

## DAFTAR PUSTAKA

- Al Muchtar, Suwarma. (2015). *Dasar Penelitian Kualitatif*. Bandung: Gelar Pustaka Mandiri.
- Achroni, Keen. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Cet. 1. Jogjakarta: Javalitera.
- Arif Nugraha. 2020. *Media edukasi permainan tradisional poly cutting akrilik berfitur augmented reality*. Universitas Pendidikan Indonesia
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada
- Astutik Sulaiman. (2019). *Penerapan Media Permainan Dakon Dalam Peningkatan Hasil Belajar Berhitung Siswa Kelas 1 SD Al-Amin Surabaya*. PGSD FIP. Universitas Negeri Surabaya.
- Burhanuddin. 2000, *Administrasi Manajemen dan Kepemimpinan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Borg, W.R. and Gall, M.D. 1983. *Educational Research: An Introduction*. London: Longman, Inc.
- Dewantara, Ki Hajar. (1928). *Method Montessori, Frobel, dan Taman Anak*. Majalah "Wasita". Edisi Oktober 1928. Jilid I. no.1.
- Dewi Arini, Agus Sumitra. (2019). *Meningkatkan Kemampuan Minat Berhitung Melalui Permainan Sondah Modifikasi*. Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi. Volume 2 Nomor 6.
- Desi Dwi Hastuti, Utama, dan Djalal Fuadi. (2018). *Tanggung Jawab Siswa Dalam Pembelajaran Matematika SMA*. Magister Administrasi Pendidikan Sekolah Pascasarjana. Universitas Muhammadiyah Surakarta. Vol. 13, No. 2.
- Gunawan , H. (2012). *Pendidikan Karakter Konsep dan Implementasi*. Bandung: Alfabeta.
- Irfan Haris. (2016). *Kearifan Lokal Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng Sebagai Media Untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial dan Moral anak Usia Dini*. Pgpaud Fkip. Universitas Slamet Riyadi.

- Jati Rinakri Atmaja. (2017). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Geometri Melalui Permainan Dakon Pada Anak Usia 4-5 Tahun*. Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini. STKIP Muhammadiyah Kuningan.
- Made Ayu Anggraeni, Yunus Karyanto, Wadiatu Khairati A.S. (2018). *Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun*. Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.
- Megan Asri Humaira. (2019). *Lagu permainan rakyat "layang-layang" Sebagai sastra lisan*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Djuanda Bogor. Vol. 3, No. 2.
- Mirnayenti. (2015). *Efektivitas Layanan Informasi Menggunakan Media Animasi Meningkatkan Sikap Anti Bullying Peserta Didik*. Jurnal Konselor. 4(2). 84-91.
- Muslich, M. 2011. *Pendidikan Karakter Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Nasution, S. (2003). *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif (Bandung)*. Tarsito. Library. Fis. Uny. Ac. Id/Opac/Index. Php.
- Ni'matul Maolia, Dhi Bramasta, Ana Andriani. (2019). *Sikap Toleransi dan Tanggung Jawab Siswa Kelas V SD Negeri 1 Patikraja*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Purwokerto. Volume 9 Nomor 1.
- Nurihsan, Ahmad Juntika. 2006. *Bimbingan dan Konseling Dalam Berbagai Latar Kehidupan*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Nursalim, Mochamad. (2015). *Pengembangan Profesi Bimbingan & Konseling*. Jakarta: Erlangga.
- Pasani, dkk. (2016). *Mengembangkan Karakter Tanggung Jawab Siswa Melalui Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Number Head Together*. Jurnal. Vol 4, No 2 2016.
- Rr. Eko Susetyarini, Tutut Indria Permana, Gunarta Gunarta, Dwi Setyawan, Roimil Latifa, Siti Zaenab. *Motivasi dan tanggung jawab siswa dalam pembelajaran berbasis proyek, sebuah penelitian tindakan kelas*. Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Ririn Ayu Wulandari. (2019). *Sastra Dalam Pembentukan Karakter Siswa*. Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. PPs Universitas Negeri Medan.

- Risma Mila Ardila, Nurhasanah, Moh Salimi. (2019). *Pendidikan Karakter Tanggung Jawab Dan Pembelajarannya di Sekolah*. Universitas Sebelas Maret.
- Sabar Narimo, Desi Dwi Hastuti, dan Anam Sutopo. (2018). *Konsekuensi Tanggung Jawab Dalam Pembelajaran Matematika SMA*. Magister Administrasi Pendidikan Sekolah Pascasarjana. Universitas Muhammadiyah Surakarta. Vol. 30, No. 2.
- Septi Wahyu Utami. (2019). *Penerapan Pendidikan Karakter Melalui Kegiatan Kedisiplinan Siswa*. Universitas PGRI Semarang.
- Setiawan dan Masduki. (2013). *Peningkatan Tanggung Jawab Dan Hasil Belajar Dengan Strategi Pembelajaran Quiz Team*. Skripsi. FKIP, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Shertzer, B. & Stone Shelley C., (1980). *Fundamentals of counseling*, Boston: Houghton, Mifflin Company
- Sukardi, D K, (2002). *Pengantar pelaksanaan program bimbingan dan konseling di sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukmadinata Syaodih Nana, 2009, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, Bandung:PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV
- Suyadi. 2013. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Tim Play Plus Indonesia. 2014. *Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta.
- Yudha Pradana. (2016). *Pengembangan Karakter Siswa Melalui Budaya Sekolah*. Dosen Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Politeknik Negari Media Kreatif Jakarta.
- Zhao, Y.L., 2002. *Extracurricular Activity: How Character Education in Conduct in China*, <http://www.tandl.vt.edu/IA/pdf/2002/Yalizhao.pdf>.

<https://id.wikipedia.org/wiki/Dakon>