

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, A. (2021). *Desain Layout* (N. Martina & M. Fauzy, Ed.). PNJ Press.
<https://press.pnj.ac.id/book/Anggi-Anggarini-Desain-Layout/>
- Anggraini S., L., & Nathalia, K. (2014). *Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula* (Vol. 1).
- Arifianto, P. F. (2022). Pendidikan Desain Komunikasi Visual dalam Era Society 5.0. *DeKaVe*, 15(1), 37–45. <https://doi.org/10.24821/dkv.v15i1.6167>
- Ayu, D., Sari, M., & Kurniawan, D. (2024). Pentingnya Pengenalan Permainan Tradisional dalam Menanamkan Nilai Karakter dan Budaya. *JIMAD Jurnal Ilmiah Mutiara Pendidikan*, 2(1). <https://jurnal.tiga-mutiara.com/index.php/jimad>
- Hafid Hatim, A. (2023). *KAMPANYE EDUKASI MENINGKATKAN KEMAMPUAN DAN KETERLIBATAN MASYARAKAT UNTUK KELESTARIAN JALAK BALI*. Institut Teknologi Nasional Bandung .
- Hasana, N., & Oktaviana, R. (2024). MUSYAWARAH: METODE BERMAIN DALAM MENINGKATKAN MOTORIK KASAR PADA ANAK USIA DINI DI PAUD MELATI DESA SEMBADAK. *MUSYAWARAH: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 86–94. <http://jurnal.anfa.co.id/index.php/musyawah/>.
- Hasanah, U. (2016). PENGEMBANGAN KEMAMPUAN FISIK MOTORIK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL BAGI ANAK USIA DINI. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1).
- Kurniadi, H., & Hizasalasi, M. (2017). STRATEGI KOMUNIKASI DALAM KAMPANYE DIET KANTONG PLASTIK OLEH GIDKP DI INDONESIA. *Jurnal Ilmiah Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau*, 6(1).
- Kuswidi, I., Fajar Lestari, D., Arfinanti, N., Azka Pendidikan Matematika, R., Sunan Kalijaga Yogyakarta, U., & Marsda Adisucipto, J. (2021). EKSPLORASI ETNOMATEMATIKA PADA PERMAINAN TRADISIONAL LAYANGAN (PEMAHAMAN MATERI BANGUN DATAR LAYANG-LAYANG DAN PENGEMBANGAN KARAKTER). *Jurnal Pengembangan Pembelajaran Matematika (JPPM)*, 3(2). <http://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/jppm/index>

- Marthana Yusa, I. M., Priyono, D., Adi Sudi Anggara, I. G., Anom Fajaraditya Setiawan, I. N., Adi Putra Yasa, I. W., Putu Darma Yasa, N., Novitasari, D., Ayu Mutiarani, R., Cholisatur Rizaq, M., Jayanegara, I. N., Yoga Trisemarawima, I. N., Setiawan, I. K., Bela Pratiwi, A., Maulana Anggakarti, D., & Sutarwiyasa, I. K. (2023). *Buku Ajar Desain Komunikasi Visual*.
- Mbadhi, V., Ansel, M. F., & Pali, A. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Petak Umpet terhadap Penyesuaian Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Journal of Elementary School (JOES)*, 1(2), 103–112. <https://doi.org/10.31539/joes.v1i2.348>
- Mulyana, Y., & Setia Lengkana, A. (2019). *Permainan Tradisional*. SALAM INSAN MULIA.
- Nataliya, P. (2015). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PADA SISWA SEKOLAH DASAR. *JIPT*, 03(02), 2301–8267.
- Nur, H., & Ferdhy Asdana, M. (2020). Pergeseran Permainan Tradisional Di Kota Makassar. *Phinisi Integration Review*, 3(1), 17–29. <https://doi.org/10.26858/v3i1.13131>
- Nur, T., Sekolah, A., Agama, T., & Darunnajah Bogor, I. (2019). STRATEGI PEMBELAJARAN ERA DIGITAL. *Annual Conference on Islamic Education and Social Sains*, 1(2).
- Permana Putra, A., Junanti Lestari, D., & Rahmawati. (2020). NILAI EDUKASI PERMAINAN TRADISIONAL LAYANG-LAYANG: MASYARAKAT BANTEN MASA PANDEMI COVID-19. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 3.
- Prasetya, Y., & Sarmini. (2023). PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI SUMBER NILAI KARAKTER BAGI ANAK DI KELURAHAN SIMOKERTO SURABAYA. *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 11, 272–288.
- Puspita, M. D. (2025). *Pengertian Quality Time, Jenis-Jenis, dan Manfaatnya*. <https://www.tempo.co/gaya-hidup/pengertian-quality-time-jenis-jenis-dan-manfaatnya-1195120>

- Riadi, F. S., & Lestari, T. (2021). EFEKTIVITAS PERMAINAN TRADISIONAL PADA PERKEMBANGAN SOSIAL SISWA SEKOLAH DASAR DI ERA DIGITAL. Dalam *JKPD) Jurnal Kajian Pendidikan Dasar* (Vol. 6).
- Sakura Putu Arga, H., Fahmi Nurfurqon, F., & Ayu Wulandari, M. (2020). *Permainan Tradisional dalam Pembelajaran IPS SD*.
- Setiawan, I., & Triyanto, H. (2014). Pengembangan Permainan Tradisonal Gobak Sodor Bola dalam Pembelajaran Penjas pada Siswa SD. *Jurnal Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*, 4(1), 2088–6802. <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/miki>
- Sudarto, S. (2018). Peningkatan keterampilan sosial melalui permainan gobak sodor. *JPPM (Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 5(1), 85–95. <https://doi.org/10.21831/jppm.v5i1.10374>
- Warsito. (2019). PENINGKATAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA KELAS IV MELALUI ALAT PERAGA LAYANG-LAYANG. *Jurnal Sinektik*, 2(2).
- Widyo Harsanto, P. (2019). *Desain Komunikasi Visual (DKV) dalam Era Revolusi Industri 4.0*. ISI Yogyakarta.
- Yunus Saputra, S. (2017). ELSE (Elementary School Education Journal) PERMAINAN TRADISIONAL VS PERMAINAN MODERN DALAM PENANAMAN NILAI KARAKTER DI SEKOLAH DASAR. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 1(1).