

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A. (1991). *Psikologi Perkembangan*. Rineka Cipta.
- Aji, W. N. (2016). Model Pembelajaran Dick and Carrey Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. *Kajian Linguistik Dan Sastra*, 1(2), 119. <https://doi.org/10.23917/cls.v1i2.3631>
- Azizah. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Stopmotion Berbasis Inquiry Menggunakan Model Borg and Gall*.
- Bambang. (2018). Perbedaan Model dan Teori Dalam Ilmu Komunikasi. *Jurnal Pemikiran Keislaman*, 29(1), 135-144. <https://doi.org/10.33367/tribakti.v29il.571>
- Bete, D. T., & Saidjuna, M. K. (2022). Implementasi Permainan Tradisional Benteng Dalam Pembelajaran Penjas Terhadap Pembentukan Perilaku Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Ciencias: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2), 70-79.
- Borg W.R. and Gall M.D. (1983). *Educational Research: An Introduction*, 4th edition. Longman Inc.
- Bourdieu, P. (2010). *Arena Produksi Kultural : Sebuah Kajian Sosiologi Budaya*. Kreasi Wacana.
- Defingatun, Sutaryono, & A. (2020). Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbasis TAI pada Muatan IPS. *Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 10(2), 182–189. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kreatif>
- Ekawati, Y. N., Nurwanti, D. I., & Eka Sulistyawati, A. (2015). Pengaruh Penerapan Permainan Tradisional Tegal Terhadap Kemampuan Kerjasama Anak-Anak.

Cakrawala: Jurnal Pendidikan, 9(1), 67–73.
<https://doi.org/10.24905/cakrawala.v9i1.85>

Hari Rayanto, R. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2*

Teori&Praktek. Lembaga Academic & Research Institute.

https://www.google.co.id/books/edition/Penelitian_Pengembangan_Model_ADDIE_dan/pJHcDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Penelitian+Pengembangan+Model+ADDIE+dan+R2D2:+Teori+%26+Praktek&pg=PR2&printsec=frontcover

Harsanti, A. G. (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan

Menggunakan Outbond untuk Peningkatan Perilaku Sosial Siswa IV SDN 01

Tawangrejo. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu*

Pendidikan, 14, 23. <https://doi.org/10.36456/bp.vol14.no25.a1461>

Hurlock, E. B. (2000). *Perkembangan Anak. Jilid 1 Alih Bahasa: Imed Meitasari*

Tjandrasa. Erlangga.

Itsna, O., Joko, S., & Hamdan, atmaja tri. (2016). Implementasi Nilai-Nilai Sosial

Dalam Membentuk Perilaku Sosial Siswa Sd. *Journal of Primary Education*,

5(2), 113–119.

Kamus Besar Bahasa Indonesia *Online*

Khobir, A. (2009). Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif. *Forum*

Tarbiyah, 7(2), 195–208. <http://repository.iainpekalongan.ac.id/id/eprint/3>

Komaruddin. (2016). *Kamus Istilah Karya Tulis Ilmiah*. Bumi Aksara.

<https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1111071>

- Latif, M. (2020). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini: Teori Dan Aplikasi*. Prenada Media Group.
- Ma'mun, S. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas Xi Ips Sma Nu Juntinyuat Indramayu Melalui Penerapan Metode Assure. *Sinau : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Humaniora*, 7(1), 28–39. <https://doi.org/10.37842/sinau.v7i1.57>
- Maghfiroh, Y. (2020). Peran Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 01–09. <https://doi.org/10.23960/jpa.v6n2.20861>
- Mahaardhika. (2021). *Meningkatkan Interaksi Sosial Melalui Permainan Tradisional Bali*. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4661271>
- Mahyiddin, Z., Purnama, M., & Rizka, S. M. (2023). Pola Asuh Nenek dan Implikasinya terhadap Perilaku Sosial Emosional Anak di Desa Tenembak Lang-Lang Kabupaten Aceh Tenggara. *Journal on Education*, 5(3), 9364–9369. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1743>
- Maksudi, I. A. R. dan B. I. (2018). The role of social media in the improvement of selected participation of students based on students in bogor regency. *Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 20(2), 154–161.
- Meutia, P., Fahreza, F., & Rahman, A. A. (2020). Analisis dampak negatif kecanduan game online terhadap minat belajar siswa di kelas tinggi SD Negeri Ujong Tanjong. *Jurnal Genta Mulia*, 11(1), 22-32.
- Nur, H., & Asdana, M. F. (2020). Pergeseran Permainan Tradisional Di Kota Makassar. *Phinisi Integration Review*, 3(1), 17–29.

- Oktavianti, I., Sutarto, J., & Atmaja, H. T. (2016). Implementasi nilai-nilai sosial dalam membentuk perilaku sosial siswa sd. *Journal of Primary ...*.
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe/article/view/12901>
- Pribadi, B. A. (2010). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Dian Rakyat.
- Purnama, S. (2016). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *Literasi (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19. [https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32)
- Putri, O. M., Qalbi, Z., Delrefi, & Putera, R. F. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun The Influence of Traditional Game Jump Rope Towards Gross Motor Skill Development In Children Aged 5-6 Years Old. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*, 8(1), 46–55. <http://journal2.uad.ac.id/index.php/jecce>
- Rohayati, T. (2018). Pengembangan Perilaku Sosial Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 131–137. <https://doi.org/10.17509/cd.v4i2.10392>
- Rukmi Octaviana, D., Sutomo, M., & Mashudi. (2022). Model Pembelajaran Dick and Carey Serta Implementasinya Dalam Pembelajaran Pai. *Jurnal Tawadhu*, 6(2), 114–126.
- Rumawatine, Z. (2021). Identifikasi Olahraga Tradisional Di Kabupaten Seram Bagian Barat. *JARGARIA SPRINT: Journal Science of Sport and Health*, 2(1), 17–30. <https://doi.org/10.30598/jargariasprintvol2issue1page17-30>
- Santi, R. J., Setiawan, D., & Pratiwi, I. A. (2021). Perubahan Tingkah Laku Anak Sekolah Dasar Akibat Game Online. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan*

Pendidikan, 5(3), 385-390.

Sari, W. M. (2021). Penerapan Model ASSURE dengan Metode Problem Solving untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis. *Skripsi*, 4(1), 1–8.

Sasminta, *et al.*, *Permainan Kecil* (Malang: Wineka Media, 2013), h. 2.

Severin dan Tankard. (2014). *Teori komunikasi: Sejarah, metode, dan terapan di dalam media massa. Edisi 5*. Kencana Prenada Media Group.

Suhania. (2021). Model Permainan Berkelompok Dalam Peningkatan Gerak Dasar Lokomotor untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Journal Information*.

Suryana, D. (2016). *Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*. Kencana.

Wardati, Z. (2019). Peran Guru dalam Pembentukan Karakter Sosial Anak pada Habib Alby Homeschooling The Role of Teachers in Forming Children's Social Character at Habib Alby Homeschooling. *DAYAH: Journal of Islamic Education*, 2(2), 261–280. [http://repo.iain-tulungagung.ac.id/2834/11/BAB II - Rev.pdf](http://repo.iain-tulungagung.ac.id/2834/11/BAB%20II%20-%20Rev.pdf)

Wirahyuni, K. (2017). Meningkatkan Minat Baca Melalui Permainan Teka Teki Silang Dan 'Balsem Plang.' *Acarya Pustaka*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.23887/ap.v3i1.12731>

Yayat Suharyat. (2012). Yayat Suharyat, M.Pd., Dosen Fakultas Agama Islam – UNISMA Bekasi. *FKIP, Region*, 1–19.