

DAFTAR PUSTAKA

- Anggita, G. (2018). Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa. *Journal Of Sport Science And Education(JOSSAE)*. 3, (2), 56-59.
- Arifin, Z. (2011). *Penelitian Pendidikan, Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2012). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta. PT Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Azizah, I. (2016). Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Permainan Tradisional Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Materi Gaya Di Kelas IV MIM Ngronggot Nganjuk. *Jurnal Pendidikan*. 16, (2), 280-307.
- Fadlillah, M. (2016). Penanaman Nilai-nilai Karakter Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan-Permainan Edukatif. *Prosiding Seminar Nasional dan Call for Paper ke-2 "Pengintegrasian Nilai Karakter dalam Pembelajaran Kreatif di Era Masyarakat Ekonomi ASEAN"*.
- Haris,I. (2016). Kearifan Lokal Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng Sebagai Media untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial dan Moral Anak Usia Dini. *Unisri: Jurnal AUDI*. 1, (1), 15-20.
- Hamidah, Azzah. (2020). Pengembangan Buku Panduan Teka-Teki Silang Pada Pemecahan Masalah Anak Kelompok B. *Jurnal PAUD Teratai*. 9, (1), 2-15.
- Herawati, S. (2016). Penerapan Metode Bermain Game dan Pengaruhnya Terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Mahasiswa pada Mata Kuliah Speaking 2. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*. 6, (2), 905-911.
- Irfan, A. (2016). Kegiatan Bermain Peran Dalam Pengembangan Kemampuan Kecerdasan Interpersonal. *Jurnal Realita*. 1,(2), 188-195.
- Kurniati, E. (2016). *Permainan Tradisional & Peranannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Prenadamedia group
- Majid, A. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nyota, S & Mapara, J. (2008). Shona Traditional Children's Games and Play : Songs as Indigenous Ways of Knowing: Afrika: *The Journal of Pan African Studies*. 2, (4), 189-202.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2008 tentang Buku. 2008.
- Riduwan. (2015). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.

- Santoso, E. (2017). Penggunaan Model Pembelajaran Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*.3, (1), 16-29.
- Sariningsih, R. (2014). Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa SMP. *Jurnal Ilmiah Program Matematika STKIP Siliwangi Bandung*. 3, (2), 156-163.
- Shalikhah D, Norma. (2016). Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Cakrawala*.11, (1), 101-115.
- Susanto, Eko. (2012). *60 Games untuk Mengajar*. Yogyakarta: Lukita.
- Syafrina, M. (2014). Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Melalui Permainan Ular Naga Di Paud Harapan Bangsa Kecamatan Sintuk Toboh Gadang Padang Pariaman. *Jurnal SPEKTRUM PLS*. 2, (1), 49-59.
- Uno, hamzah b dan Mohamad. (2015). *Belajar dengan pendekatan PAIKEM*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Wijayanti, A (2014). Pengembangan *Authentic Assesment* Berbasis Proyek Dengan Pendekatan Sainifik Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpiokir Ilmiah Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. 3, (2), 104-108.
- Yien, J., C. Hung., G. Hwang., & Y. Lin. (2011). A Game-Based Learning Approach To Improving Students' Learning Achievements In A Nutrition Course. *Tojet: The Turkish Online Journal of Educational Technology*. 10, (1), 1-10.
- Yus, A. (2013). Bermain Sebagai Kebutuhan Dan Strategi Pengembangan Diri Anak. *Jurnal Ilmiah VISI P2TK PAUDNI*. 8, (2), 154-158.