

DAFTAR PUSTAKA

- A, Benny. Dkk. . 2016. *Desain Dan Pengembangan Program Yang Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE*. Jakarta : Prenada Media Group.
- Adi.dkk.*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Metode Hannafin dan Peck*. (Politeknik Negeri Banjarmasin : Jurnal POSITIF, 2015).
- Amnil Izza, Skripsi: “*Dampak Permainan Tradisional Terhadap Perkembangan Anak*” (Yogyakarta, UIN Sunan Kalijaga, 2018).
- Ana dan Lusia. *Pengembangan E-Book Interaktif Pada Mata Kuliah Elektronika Digital*. (Universitas Negeri Surabaya : Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, 2013).
- Arifin, Zainal. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Cahyono. 2011. *Transformasi permainan anak indonesia, 2011*.Cristiyani Ariani Dkk, *Pembinaan Nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta : Depdikbud.
- Desmita. 2014. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosdakara.
- Djamarah, dkk. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fathansyah. 2012. *Basis Data*. Bandung:Informatika.
- Fembriadi dan Sukarmin. *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Komputer Pada Pokok Bahasan Geometri Molekul Di Kelas XI IPA SMAN 1 Sidoarjo*. (UNESA : Unesa Journal of Chemical Education, 2013).
- Fidrayani, “Analisis Aspek Perkembangan Kognisi dari Beberapa Jenis Permainan Tradisional Anak Lintas Budaya”, *Jurnal Research*, 2016.
- Goliah, M., Rachmiati, W., & Meiliawati, F. (2021). Analisis Data Permainan Tradisional Kota Cilegon untuk Pembelajaran di SD/MI. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 8(2), 85-102.
- Heruman. 2013. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

<https://www.tangerangselatankota.go.id/>

- Indrajani. 2009. *Database Design*. Jakarta : Elex Media Komputindo.
- Ma'azi, Azizah, Ilza. *Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Permainan Tradisional Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Materi Gaya di Kelas IV MIN Ngronggot Nganjuk*, Jurnal Dinamika Penelitian, Vol. 16, No. 2, November 2016.
- Made, Naswan, I made. *Pengembangan Multimedia Interaktiv Berbasis Proyek Dengan Model ADDIE Pada Materi Pemograman WEB Siswa Kelas X Semester Genap Di SMK Negeri 3 Singasari*. (Universitas Pendidikan Ganesha : e-Journal, 2014).
- Maribe,Branch,Robert . 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. London : Springerb Science+Business Media.
- Michael,Orey. Dkk. 2012. Branch. *Educational media and technology yearbook*. Vol. 37. Springer.
- Orey, M., Jones, S. A., & Branch, R. M. (2012). *Educational media and technology yearbook* (Vol. 37). Springer.
- Riadi, Muchlisin. Kajian Pustaka.com, 17 September 2017 <https://www.kajianpustaka.com/2017/09/pengertian-fungsi-dimensi-kearifan-lokal.html>.
- Rusli, Ibrahim. 2005. *Pengantar Kependidikan*. Jakarta: Diknas,2005.
- S, M, Andi. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Ponorogo : Uwais Inspirasi Indonesia.
- Siregar,Eveline. Dkk. 2002. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Yulistira.
- Sugiono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sujarno. Dkk. 2011. *Pemanfaatan Permainan*. Yogyakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sujiwo, Dkk. 2013. *Pemanfaatan Permainan Tradisional Dalam Pembentukan Karakter Anak*. Yogyakarta: Balai Pelestarian Nilai Budaya Yogyakarta.
- Sukmadinata. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Bedakarya.

- Susanto,Ahmad. 2016. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta : Kencana.
- Suyono. Dkk. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wahyu Hidayati, “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kerjasama melalui Permainan Tradisional pada Anak Kelompok A TK ABA Ledok I Kulon Progo Tahun Ajaran 2013/2014” *Skripsi* pada Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, 2014.
- Warsita, B. (2014). Peran Pengembang Teknologi Pembelajaran Di Sekolah Dalam Mensukseskan Pelaksanaan Kurikulum 2013. *Jurnal Teknodik*, 197-206.
- Wibowo, Wahyu, E. 2021. *Statistika Dasar Untuk Studi Islam*, Bogor: Staini Pres.
- Widodo, P., & Lumintuarso, R. (2017). Pengembangan model permainan tradisional untuk membangun karakter pada siswa SD kelas atas. *Jurnal Keolahragaan*, 5(2), 183-193.