

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, T. (2012, September). Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak dan Remaja. *Jurnal Sosial Budaya*, Vol 9 No 1.
- Ariani, C. (1997). *Pembinaan Nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat*. Yogyakarta: Proyek Pengkajian Nilai Budaya.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik, Edisi Revisi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azzahro, F. A. (2019). Analisis Media Bakiak Kayu Dalam Mengembangkan Kemampuan Kerjasama di Kampung Dolanan Sidowayah Polanharjo Klaten. *Digilib Unnes* , 17-28.
- Bappenas. (2010, April). *Kompilasi Penangan Kelompok Marginal*. hal. 1-18.
- Bramasta P, A. (2016). Pengembangan Karakter Siswa Sekolah Melalui Permainan Tradisional. *Artikel Prosiding Seminar Nasional Profesionalisme Tenaga Kerja Profesi PJOK*.
- Fajarwati, E. (2008). *Permainan Tradisional di Indonesia*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Gardner Earl, H. (2013). *The Multiple Intellegences* . Bandung: Interaksara.
- Haerani Nur. (2013). Membangun Karakter Remaja Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal UNM*, Hal 1-8.
- Hurlock, E. B. (2008). *Pengembangan Kepribadian dan Karakter*. Univ.Michiston .

- Kartono , K. (2006). *Pemimpin dan Kepemimpinan, Apakah Kepemimpinan Abnormal Itu?* Jakarta: Raja Grafindo Persada .
- Kartono, K. (2008). *Konsep Kepemimpinan (Organizational Behaviour)*. Jakarta: Salemba Empat.
- Khamdani, A. (2018). *Olahraga Tradisional Indonesia*. Surabaya: Surabaya Republik Indonesia.
- M, H. A. (2009). *Permainan Tradisional untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Masaong , K. (2011). *Kepemimpinan Berbasis Multiple Intelligence* . Bandung : Alfabeta .
- Misbach, H. (2006). Peran Permainan Tradisional yang Bermuatan Edukatif Dalam Menyumbang Pembentukan Karakter dan Identitas Bangsa . *Laporan Penelitian Jurusan Psikologi UPI*, Hal 1-24.
- Nur , H. (2013). Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter*, Nomor 1.
- Nurhidayati , E. (2017). Deprivasi Budaya Pada Remaja Kalangan Marginal. *Journal of Multicultural Studies in Guidance an Counseling* , Hal 201-214 Vol 1 No 2.
- P, S. A. (2018). *Permainan Tradisional Edisi Revisi Terbaru*. Yogyakarta: Kepel Press.

- Philips , S. (2008). *Refleksi Karakter Bangsa*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rahmawati, D. (2016). *Aku Pintar Dengan Bermain*. Solo: Solo Metagraf.
- Samani, M. (2017). *Konsep dan Model Pendidikan Karakter* . malang : Remaja Rosdakarya.
- Siagian P, S. (2003). *Teori dan Praktik Kepemimpinan* . Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjino, Anas. (2017). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Bandung: Rajagrafindo.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan* . Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D* . Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, d. (2014). *Konsep Metode Penelitian Pendidikan* . Bandung: Alfabeta.
- Suhendrik, R. (2011). *Pengembangan Model Pembelajaran Permainan Tradisional Bentengan Pada Siswa Kelas Tinggi di SD Negeri Sidakangen Kecamatan Kalimanah Kabupaten Purbalingga*. Semarang: Skripsi Universitas Negeri Semarang.
- Sujarno, d. (2011). *Pemanfaatan Permainan Tradisional dalam Pembentukan Karakter* . Yogyakarta: Balai Pelestarian Nilai Budaya (BPNB).
- Supadmi, E. (2014). *Pengembangan Model Permainan Tradisional Gobag Sodor Pada Anak Kelas III SDN 2 Karangrandu Kecamatan Pecangan Kabupaten Jepara* . Semarang: Skripsi Universitas Negeri Semarang.

Susanto, B. H. (2017). Model Pengembangan Permainan Tradisional Untuk Membentuk Karakter Pada Siswa Sekolah Dasar. *Moral Kemasyarakatan*, 117-130 vol 2 no 2.

Sutrisno, H. (1991). *Analisis Butir untuk Instrumen Angket, Tes, dan Skala Nilai dengan Basica*. Yogyakarta: Andi Offset.

Teo Aik Cher. (2012). *Mengapa Menjadi Seorang Pemimpin (Panduan Bagi Remaja untuk Memimpin Diri Sendiri dan Tim Anda) : Seri Pendidikan Karakter*. Bandung : Indeks.

Widiastuti , R. (2017). *Pemberdayaan Masyarakat Marginal*. Surabaya: Pustaka Pelajar.

THE
Character Building
UNIVERSITY