

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, A & Munawar. (2018). Pengaruh Gadget Terhadap Interaksi Dan Perubahan Perilaku Anak Usia Dini di Gampong Rumpet Kecamatan Kreung Barona Jaya Kabupaten Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah*, vol. 3, no. 3, hlm 1-12.
- Anggita G, dkk. (2018). Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa. *Journal of Sport Science and Education (JOSSAE)*, vol. 3, no. 2, hlm 55-59.
- Asmida. (2017). *Keberadaan Permainan Tradisional di Era Modernisasi di Desa Batu Belah Kabupaten Anambas*. Skripsi Sarjana. Tanjung Pinang: Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Maritim Raja Ali Haji.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2016). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Edisi Kelima. Jakarta: Balai Bahasa.
- Bungin, B. (2001). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Danandjaja, J. (1986). *Folklor Indonesia Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain-lain*. Jakarta: Pustaka Grafitipers.
- Handrianto, S. (2015). *Pengaruh Permainan Tradisional Gobag Sodor Terhadap Peningkatan Kemampuan Penyesuaian Sosial Siswa Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri Kota Malang*. Skripsi Sarjana. Malang: Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Huizinga, J. (1949). *Homo Ludens a Study of The Play-Element in Culture*. London: Redwood Burn Ltd.
- Mas'udah, A. F & Sujarwanto. (2013). Permainan "Bakiak Race" Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Autis Hipoaktif. *Jurnal Pendidikan Khusus*, vol. 3, no. 3, hlm. 1-7
- Nur, H. (2013). Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter*, vol. 3, no. 1, hlm. 87-94
- Purnamasari, H. (2019). Permainan Tradisional Petak Umpet Modifikasi Terhadap Keterampilan Sosial Siswa Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan Khusus*. Vol. 11, no. 3, hlm. 1-16.

- Purnomo J. & Santoso Y. (2017). Hubungan Kecanduan *Game Online* Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja. *Jurnal Humaniora Yayasan Bina Darma*. vol.4, no. 1, hlm. 27-44.
- Saputra, S. Y. (2017). Permainan Tradisional vs Permainan Modern Dalam Penanaman Nilai Karakter di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, vol. 1, no. 1, hlm.85-94.
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Surbakti K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*. Vol.1, no 1. hlm 28-38.
- Suryabrata, Sumadi. (2009). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rajawali Press.
- Suryanto R. (2015). Dampak Positif dan Negatif Permainan Game Online Dikalangan Pelajar. *Jurnal Jom FISIP*. vol 2. no 2. hlm 15.
- Sutikno, L. H, dkk.(2018). *Sosialisasi*. <http://www.academie.edu/36581302/> Sosialisasi Proses Agen Pesan Jenis-jenis dan Polanya. Di akses pada 25 Maret 2020 pukul 22.00 WIB.
- Teddi W. (2016). Perubahan Jenis Permainan Tradisional Menjadi Permainan Modern Pada Anak-Anak Di Desa Ijuk Kecamatan Belitung Hulu Kabupaten Sekadau. *Jurnal Sociologique*. vol 3. no 1. hlm 16.
- Undang-Undang No. 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak .Pasal, Ayat 1.
- Widyawati.N. (2018). *Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjaskes Siswa SD Negeri Gadingan Wates*. Skripsi Sarjana. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Yulita R. (2017). *Permainan Tradisional Anak Nusantara*. Jakarta Timur: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.