

DAFTAR RUJUKAN

- Adisuilo. 2012. *Pembelajaran Nila-Karakter*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Aditya Pramudito. 2016. *Survei Pengelolaan Ekstrakurikuler Olahraga Sepakbola di Sekolah Menengah Atas Se-Kabupaten Klaten*. Universitas Negeri Yogyakarta
- Anggreni. 2019. *Minat dan motivasi peserta didik pada ekstrakurikuler olahraga di SMP Negeri 7 Singaraja Tahun pelajaran 2018/2019*. Fakultas Olahraga dan Kesehatan Universitas Pendidikan Ganesha.
- Ardiwinata, Suherman dan Dinata. 2006. *Kumpulan Permainan Rakyat Olahraga Tradisional*. Jakarta: Tina Wijaya.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Bali Koni. 1990. *Olahraga Tradisional Di Daerah Bali*. Denpasar: Koni Bali.
- Darmayasa. 2019. *Buku Ajar Teori dan Praktek Pendidikan Rekreasi*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Djaali. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Handayani, Dantes dan Lasmawan., 2013. “Penerapan Permainan Tradisional Meong-meongan Untuk Perkembangan Sikap Sosial Anak Kelompok B Taman Kanak-kanak Astiti Dharma Penatih Denpasar”. *Program Studi Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia*. 3-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Dasara Volume 3 Tahun 2013. Diakses Pada Tanggal 10 November 2019, Jam 18.00 WITA.
- Heru Dwi Wahana. 2015. “Pengaruh Nilai-nilai Budaya Generasi Milennial dan Budaya Sekolah Terhadap Ketahanan Individu”. *SMA Negeri 39, Cijantung, Jakarta*. *Jurnal Ketahanan Nasional*, XXI (1) , April 2015: 14-22. Diakses pada tanggal 7 November 2019, Jam 08.00 WITA.
- I.P.I. Kusuma, L.D.S. Adnyani. 2016. “Motivasi dan Sikap Bahasa Mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris Undiksha”. *Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris. Universitas Pendidikan Ganesha. Singaraja*. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. Vol. 5, No.1, April 2016. Diakses pada tanggal 1 November 2019, Jam 09.00 WITA.
- Jamaris, Martini. 2013. *Orientasi Baru dalam Psikologi Pendidikan*. Ghalia Indonesia.

- Kanca I Nyoman, Ni Putu Sucita Dartini. 2015. "Tingkat Kepuasan Mahasiswa Terhadap Kualitas Layanan Akademik Jurusan Penjaskesrek". *Jurusan Penjaskesrek Fakultas Olahraga dan Kesehatan Universitas Pendidikan Ganesha. Jurnal Penjakora*. Vol. 2, No. 2, 2015. Diakses pada tanggal 1 November 2019, Jam 18.00 WITA.
- Khairani, Makmun. 2017. *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Lilik Ismawati., 2017. "Pengaruh Media Pembelajaran dan Motivasi Berprestasi Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik MAN Di Kabupaten Gresik". *Jurnal Pendidikan Ekonomi Manajemen Dan Keuangan Vol. 01 No. 02* November 2017. Diakses pada tanggal 5 November 2019, Jam 14.35 WITA.
- Nur Fauziatun., 2014. *Faktor-Faktor Yang Melatarbelakangi Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Kelas Ix Smp Negeri 22 Semarang*. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang
- Penny Puspayanti., 2017. *Minat Siswa Kelas Iv Dan V Dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Di Sd Negeri 1 Godean Yogyakarta*. Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
- Putu Aditya Primayoga Arya. 2015. *Revitalisasi Permainan Tradisional Bali Sebagai Bagian Dari Atraksi Wisata Budaya Di Kota Denpasar*. JUMPA Volume 1 Nomor 2, Januari 2015. Diakses Pada Tanggal 7 November 2019, Jam 12.20 WITA.
- Rosy Amelya., 2016. *Motivasi Siswa Dalam Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Bulutangkis Di Smp Negeri 1 Tempel Sleman Yogyakarta*. Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
- Sadirman A.M. 2012. *Interaksi Belajar dan Motivasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Slameto. 2010. *Belajar & Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sugiarta, Mardana, Adiarta dan Artanayasa (Eds). 2019 *Filsafat Pendidikan Ki Hajar Dewantara (Tokoh Timur)*. Bali: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumardinata dan Kris AW. 2018. *Mendidik Generasi Z & A Marwah Era Milenial Tuah Generasi Digital*. Jakarta: PT. Grasindo.

Suryabrata, Sumadi. 2014. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Wijaya, Purnawan dan Wibawa., 2016. *Rancangan Bangun Game Tajog Race Berbasis Android*. Jurusan Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Udayana. Merpati Vol.4 No.2 Agustus 2016. Diakses Pada Tanggal 7 November 2019, Jam 14.30 WITA.

Winarno. 2018. *Guru Generasi Milenial*. Boyolali: Diomedia.

