

DAFTAR PUSTAKA

- Adhani, D. N., & Hidayah, I. T. (2014). Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional Ular-Ularan. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo, Volume 1*,(nomor 2), 76–146.
- Andi, J. (2015). Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted – Global Positioning System (A-GPS) Dengan Platform Android. *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)*, 1(1), 1–8. elib.unikom.ac.id/download.php?id=300375
- Anwar, B., Jaya, H., Kusuma, P. I., Studi, P., & Komputer, S. (1978). *Issn : 1978-6603 implementasi location based service berbasis android untuk mengetahuiposisi user*. 121–133.
- Asianbrain 2008, dalam Dasrun Hidayat 2013, “Permainan tradisional dan kearifan lokal kampung dukuh garut selatan jawa barat.” (2013). Permainan tradisional dan kearifan lokal kampung dukuh garut selatan jawa barat. *ACADEMICA Fisip Untad, 05(02)*, 1057–1070.
- Budaya, J. J. S. dan. (2006). Permainan Tradisional Anak, Salah Satu Khasanah Budaya yang Perlu Dilestarikan. *Indian Economic and Social History Review, 1(1)*, 1–24.
- Burstiando, R. (2015). Jurnal sportif • vol. 1 no. 1 november 2015 60. *Jurnal Sportif, 1(1)*, 60–73.
- Dan, A., Pembelajaran, R. M., & Pengantar, K. (2018). *Materi : FADLULAH, M. (2012). Rancang Bangun Aplikasi Kamus Jerman – Indonesia Berbasis Android*. 121.
- Handayani, R. T., Arradini, D., Darmayanti, A. T., Widiyanto, A., & Atmojo, J. T. (2020). Pandemi covid-19, respon imun tubuh, dan herd immunity. *Jurnal Ilmiah Stikes Kendal, 10(3)*, 373–380.
- Hariyanti, W., Astra, I. K. B., & Suwiwa, I. G. (2019). Pengembangan Model Latihan Fleksibilitas. *Penjaroka, 6(1)*, 57–64.
- Haryati, S. (2012). Research and Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian dalam Bidang Pendidikan. *Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan, 37(1)*, 11–26.
- Dede Suherman <https://jabarnews.com/read/69584/tak-ada-referensi-40-permainan-rakyat-tradisional-punah> (Selasa,19 Februari 2019)
- Kominfo.go.id https://kominfo.go.id/content/detail/26060/terjadi-pergeseran-penggunaan-internet-selama-masa-pandemi/0/berita_satker
- Komputer, B., & Siswa, C. A. D. (2017). *PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS CTL UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI MENGGAMBAR*. 2(April), 73–81.

- Maiyana, E. (2018). Pemanfaatan Android Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 4(1), 54–65. <https://doi.org/10.22216/jsi.v4i1.3409>
- Martianingtiyas, E. D. (2019). Research and Development (R&D): Inovasi Produk dalam Pembelajaran. *Researchgate*, August, 1–8. <https://www.researchgate.net/publication/335227473>
- Melinda. (2017). Eksistensi Permainan Tradisional di Sekolah Dasar. *Skripsi*, 8–26.
- Program Studi Teknologi Pembelajaran & Psikologi Pendidikan, Pascasarjana, U. N. M. (2016). *Inovasi Pendidikan di Era Big Data dan Aspek Psikologinya*. 197–210. <http://pasca.um.ac.id/wp-content/uploads/2017/02/Prosiding-Big-Data-2016.pdf>
- Raco, J. (2018). *Metode penelitian kualitatif: jenis, karakteristik dan keunggulannya*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/mfzuj>
- Retno. (2015). Pengertian Permainan Game. *Prosiding SNATIF*, 2(1), 5–17.
- Saputro, B. (2017). Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) bagi Penyusun Tesis dan Disertasi. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
- Sari, Y. P. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Dan Persediaan Di Kota Prabumulih. *Jurnal Sistem Informasi Dan Komputerisasi Akuntansi (JSK)*, 1(1), 81–88. <http://jsk.ac.id/index.php/JSK/article/view/11>
- Sugawara, E., & Nikaido, H. (2014). Properties of AdeABC and AdeIJK efflux systems of *Acinetobacter baumannii* compared with those of the AcrAB-TolC system of *Escherichia coli*. *Antimicrobial Agents and Chemotherapy*, 58(12), 7250–7257. <https://doi.org/10.1128/AAC.03728-14>
- Sutrisno, A. (2015). Rancang Bangun Aplikasi Pengoptimalan Komposisi Pakan Kambing Peranakan Etawa Menggunakan Metode Pearson Square Pada Peternakan Nyoto. *Repository: Universitas Dinamika*, 9–47.
- Syukroni, M. F. (2017). Rancang Bangun Knowledge Management Sistem Berbasis Web Pada Madrasah Muallimin Al-Islamiyah Uteran Geger Madiun. *Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Ponorogo*, 7–35. <http://eprints.umpo.ac.id/3019/>
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Addie Model. *Jurnal Ika*, 11(1), 16.
- Tekege, M. (2017). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran SMA YPPGI Nabire. *Jurnal Teknologi Dan Rekayasa*, 2(1), 40–52. <https://uswim.e-journal.id/fateksa/article/view/38>
- Villela, lucia maria aversa. (2013). 濟無No Title No Title. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).