

**DAFTAR PUSTAKA****Buku**

- Alwasilah, A. C. 2009. *Pokoknya Kualitatif: dasar-dasar Merancang dan Melakukan Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Dunia Pustaka.
- David, Fred R. 2017. *Manajemen Strategik: Suatu Pendekatan Keunggulan Bersaing*. Jakarta: Salemba Empat.
- Gunarsih, S. D. 2014. *Dasar & Teori Perkembangan Anak*. Jakarta: Libri.
- Handoko, D. 2004. *Teks Sosiologi Pengantar dan Terapan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Himpunan Peraturan Perundang-undangan Republik Indonesia. 2017. *Undang-Undang Perlindungan Anak*. Jakarta: Bhuana Ilmu Populer.
- Irianta, Y. 2004. *Community Relation: Konsep dan Aplikasinya*. Bandung: Simbiosis Rekatama Medis.
- Iswinarti. 2017. *Permainan Tradisional: Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis*. Malang: UMM Press.
- Kertajaya, H. 2008. *Arti Komunitas*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Millers, Matthew B. dan Michael Huberman. 2014. *Analisis Data Kualitatif, terj. Tjetjep Rohendi Rohidi*. Jakarta: UI Press.
- Moeis, Syarif. 2008. *Bahan Ajar Struktur Sosial Kelompok dalam Masyarakat*. Bandung: FPIPS Universitas Pendidikan Indonesia.
- Moleong, L. J. 2013. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyani, N. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press.
- Narwoko, Dwi & Suyanto. 2007. *Sosiologi Teks Pengantar dan Terapan*. Jakarta: Kencana.
- Novianti, L. E. 2009. *Makalah Perkembangan Sosial Pada Anak Homeschooling Usia Sekolah Dasar (6-12 Tahun)*. Bandung: Fakultas Psikologi Universitas Paadjaran.

Nugroho, A. 2005. *Permainan Tradisional Anak-Anak sebagai Sumber Ide dalam Penciptaan Karya Seni Grafis*. Pengantar Karya Tugas Akhir, Universitas Sebelas Maret.

Putra, N. 2011. *Penelitian Kualitatif: Proses dan Aplikasi*. Jakarta: Indeks.

Ritzer, George. 2014. *Sosiologi Ilmu Pengetahuan Berparadigma Ganda*. Jakarta: Rajawali Pers.

Ritzer, George & Douglas J. Goodman. 2008. *Teori Sosiologi Modern*. Jakarta: Kencana.

Siti, H. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT. Refika Aditama.

Soekanto, Soerjono. 2015. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sugiyono. 2005. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suwartono. 2014. *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.

Yusuf, S. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

### **Jurnal**

Khutniah, Nailul dan Veronica Eri Iryanti. 2012. *Upaya Mempertahankan Eksistensi Tari Kridajati di Sanggar Hayu Budaya Kelurahan Pengkol Jepara*. Jurnal Seni Tari, Vol 1 No. 1, Juni 2012, hlm 9-21.

Nur, Haerani. 2013. *Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional*. Jurnal Pendidikan Karakter, Tahun III, Nomor 1, Februari 2013, hlm. 88-89.

### **Web**

Fitriyani, 2017. *Usia Terbaik Memberikan Gadget Pada Anak Menurut Bill Gates*. <https://id.theasianparent.com/memberikan-gadget-pada-anak/>. (di akses pada 18 November 2018, pukul 15.49 WIB)

- Hamid, Djamur, 2015. *Konsep Manajemen Strategi dan Kebijakan Bisnis*, [Online]. ADBI4437/MODUL 1, dari: <http://repository.ut.ac.id/3860/2/ADBI4437-M1.pdf>. (di akses pada 18 Maret 2019, pukul 00.23 WIB)
- Jufri, Ahmad Jamaludin, 2016. *Permainan Tradisional Membangun Kecerdasan Jamak*. <https://www.salamyogyakarta.com/permainan-tradisional-membangun-kecerdasan-jamak/>. (di akses pada 19 Desember 2018, pukul 10.23 WIB)
- Nafi'ah, Adinda Mar'atun dkk. 2018. *Periodesasi Masa Perkembangan Anak-Anak*. <http://eprints.umsida.ac.id/1129/3/PSI%20masa%20anak2.pdf>. (di akses pada 25 Desember 2018, pukul 20.56 WIB)
- Sicca, Shintaloka Pradita, 2018. *KemenPPPA: Usia Ideal Anak Akses Gadget Adalah 13 Tahun*. <https://tirto.id/kemenpppa-usia-ideal-anak-akses-gadget-adalah-13-tahun-cKJV>. (di akses pada 18 November 2018, pukul 14.32 WIB)
- The Asian Parent Insights, 2014. *Mobile Device Usage Among Young Kids*. <https://s3-ap-southeast-1.amazonaws.com/tap-sg-media/theAsianparent+Insights+Device+Usage+A+Southeast+Asia+Study+November+2014.pdf>. (di akses pada 18 November 2018, pukul 17.47 WIB)
- U-Report Indonesia Voice Matter, 2017. *Jajak Pendapat: Kampanye Traditional Games Return #TGRCampaign*. Dari: <https://indonesia.ureport.in/poll/2384/>. (di akses pada 18 November 2018, pukul 19.10 WIB)

### **Sumber Elektronik**

Kamus Besar Bahasa Indonesia Offline Versi 1.4