

## DAFTAR PUSTAKA

News.detik.com. (2019, 26 Januari). Permainan Tradisional Masih Digemari Anak-anak Meski Digempur Gadget, Diakses 30 Januari 2020, dari <https://news.detik.com/berita-jawa-timur/d-4401562/permainan-tradisional-masih-digemari-anak-anak-meski-digempur-gadget>

Ternate.tribunnews.com. (2019,27 November). Mobil Mainan Jan Ethes Bikin Gibran Rakabuming Menerawang Masa Lalu, dari Dakon hingga Kelereng, Diakses 30 Januari 2020, dari [https://ternate.tribunnews.com/amp/2019/11/27/mobil-mainan-jan-ethes-bikin-gibran-rakabuming-menerawang-masa-lalu-dari-dakon-hingga-kelereng?page=2&\\_ga=2.45570850.769051032.1580735334-397823522.1575098569](https://ternate.tribunnews.com/amp/2019/11/27/mobil-mainan-jan-ethes-bikin-gibran-rakabuming-menerawang-masa-lalu-dari-dakon-hingga-kelereng?page=2&_ga=2.45570850.769051032.1580735334-397823522.1575098569)

Nakita.grid.id. (2020, 29 Januari). #FamilyQuality: Sudah Mulai Terlupakan, Ternyata ini Manfaat Permainan Tradisional Bagi Anak Terlebih Bila Didampingi Orangtua, Diakses 30 Januari 2020, dari <https://nakita.grid.id/read/022002626/familyquality-sudah-mulai-terlupakan-ternyata-ini-manfaat-permainan-tradisional-bagi-anak-terlebih-bila-didampingi-orangtua?page=all>

Liputan6.com. (2019, 2 November). Permainan Tradisional Lebih Asyik, Sehat dan Hidup daripada Game Online. Diakses 30 Januari 2020, dari <https://www.liputan6.com/regional/read/4101413/permainan-tradisional-lebih-asyik-sehat-dan-hidup-daripada-game-online>

Cnnindonesia.com. (2018,19 Agustus). Upaya Menjaga Permainan Tradisional Di Era Modern. Diakses 30 Januari 2020, dari <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20180818162313-241-323221/upaya-menjaga-permainan-tradisional-di-era-modern/2>

Kompasiana.com. (2019, 28 Maret). Kecerdasan Logic Smart Dalam Permainan Congklak. Diakses 5 Februari 2020, dari <https://www.kompasiana.com/ditanurwijaya/5c9ce4d5cc52830f3274e902/kecerdasan-logic-smart-dalam-permainan-congklak>

Goodnewsfromindonesia.id. (2019, 19 Desember). Manfaat Di Balik Permainan Congklak. Diakses 5 Februari 2020, dari <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2019/12/12/manfaat-di-balik-permainan-congklak>

Kumparan.com. (2019, 04 Januari). Manfaat Bermain Congklak untuk Perkembangan Anak. Diakses 5 Februari 2020, dari <https://kumparan.com/kumparanmom/manfaat-bermain-congklak-untuk-perkembangan-anak-1546590471899682285>

Bacaterus.com. (2020, 02 Januari). Inilah 10 Tips dan Cara Bermain Congklak Supaya Menang. Diakses 5 Febuari 2020, dari <https://bacaterus.com/cara-bermain-congklak/>

Siregar, S. N., Solfitri, T., & Roza, Y. (2014). Pengenalan konsep operasi hitung bilangan melalui permainan congklak dalam pembelajaran matematika. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 2(1), 119-128.

Permainan tradisional dan perannya dalam dalam ketrampilan social anak(2016:2)/ Dr. Euis Kurniati MPD/permainan tradisional diambil dari <https://books.google.co.id/books?id=eRNDwAAQBAJ&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>

*Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. (2016:6) /Achroni K dalam Haris /[http://repository.upi.edu/31799/9/S\\_PGSD\\_1200120\\_Bibliography.pdf](http://repository.upi.edu/31799/9/S_PGSD_1200120_Bibliography.pdf)

Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia (2016:49-52) / Novi Mulyani/ manfaat permainan tradisional/ printed media

Delapan Manfaat permainan tradisional ( 2017: 9-10)/ Laksita ningrum/<https://edukasi.kompas.com/read/2020/01/14/23365621/8-manfaat-permainan-tradisional-bagi-anak?page=all>

Arsyad. Media pembelajaran interaktif, Diakses dari (<https://www.researchgate.net/publication/322203747>)\_Mengembangkan\_Sumber\_dan\_Media\_Pembelajaran ) pada tanggal 4 Maret 2020

Anindya Fajarini, S.Pd, M.Pd, “PENGEMBANGAN BAHAN AJAR IPS”, diakses dari [https://books.google.co.id/books?id=hjqnDwAAQBAJ&pg=PA110&lpg=PA110&dq=Munir+\(2009:+88\)&source=bl&ots=fsYBBTdq5H&sig=ACfU3U2Cp15zjrBM\\_0YkyqcHYlgnRrHkqA&hl=en&sa=X&ved=2ahUKEwip3LzM8sroAhUKXisKHa49CZ4Q6AEwBXoECAsQAQ#v=onepage&q=Munir%20\(2009%3A%2088\)&f=false](https://books.google.co.id/books?id=hjqnDwAAQBAJ&pg=PA110&lpg=PA110&dq=Munir+(2009:+88)&source=bl&ots=fsYBBTdq5H&sig=ACfU3U2Cp15zjrBM_0YkyqcHYlgnRrHkqA&hl=en&sa=X&ved=2ahUKEwip3LzM8sroAhUKXisKHa49CZ4Q6AEwBXoECAsQAQ#v=onepage&q=Munir%20(2009%3A%2088)&f=false) pada tanggal 5 Febuari 2020, pukul 12.00

Robert Sabuda ,*Believe: A Pop-Up Book of Possibilities, Jenis jenis Pop Up*, diakses pada [www.robetsabuda](http://www.robetsabuda) diambil pada tanggal 3 Maret 2020

Dzuanda. Kelebihan dan kekurangan pop-up , diakses pada (<https://repository.unja.ac.id/2257/1/ARTIKEL%20ILMIAH-A1D113004.pdf>) diambil pada tanggal 4 Maret 2020

Russel dan Verrill, *Otto Klepprer's Advertising Procedure* (1986: 416)

Ryan Hembree, *The Complete Graphic Designer* (Rockport Publishers, 2006),hlm 64.

Rakhmat Supriyono, *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi* (Jogjakarta: Andi Offset, 2010), hlm 97.

Rustan. pengertian Tipografi, Diakses dari (<https://bkd.kotimkab.go.id/themes/web/produk/pdf.pdf>), diambil pada 3 Maret 2020.

Simmon Jennings. *The Complete Guide to Advanced Illustration and Design* December 1, 1988

