

## DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, E. W. (2016). *Ethnopedagogy The Proceeding of International Seminar on Ethnopedagogy*. Banjarmasin: Wahana Jaya Abadi.
- Adams, E. (2014). *Fundamentals of Game Design* (Third ed.). United: New Riders.
- Afrina, R., & Yulsyofriend. (2020). Pengaruh Permainan Boy-Boyan terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3294-3304.
- Alfadhila, A. R. (2019). *Perancangan Kampanye Sosial mengenai Senyuman Melalui Media Board Game*. Bandung: elibrary UNIKOM.
- Amirudin, & Mukarom, Z. (2018). PENDIDIKAN KARAKTER DALAM KAULINAN BUDAK BAHEULA: STUDI NILAI PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI PERMAINAN ANAK TRADISIONALSORODOT GAPLOK DARI JAWA BARAT. *AL-BIDAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 1-18.
- Andini, D. R., & Rizkiantono, R. E. (2019). Perancangan Kotak Aktivitas ABC Petualangan Sebagai Media Bermain dan Perkembangan Dasar Anak Pra-Sekolah. *IDEA*, 31-36.
- Ardiani, T. (2012). Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya*, 121-136.
- Fauziah, N. (2020). Metode Bermain Peran Makro Sebagai Upaya Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal PAUD Agapedia*, 219-228.
- Hernawaty. (2015). *Metode Montessori : Pendidikan Karakter yang Mengembangkan Potensi Anak*. Surabaya: CV. Garuda Mas Sejahtera.
- Humaidi, A. (2016). Nilai Budaya dalam Lagu Banjar: Pernikahan, Mata Pencaharian, dan Permainan Tradisional. *Statistika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 102-113.
- Husna M, A. (2009). *100+ Permainan Tradisional Indonesia*. Yogyakarta: ANDI OFFSET.
- Ibda, h. (2017). *Media Pembelajaran Berbasis Wayang*. Semarang: CV. Pilar Nusantara.
- Iswinarti. (2016). Nilai-nilai problem Solving Permainan Tradisional Engklek. *SENASPRO*, 1-9.
- Kurniati, E. (2011). Program Bimbingan untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisioanal. *Skripsi*, -.
- Kurniawati, I. D., & Nita, S. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *Jurnal Komputer dan Teknologi Informasi*, 68-75.
- Kusrianto, A. (2010). *Pengantar Tipografi*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Madrus, A. (2018, Januari 30). *Permainan Engklek, Permainan Tradisional Anak-anak Sedunia*. Dipetik Januari 24, 2021, dari Bobo.id:

<https://bobo.grid.id/read/08711604/permainan-englek-permainan-tradisional-anak-anak-sedunia?page=all>

*Magister Psikologi Sains*. (2020, Mei 15). Retrieved Maret 3, 2021, from Belajar mengasyikan di Rumah melalui Permainan Tradisional: <http://msipsikologi.umm.ac.id/id/berita/belajar-asyik-di-rumah-dengan-metode-berlian.html>

Maharsi, I. (2016). *Ilustrasi*. Yogyakarta: Badan Penerbi ISI Yogyakarta.

Megawati. (2017). Pengaruh Media Poster terhadap Belajar Kosakata Bahasa Inggris. *Getsempena English Education Journal*, 101-117.

Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 182-186.

Nurhayati, I. (2012). Peran Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal EMPOWERMENT*, 39-48.

Pandey, B. K. (2012, Juni 9). *AEIOU of Design Thinking*. Diambil kembali dari linkedin: <https://www.linkedin.com/pulse/aeiou-design-thinking-bhupesh-kumar-pandey/>

Rahman, U. (2009). Karakter Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal ilmu tarbiyah dan Keguruan*, 46-57.

Rahmawati, E. (2010). *Bermain Asyik Permainan Tradisional*. Jakarta: Multi Kreasi Satudelapan.

Ramadan, R., & Widayani, Y. (2013). Game Development Live Cycle Guidelines. *ICACIS 2013*, 95-100.

Returns, T. G. (2019, Agustus 11). *Mengenal Permainan Tradisional: Bekel*. Retrieved Maret 3, 2021, from Traditional Games Returns: <https://tgrcampaign.com/read/77/mengenal-permainan-tradisional-bekel>

Rustan, S. (2010). *Layout Dasar & Penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Rustan, S. (2011). *Font & Tipografi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Soewardikoen, D. W. (2019). *Metode Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: PT Kanius.

Statistik, B. P. (2020). *Profil Anak Usia Dini*. Jakarta: Badan Pusat Statistik.

Sudono, A. (2010). *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: PT Grasindo.

Sugiyono. (2016). *Metode penelitian pendidikan: (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.

Sulyandari, A. K. (2019). Pengaruh Gadget pada Perkembangan Anak Usia Dini. *Pendidikan Islam Anak*, 12-20.

Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.

Sutini, A. (2013). Meningkatkan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Cakrawala Dini*, 67-77.

Uce, L. (2015). The Golden Age : Masa Efektif Merancang Kualitas Anak. *Jurnal Pendidikan Bunayya*, 77-92.

- Ukasyah. (2015). Identifikasi Faktor-faktor Permainan Bebentengan sebagai Basis Perancangan Game Pemicu Peningkatan Sistem Motorik Anak. *Jurnal Sositologi*, 124-140.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP.
- Yulianti, S. (2017). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Bancakan. *Skripsi*, 1-7.

