

DAFTAR PUSTAKA

- Apriyanti R., e. a. (2024). Pengaruh Olahraga Permainan Tradisional Congklak terhadap Perkembangan Psikomotorik dan Kognitif Siswa Sekolah Dasar. *Kajian Pustaka Universitas Gadjah Mada*.
- Arief, M. (2021). Analisis Permainan Tradisional dalam Pembentukan Karakter Anak.
- Arlianda, Dena Nova, Agus Triyogo, and Asep Sukenda Egok. 2022. "Pengembangan Media Permainan Tradisional Congklak Pada Pembelajaran Matematika." *Jurnal Basicedu* 6(2):1837–44. doi: 10.31004/basicedu.v6i2.2341.
- Aulia, N. Andryana, S. & Gunaryati, A. (2021). Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Charity Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal SISFOTENIKA*, 26-36.
- Azzahira, Syarifah, Morinta Rosandini, and Prafitra Viniani. 2023. PENGEMBANGAN MOTIF DENGAN SISTEM RWD MELALUI PENGGAYAAN ILUSTRASI FLAT DESIGN DENGAN INSPIRASI DAMAR KURUNG. Vol. 10.
- Booth, A., Sutton, A., & Papaioannou, D. (2016). Systematic Approaches to a Successful Literature Review (2nd ed.). *Los Angeles: SAGE Publications*.
- Cahyani, Amelia Putri, Devi Oktaviani, Salma Ramadhani Putri, Sofi Nur Kamilah, Jennyta Caturiasari, and Dede Wahyudin. (2023). "Penanaman Nilai-Nilai Karakter Dan Budaya Melalui Permainan Tradisional Pada Siswa Sekolah Dasar." *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia* 2(3):183–94. doi: 10.51574/judikdas.v2i3.796.
- CENDIKIA PENDIDIKAN. (n.d.). <https://doi.org/10.9644/scp.v1i1.332>
- D., S., & Handayani, T. (2021). Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Perkembangan Sosial Anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 145-160.
- Dewi, R. (2021). Pendidikan Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional.
- Eliya Putri Aprilia, and Didit Darmawan. 2025. "Pengaruh Desain Produk Terhadap Keputusan Pembelian Produk Elektronik." *MASMAN Master Manajemen* 3(1):50–61. doi: 10.59603/masman.v3i1.709.

- Fawzi R., e. a. (2019). The Psychology of Color in Visual Communication. *Journal of Design Studies*, 45-60.
- Fitri Arlinkasari, Debra Flanders Cushing, and Evonne Miller. 2019. *Making Smart Cities More*. edited by Anton Nijholt. Springer Nature Singapore Pte Ltd. 2020.
- Harbiyah, Armi, and Marmawi R. Lukmanulhakim. 2025. "PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK UNTUK MENGEMBANGKAN ASPEK PERKEMBANGAN ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD TAMAN PENA." 11. doi: 10.26418/jppk.v11i10.58787.
- Harnani, C. A. (2024). Permainan Tradisional dalam Perspektif Pendidikan Budaya. *Bandung: Alfabeta*.
- Herlinda, & Mardiana. (2019). Karakteristik kayu mindi dan penggunaannya dalam kerajinan. *Jurnal Teknologi dan Industri Kayu*, 7(1), 23-30.
- Hisna, S., Nugraha, S., & Marhadi, A. (2024). *Pariwisata dan permainan tradisional* (hlm. 142). Penerbit Garudhawaca.
- Hompimpa Community. (2024). Profile and Activities. *diakses dari* <https://instagram.com/hompimpa.smg>.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2021). Pelestarian Permainan Tradisional sebagai Warisan Budaya. <https://www.kemdikbud.go.id>.
- Khoiriyah, S. (2024). Digitalisasi Permainan: Dampak dan Tren Pergeseran dari Permainan Tradisional ke Dunia Digital. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 3(4), 320–333. <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i4.2801>
- Khoiriyah, Siti. 2024. "Digitalisasi Permainan: Dampak Dan Tren Pergeseran Dari Permainan Tradisional Ke Dunia Digital." *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan* 3(4):320–33. doi: 10.58192/sidu.v3i4.2801.
- Kimberly Kight. 2011. *A Field Guide to Fabric Design : Design, Print, & Sell Your Own Fabric : Traditional & Digital Techniques for Quiloting, Home Dec & Apparel*.
- Kriyanto, R. (2020). Teknik Wawancara Penelitian Kualitatif. *Jakarta: Gramedia Pustaka Utama*.

- Lacksana, Indra. (2017). Kearifan Lokal Permainan Congklak Sebagai Penguatan Karakter Peserta Didik Melalui Layanan Bimbingan Konseling Di Sekolah.
- Makdum, M. A., Sari, D., & Handayani, T. (2021). The role of traditional games in character education. *International Journal of Educational Research and Development*, 3(1), 1-10.
- Mardawani, A. (2020). Metode Dokumentasi dalam Penelitian Kualitatif. *Yogyakarta: Deepublish*.
- Masniah, and Irfansyah. 2021. *Utilization of Games as a Media of Introduction to Indonesian Attractions for Tourists (Comparative Study of Games: Papon, Probo and Dorang)*.
- Mohamad Siarudin, Aris Sudomo, and Yonky Indrajaya, 2016. *Hutan Rakyat Manglid : Status Riset Dan Pengembangan*. BOGOR: FORDA PRESS.
- Mulyani, S. (2016). Permainan tradisional sebagai media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 1(1), 45-56.
- Netry, M. L. (2023). Enhancing Cognitive Skills Through Traditional Congklak Game. *Educational Psychology Journal*, 211-230.
- Norman, D. A. (2013). *The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition*. New York: Basic Books.
- Nugroho, H. (2020). Permainan Tradisional sebagai Media Edukasi Anak.
- Nurasyiah, N., & Atikah, N. (2023). Cognitive development in children aged 8-12 years. *Journal of Child Development*, 12(2), 100-110.
- Olvi Atnasari Goko Rato et al., (2021). Penerapan Permainan Tradisional Congklak Pada Pembelajaran Matematika Operasi Hitung Bilangan Cacah Dengan Model Kooperatif Student Teams-Achievement Divisions (STAD).
- Paulus, A., Sari, D., & Handayani, T. (2021). The impact of technology exposure on children's social skills. *Journal of Child Psychology*, 15(4), 200-210.
- Pertiwi, R., & Anggraeni Widyastuti, P. (2019). VISUALISASI PERMAINAN TRADISIONAL DAKON ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0 (Studi Kasus: Kajian Semiotika Pierce). In *Prosiding Seminar Nasional Desain dan Arsitektur (SENADA)* (Vol. 2).

- Prasetya, Y. (2023). Permainan Tradisional Sebagai Sumber Nilai Karakter Bagi Anak Di Kelurahan Simokerto Surabaya (Vol. 11).
- Prasetya, Yoga. (2023). Permainan Tradisional Sebagai Sumber Nilai Karakter Bagi Anak Di Kelurahan Simokerto Surabaya. Vol. 11.
- Prasetyo, A. (2020). Penggunaan Teknologi untuk Mendukung Pelestarian Permainan Tradisional.
- Prasetyo, E., & Rahardjo, S. (2023). The importance of traditional games in preserving cultural heritage. *Cultural Studies Journal*, 8(1), 30-40.
- Putra, D. (2023). Pelestarian Aset Budaya Permainan Congkak Melalui Desain Karakter untuk Anak.
- Rusyda, Citra, Purwanto Jurusan, Seni Rupa, Fakultas Bahasa, and Dan Seni. 2016. *REDESAIN MAINAN TRADISIONAL ANAK-ANAK*. Vol. 5.
- Santoso, B. (2022). Inovasi Permainan Tradisional sebagai Media Pembelajaran.
- Sartika, V. D., Wulandari, S., & Ayuswantana, A. C. (2023). Pelestarian Aset Budaya Permainan Congklak Melalui Desain Karakter Untuk Anak. In *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia (JESKOVSLA)* (Vol. 07, Issue 02).
- Sava, I. B., & Harianto, S. (2024). Esensi Budaya Permainan Tradisional pada Anak-Anak di Era Globalisasi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(4), 765–772. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i4.6030>
- Siarudin, B. M., Widiyanto, A., Penelitian, B., Agroforestry, T., Raya, J., & Km, C.-B. (2012). Sifat Fisik Kayu Manglid (Bl.) Pada Arah Aksial Dan Radial (*Manglieta glauca*.) *Manglieta glauca Physical Properties of Manglid Wood Bl on Axial and Radial Orientation*. 30(2), 135–143.
- Sugiyanti, A., Buchori, A., & Sulianto, J. (2023). Analisis Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini pada Permainan Tradisional Congklak di TK Al Ikhlas Sambong Batang. *Universitas Diponegoro*.
- Sugiyono. 2013. METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D.
- Wertheimer, M. (1923). Laws of Organization in Perceptual Forms. *Psychologische Forschung*, 301-350.

- Wibowo, A. (2016). Motif Budaya Indonesia dalam Desain Tradisional. *Jakarta: Balai Pustaka. Anak Usia Dini. Universitas Negeri Yogyakarta.*
- Wibowo, A. (2018). Revitalisasi Permainan Tradisional dalam Konteks Modern. *Universitas Indonesia.*
- Widoyoko, E. P. (2011). Keterampilan sosial dan pendidikan karakter. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yulfiani, Nadya. (2024). “Permainan Tradisional Congklak Terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini (8-10 Tahun) Di Wonokarto Sekampung Lampung Timur.” *Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Antropologi* 8(2):120–42.
- Yulianti, R. (2021). Psikologi warna dalam desain produk untuk anak. *Jurnal Desain dan Teknologi*, 5(3), 67–75.
- Yunidar D, Zulkarnain M, and Barr T.J. 2024. *Simplicity Amplified*. edited by Cicilia Heni. PT Kanisius