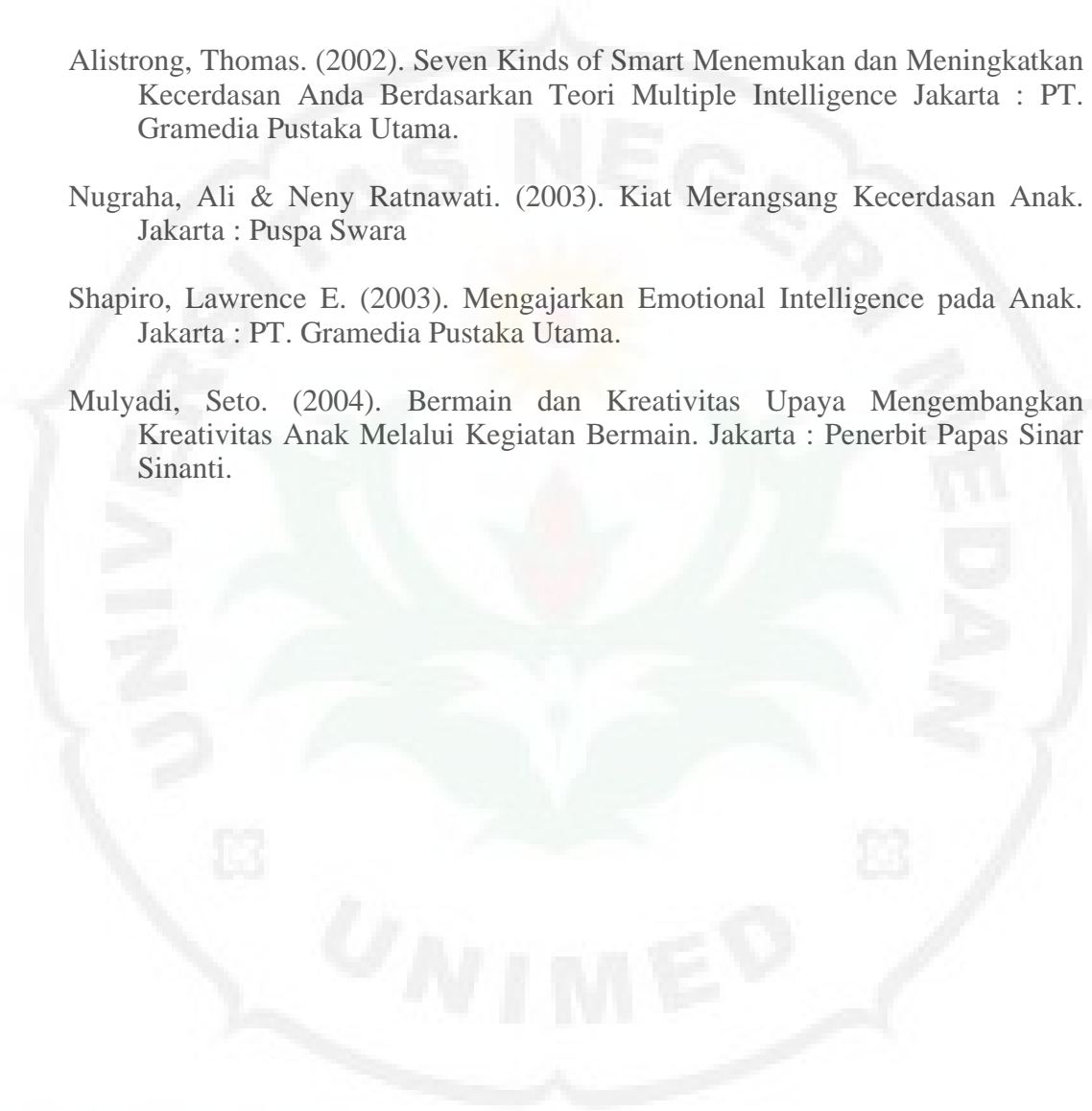
- Patmonodewo, S. (2003). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: RinekaCipta.
- Rahman, H.S., 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: PGTKI Press
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Safaria, T. (2005). *Creativity Quotient*. Jogjakarta: Platinum.
- Santoso, S. (2002). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Citra Pendidikan.
- Sarwono, S.W. (2004). Kecerdasan Emosi. <http://sarlito.blogspot.com>.
- Shapiro E. Lawrence. (1997). *How to raise a child with a high EQ*. Penerjemah: Alex Tri Kantjono. Jakarta: Gramedia.
- Sudjiarto. (2003). *Membangun Kecerdasan Emosi*. Buletin PADU. Jakarta: Direktorat PADU.
- Sugiyono. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N.S. (2007). *Bimbingan dan Koseling dalam Praktek Mengembangkan Potensi dan Kepribadian Anak*. Bandung: Maestro.
- Sunarto dan Hartono, B.A. (2002). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: RinekaCipta.
- Supriadi, D. (2005). *Membangun Bangsa Melalui Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya.
- Suryabrata, S. (2003). *Metodologi Penelitian*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Wahyu, Dynna. 2013. "Pengaruh Bermain Plastisin Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun ditinjau dari Bermain Secara Individu dan Kelompok". *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan* Volume 2 Nomor 03, Desember 2013. Fakultas Psikologi Universitas Airlangga Surabaya.
- Nugraha, Ali & Yeni Radimawati. (2009). *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta : Penerbit Universitas Terbuka
- Kasdu, Dim. *Anak Cerdas*. (2004). Jakarta : Puspaswara
- Goleman, Daniel. (2005). *Kecerdasan Emosi untuk Mencapai Puncak Prestasi*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Goleman, Daniel. (2004). *Kecerdasan Emosional Mengapa EI lebih Peting daripada IQ*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.

Alistrong, Thomas. (2002). *Seven Kinds of Smart Menemukan dan Meningkatkan Kecerdasan Anda Berdasarkan Teori Multiple Intelligence* Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.

Nugraha, Ali & Neny Ratnawati. (2003). *Kiat Merangsang Kecerdasan Anak*. Jakarta : Puspa Swara

Shapiro, Lawrence E. (2003). *Mengajarkan Emotional Intelligence pada Anak*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.

Mulyadi, Seto. (2004). *Bermain dan Kreativitas Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain*. Jakarta : Penerbit Papas Sinar Sinanti.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY