

## DAFTAR PUSTAKA

- Anas (2020): PEMANFAATAN KODE QR PADA PENINGKATAN PELAYANAN DAN KEPUASAN PELANGGAN PADA RESTORAN, retrieved from internet: <http://marefateadyan.nashriyat.ir/node/150>, **4**(3), 57–71.
- Budaya, K. K., and Samosir, T. (2016): Culture is a way of life that developed and shared by a group of people , and inherited from one technology as a competitive sector that can added value to the business processes that run . The development of information and communication technology make, *APLIKASI EDUKASI BUDAYA TOBA SAMOSIR BERBASIS ANDROID Harni*, **9**(1), 9–18.
- Dharmamulya, and Sukirman (2008): Permainan Tradisional Jawa.
- Haris, I. (2016): Kearifan Lokal Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng Sebagai Media Untuk Pengembangan Kemampuan Sosial Dan Moral Anak Usia Dini, *Jurnal AUDI*, retrieved from internet: <https://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/jpaud/article/view/1204>, **1**(1), 15–20.
- Hasanah (2019): RANCANG BANGUN GAME TRADISIONAL BERBASIS *ANDROID*, **126**(1), 1–7.
- Hasanah, U. (2017): Permainan Tradisional sebagai Kegiatan Ekstrakurikuler untuk Meningkatkan Kompetensi Sosial Siswa, *Journal An-Nafs: Kajian Penelitian Psikologi*, **2**(1), 83–110. <https://doi.org/10.33367/psi.v2i1.346>
- Kurniawan, M. P., and Purwandono, W. (2015): Perancangan Dan Pembuatan Animasi 2D Permainan Tradisional Study Kasus “ Museum Anak Kolong Tangga ” Yogyakarta, 6–8.
- Mustika, M., Sugara, E. P. A., and Pratiwi, M. (2018): Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle, *Jurnal Online Informatika*, **2**(2), 121. <https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>
- OKTARIA KUSUMAWATI (2017): Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah, *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, **4**, 124–142.
- Oktaviana Kasim, S. N. (2017): Pengembangan panduan permainan tradisional

- bugis-makassar dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa, *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, **3**, 45. <https://doi.org/10.26858/jpkk.v0i0.3016>
- Okwita, A., and Sari, S. P. (2019): Eksistensi Permainan Tradisional Egrang Pada Masyarakat Monggak Kecamatan Galang Kota Batam, *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, **4**(1), 19–33. <https://doi.org/10.33373/j-his.v4i1.1720>
- Pramuaji, A. (2017): Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Pengenalan Corel Draw Sebagai Sarana, *Jurnal Elektro*, **2**(3), 183–189.
- Prantoro, G. (2015): Pengaruh Penggunaan Permainan Tradisional Bakiak dan Engklek Terhadap Keterampilan Anak Usia Dini, *E-Jurnal Skripsi Prodi Teknologi Pendidikan*, retrieved from internet: <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/ojs/index.php/fiftp/article/view/701/680>, **4**(3), 1–10.
- Rais (2017): RANCANG BANGUN APLIKASI GAME MATH RACE BERBASIS ANDROID, *Occupational Medicine*, **53**(4), 130.
- Rori, J., Sentinuwo, S. R., and Karouw, S. (2016): Perancangan Aplikasi Panduan Belajar Pengenalan Ortodonsia Menggunakan Animasi 3D, *Jurnal Teknik Informatika*, **8**(1), 3–7. <https://doi.org/10.35793/jti.8.1.2016.12299>
- Saadah, I. D. (2018): Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Video Animasi Dengan Menggunakan Adobe After Effect, retrieved from internet: <http://digilib.uinsby.ac.id/27367/1/Ifa> Datus Saadah\_D94211073.pdf, 1–71.
- Saprima, T., Etriadi, and Nasrullah (2020): Permainan Gasing di Sambas, retrieved from internet: <http://journal.iaisambas.ac.id/index.php/SAMBAS/article/download/194/153>, **3**(1), 13–27.
- Saputro (2017): TANGGAPAN SISWA KELAS ATAS TERHADAP PEMBELAJARAN MATERI PERMAINAN PATOK LELE DI SD NEGERI 5 WATES KECAMATAN WATES KABUPATEN KULON PROGO, *Vol137, No.1/2*, retrieved from internet: <https://ci.nii.ac.jp/naid/40021243259/>, 1–27.
- Setiawan, A., Kridalukmana, R., and Windasari, I. P. (2015): Pengembangan

Permainan Edukatif Pahlawan Nasional Berbasis *Android*, *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, **3**(3), 393.  
<https://doi.org/10.14710/jtsiskom.3.3.2015.393-398>

Studi, P., Dan, B., Indonesia, S., Bahasa, F., Seni, D. A. N., and Yogyakarta, U. N. (2015): Diajukan Kepada Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan, *Desy Fatmawati*, (september).

Suwasono (2016): Metode dasar perancangan animasi trsisional, *Tarling Sebagai Teater Daerah Indramayu Dalam Kajian Unsur-Unsur Penyajiannya*, retrieved from internet:  
<http://www.jurnal.uui.ac.id/index.php/JEE/article/viewFile/4418/3906>, (8), 65–71.

Syahrul Jiwandono, I. (2020): Permainan Tradisional Sebagai Upaya Meningkatkan Karakter Disiplin dan Jujur Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar, *Inventa*, **4**(1), 11–19.  
<https://doi.org/10.36456/inventa.4.1.a2137>

Harun, M. (2018) ‘EVALUASI KUALITAS PERANGKAT LUNAK DENGAN ISO/IEC 25010:2011 (STUDY KASUS : APLIKASI FIRST AID PADA PLATFORM *ANDROID*)’, 3, p. 121.

Sakti, G. (2017) PENGARUH MEDIA DESAIN GRAFIS BERBASIS ADOBE PHOTOSHOP TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SISWA KELAS X PADA MATA PELAJARAN DESAIN GRAFIS

Megawati (2016) RANCANG BANGUN APLIKASI PENGENALAN DAN SIMULASI PERMAINAN TRADISIONAL NUSANTARA BERBASIS *ANDROID*.