

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, Cahyo Waskito. 2016. Penanaman Kepedulian Sosial di MTs Satu Atap Hidayatul Mubtadi'in Kalitapan Kecamatan Purwojati Kabupaten Banyumas. *Skripsi Publikasi. IAIN Purwokerto*.
- Agung, dan Asmira. 2018. Pengembangan Model Pendidikan Karakter Peduli Sosial Melalui Metode Bermain Peran di TK Tunas Mekar Indonesia Bandar Lampung. *Jurnal Caksaka-Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2).
- Andayani, dan Majid. 2013. *Pendidikan Karakter Perspektif Islam*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Aqib, dan Sujak. 2011. *Panduan dan Aplikasi Pendidikan Karakter*. Bandung: Penerbit Yrama Widya.
- Asmani, Jamal Ma'mur. 2011. *Tuntunan Lengkap Metodologi Praktis Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum. 2010. *18 Nilai-nilai Karakter*. Jakarta: Kemendiknas.
- Baron, dan Byrne. 2004. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Candra, dan Masya. 2016. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al-Furqon Prabumulih. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*. 03 (1) 153-169).
- Fauzi, Achmad Ryan. 2017. Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu dan Peduli Sosial Melalui Discovery Learning. *JTP2IPS*. 2 (2) 27-36).
- Fauziah, Meifa Ida. 2013. Pengembangan Modifikasi Permainan Gobak Sodor Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Afiliasi Diri Antar Siswa SMP Kelas VII. *Jurnal Bimbingan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya*.
- Handoyo, dan Yudiwinata. 2014. Permainan Tradisional dalam Budaya. *Paradigma*. 02 (03).
- Hardiyanti, dan Lutfi. 2013. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Unsur dan Senyawa Kimia Sederhana dengan

- Menggunakan Media Permainan Tradisional Gobak Sodor. *Unesa Journal of Chemical Education*. 2 (2) 7-11.
- Harly, Serafina Lucky, dkk. 2014. Peningkatan Perkembangan Sosial Emosional Melalui Metode Bermain Permainan Tradisional. *FKIP Untan*.
- Irianto, Agus. 2013. *Pendidikan sebagai Investasi Pembangunan Suatu Bangsa*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Iswinarti. 2017. *Permainan Tradisional: Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis*. Malang: Penerbit Universitas Muhammadiyah Malang.
- J02/A01. 2020. Rusunawa Bakalan Krapyak Prioritas Warga Kudus, [online], <http://jurnal.pantura>, (diakses 1 Februari 2020).
- Kesuma, Dharma. 2013. *Pendidikan Karakter Untuk Bangsa*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Kurniati, Euis. 2016. *Permainan Tradisional dan Peranannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Prenada Media.
- Latumbessy, Anastasya, dkk. 2016. Hubungan Antara Adiksi Game Online Terhadap Keaktifan Pembelajaran Anak Usia 9-11 tahun. *Jurnal SIMETRIS* (7)2.
- Megawangi, Ratna. 2004. *Pendidikan Karakter Solusi yang Tepat untuk Membangun Bangsa*. Jakarta: Indonesia Heritage Foundation.
- Muslich, Masnur. 2013. *Pendidikan Karakter Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nur, Haerani. 2013. Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional. *JURNAL Pendidikan Karakter*. 1 (III).
- Sindhi, Dhita Novellia. 2013. Hubungan Frekuensi Bermain *Game Online* Dengan Pemenuhan Kebutuhan Tidur Anak Usia Remaja di SMA Muhammadiyah 4 Yogyakarta. *Skripsi Publikasi*. Stikes 'Aisyiyah Yogyakarta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

- Supas. 2019. Proyeksi Jumlah Penduduk Indonesia 2019, [online], www.databoks.katadata.co.id,(diakses 30 Oktober 2019).
- Suyadi. 2013. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Jakarta: Prenada Media.
- Tabi'in. 2017. Menumbuhkan Sikap Peduli Pada Anak Melalui Interaksi Kegiatan Sosial. *Jurnal INTIMAIYA*. 1(1).
- Uno, Hamzah, dkk. 2016. *Landasan Pendidikan*. Jakarta:PT. Bumi Aksara.
- Utami, Helma Dwi. 2011. *Penanaman Sikap Sosial Melalui Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas V. UHAMKA Jakarta*.
<https://bps.go.id> (diakses 9 Januari 2019).

