

## DAFTAR PUSTAKA

- Adi dkk. 2020. *Implementasi Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Sebagai Pembentuk Karakter Bangsa*. Jurnal Pendidikan anak. Vol 9 (1) hal 33-39
- Almanfaluthi.B dan Juniar, 2020. *Konsep Motion Graphics Pengenalan Layang-Layang Sebagai Budaya Bangsa*. Jurnal Desain, Vol.7 (2) hal.99-109
- Anggita.G dkk. 2018. *Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa*. Journal Of Sport Science And Education, Vol. 3 no. 2 hal 55-59
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arif Satria Putra Pratama. 2017 *Hubungan Kecandua Bermain Game Online pada Smartphone (Mobile Online Games) terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Angkatan 2013 Fakultas Kedokteran Universitas Lampung*. Bandar Lampung: Universitas Lampung. (Online). ([http://digilib.unila.ac.id/25363/20/SKRIPS I%20%28TANPA%20BAB%20PEMBAH ASAN%29.pdf](http://digilib.unila.ac.id/25363/20/SKRIPS%20I%20%28TANPA%20BAB%20PEMBAH%20ASAN%29.pdf), diakses pada tanggal 20 Januari 2021)
- APJII. 2017. Hasil penelitian Penggunaan Internet. ([http://kominfo.go.id/content/detail/12638/hasil survei-penetrasi-dan-perilaku-pengguna-internet-2017apjii/](http://kominfo.go.id/content/detail/12638/hasil_survei-penetrasi-dan-perilaku-pengguna-internet-2017apjii/)) [accessed 2021/1/30]
- Eun Jin Lee, "A Case Study of Internet Game Addiction," Journal of Addiction Nursing 22, no. 1(2011):208, diakses 21 Januari 2021, <http://lontar.ui.ac.id/file?file=digital/20313849-S42570Huungan%20kecanduan.pdf>.
- Khoiriyah. S 2018, *Dampak Game Onlineterhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu Di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan* [diakses pada tanggal 20 Januari 2021]
- Kusumawati dkk 2017, *Perbedaan Tingkat Kecanduan (Adiksi) Games Online Pada Remaja Ditinjau Dari Gaya Pengasuhan*, jurnal RAP UNP. Vol,8 no.1 hal 88-99
- Kurniati. 2017, *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Kencana
- Masya dan Candra. 2016. *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016*.

- Mulyani.Novi, 2016, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: DIVA Press
- Mulyani. Sri, 2013, *45 Permainan Tradisional Anak Indonesi*. Yogyakarta: LangensarimPublishing
- Napitupulu. Astrid. 2015. *Penerapan Konseling Kelompok Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas VIII Negeri 2 Pandan Nauli Tahun Ajaran 2014/2015*. Psikologi pendidikan dan bimbingan konseling
- Novrialdy.Eryzal, 2019, *Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya*. Buletin Psikologi Vol.27, no 2hal 148-158
- Putra.Arif dkk, 2020. *Nilai Edukasi Permainan Tradisional Layang-Layang: Masyarakat Banten Masa Pandemi Covid-19*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP, Vol.3(1) hal. 457-461
- Purwanto, Ngalim.2009. *Evaluasi hasil Belajar*.Bandung:Remaja Rosdakarya
- Rini, A. 2011. *Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Anak*. Jakarta: Pustaka Mina.
- Ridwan, 2005 *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Sanditaria dkk, 2012, *Adiksi Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah Di Warung Internet Penyedia Game Online Jatinangor Sumedang*
- Santoso dkk, 2017. *Eksistensi Permainan Tradisional Layang-Layang (Studi Kasus: Di Kelurahan Tabing Banda Gadang Kecamatan Nanggalo Kota Padang)* [accessed 2021/1/23])
- Sugiyono. 2019 *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.Bandung: Alfabeta.
- Sudjana.2005. *Metode Statistika*.Bandung: Tarsito
- Syahrani. Ridwan *Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya, Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, 1 (1)( Juni), 2015, hal 86,
- U-Report. Hasil survei peminat permainan tradisional. ([http://tgrcampaign.com/read/58/hasil-survei-peminat-permainan-tradisional-tahun-2017] [accessed 2021/1/30])
- Zebeh. Aji Chandra. *Berburu Rupiah Lewat Game online*. Yogyakarta: Bounabooks, 2012.