

DAFTAR PUSTAKA

- Achroni. (2013). *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta Javalitera.
- Anah, L. (2012). *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Tradisional Congklak pada Kelompok B TK Sabilas Salamah Surabaya: Jurnal Penelitian Universitas Negeri Surabaya*
- Andriani, T. (2012). Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya*.
- Azhar, A. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Brunvand. (1968). *The Study Of American Foklore California*. American: American Foklore Society. New York: W.W. Norton & Co.
- Danandjaya. (1986). *Folklore Indonesia*. Jakarta: Pustaka Grafitipers.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Degeng. (2013). *Ilmu Pembelajaran Klasifikasi Variabel Untuk Pengembangan Teori Dan Penelitian*. Bandung: Kalam Hidup.
- Eldarni, P. d. (2001, Oktober 4). *Diambil kembali dari Di akses dari Internet pada <http://susantotutor.wordpress.com/category/pengertian-media-pembelajaran/>.*
- Euis, K. (2016). *Permainan Tradisional Dan Perannya Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta : Prenamedia Group
- Fauziah. (2014). *Pengaruh Permainan Congklak Terhadap Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-6Tahun di TK Dharma Wanita Persatuan 02 Malang*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Imran, M. (1989). *Dasar-Dasar Sosial Budaya Pendidikan*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Koenjaraningrat. (2002). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: rhineka Cipta.
- Hamidi, M. &. (2017). *Permainan Tradisional Sebagai Kegiatan Ekstrakurikuler untuk Meningkatkan Kompetensi Sosial Siswa*. 2, 1.

- Moleong, L. J. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Riduwan. (2004). *Metode dan Teknik menyusun Tesis*. Bandung: Alfabeta.
- Rusmana, D. D. (2010, September). *PERMAINAN CONGKAK: Nilai dan Potensinya bagi Perkembangan Kognitif Anak . 2*.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Supriono, A. (2018). *Serunya Permainan Tradisioal Anak Tradisional Anak Zaman Dulu*. Jakarta Timur: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Splinder, G. D. (1955). *Education And Anthropology*. The University Of Michigan: Stanford University press.
- Zubaidah, S. (2015). *Learning and Innovation Skills untuk menghadapi era Revolusi Industri 4.0*. Universitas Negeri Malang

THE
Character Building
UNIVERSITY