

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z. (2007). *Analisis Eksistensial*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persad.
- Akbar, H. U. (1995). *Metode Penelitian Sosial*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Andriani, T. (2012). Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya*, Hal. 121 - 136.
- Anggita, G. M., Mukarromah, S. B., & Alic, M. A. (2018). Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa. *Journal of Sport Science and Education (JOSSAE)*, Hal. 55-59.
- Ariawan, K. D. (2017). Permainan Tradisional Meong–Meongan Digantikan Permainan. *Media Komunikasi FPIPS*, Hal. 26-30.
- Asmanidar. (2017). Pergeseran Budaya Permainan Anak di Aceh (Suatu Tinjauan Sosiologis Antropologis). *Gender Equality: International Journal of Child and Gender Studies*, Hal. 88 - 99.
- Bagus, L. (1996). *Kamus Filsafat*. Jakarta: Gramedia.
- Bishop, J. C., & Curtis, M. (2005). *Permainan Anak-Anak Zaman Sekarang*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Bungin, B. (2003). *Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Chaer, A. (1990). *Pengantar Semantik Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Creswell, J. (2010). *Research design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed*. Yogyakarta: PT. Rineka Cipta.
- Dharmamulya, S., & Sumintarsih. (2004). *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Fauzi. (2016). Pembentukan Karakter Anak Melalui Permainan Tradisional Cim-Ciman. *Jurnal Ilmiah VISI PPTK PAUDNI*, Hal. 99 - 109.

- Geertz, C. (1973). *The Interpretation of Cultures*. New York: Basic Group.
- Hadiwijono, H. (2005). *Sari Sejarah Filsafat Barat 2*. Yogyakarta: Kanisius.
- Khasanah, I., Prasetyo, A., & Rakhmawati, E. (2011). Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian PAUDIA*, Hal. 91 - 105.
- Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, Hal. 97-103.
- Kusumawardani, S. P. (2015). Game Online Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers Clash Of Clans Pada Clan Indo Spirit). *Departemen Antropologi FISIP Universitas Airlangga*, Hal. 154-163.
- Malik, K. (2019). Perbedaan Nilai (Value) Dan Makna (Meaning) Budaya Permainan Egrang Di Empat Negara. *Gorga Jurnal Seni Rupa*, Volume 08 Nomor 01. Hal 197-2020.
- Marzoan, & Hamidi. (2017). Permainan Tradisional sebagai Kegiatan Ekstrakurikuler untuk Meningkatkan Kompetensi Sosial Siswa. *Journal AN-NAFS*, Hal. 62 - 82.
- Moleong, J. L. (2009). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Neuman, W. (2014). *Social Research Methods; Qualitative and Quantitative Approaches* savebth Editin. *assex: pearson Education Limitid*.
- Neuman, W. L. (2006). *Social research methods : Qualitative and Quantitative Approaches*, sixth edition. *Boston: Pearson Education,inc*.

- Nur, H., & Asdana, M. F. (2020). Pergeseran Permainan Tradisional Di Kota Makassar. *Phinisi Integration Review*, Hal. 17 - 29.
- Nuryasana, E., & Indarti, R. (2017). Pengembangan Permainan Tradisional Bentengan Sebagai Implementasi Pendidikan Karakter di MI Unggulan As'saadah – Surabaya. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, Hal. 52-59.
- Pateda, M. (2001). *Sematik Leksikal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Santoso, A. (1995). *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya: Kartika.
- Saputra, S. Y. (2017). Permaianan Tradisional VS Permainan Modern dalam Penanaman Nilai Karakter di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, Hal. 85 - 94.
- Setiawan, W. (2017). Era Digital dan Tantangannya. *Seminar Nasional Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia*, Hal. 1-9.
- Silalahi, U. (2006). *Metode Penelitian Sosial*. Bandung : Unpar Press.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Supardan, D. (2009). *Pendekatan Ilmu Sosial: Sebuah kajian Pendekatan Struktural*. Jakarta: Bumi Aksara.