DAFTAR PUSTAKA

Achmadi, Cholid Narbuko Abu.*Metodologi Penelitian*.Jakarta: Bumi Aksara, 2008.

Achroni,Keen.*Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jogjakarta: Javalitera, 2012.

Ahmadi,Rulam.*Memahami Metodologi Penelitian Kualitatif*. Malang: UIN Malang Pres, 2005.

Arifin,Zainal.*Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*.Bandung: Remaja Rosdakarya Offset, 2012.

Aziz,Ibnu.*99 Situs Internet untuk anak-anak*. Yogyakarta: Idea World Kidz, 2012.

Bakar, Anwar Abu (translator), *Alquran dan Terjemahannay adzikr*. Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2011.

C, RohmahO. "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran Smk Muhammadiyah 2 Yogyakarta". Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, 2017.

Chusna,Puji Asmaul.*Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*. STIT Al-Muslihun, Maret 2020. Vol. 17, No. 2, 4-5.

Didik et al., "Analisis Dampak Penggunaan *Gadget* (*Smartphone*) Terhadap Kepribadian Dan Karakter (Kekar)".Vol. 3.No. 2, (2018): 18–44.

Diniati,Ana et al., "Jurnal Mahasiswa BK An-Nur : Berbeda , Bermakna , Mulia Volume 3 Nomor 3 Tahun 2017 Tersedia Online : Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Mengurangi Kecanduan Anak Yang Menggunakan *Gadget* di SMK Negeri 1 Paringin" 3 (2017): 1–4.

Halim, Cipta & Adhicipta. R. Wirawan, *Game Terbaik Facebook*. Jakarta: Gramedia, 2009.

Haris, Abdul. dan Febitio Ramadanu, Pendekatan Al-Qur'an dalam Merubah Mental Buruk Anak Akibat Kecanduan *Game Online*," *Al-Munawwarah: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 11, No. 2 (September 2019), 176-177.

Hasanah,Hasyim. "Teknik-teknik ObservasiSebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data".*JurnalAt-Taqadum.* Vol.8. No.1, (2017).

Hr. Bukhari, No 893 dan Muslim, no: 4724 dari Abdullah bin Umar radhiyallahu 'anhuma.

I, Derry.*Bila SI Kecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Faktor-Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget*.Jakarta: Bisakimia, 2013.

Inda Agus Wahyudi Riana, *and* Budi M. Taftazani, "Pengaruh *Gadget* Pada Interaksi Sosial Dalam Keluarga," *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*Vol. 2, No. 2 (2015): 204–9.

Kurniati,Euis. "Program Bimbingan Untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional," *Pedagogia Jurnal Ilmu Pendidikan* 4 (2006): 97–114.

Lestari,Inda Agus Wahyudi Riana, and Budi M. Taftazani, "Pengaruh *Gadget* Pada Interaksi Sosial Dalam Keluarga," *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, no. 2 (2015): 204–9.

Ma'mur,Jamal Asmani.*Tips Efektif Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Dunia Pendidikan.* Yogyakarta: Diva Press, 2011.

Mahmud.*Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: Pustaka Setia, 2011.

Manumpil, et. al. Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di SMA Negeri 9 Manado, *Ejoural Keperawatan (e-Kep).* Vol. 3.No. 2. Manado, 2015.

Marzoan,Hamidi. "Permainan Tradisional," *Jurnal An-Nafs*Vol. 2, No. 1 (2017): 62–82.

Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif.* Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012.

Mulyani,Novi.*Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia.* Yogyakarta: DIVA Press, 2016.

Muqoyyidin,Andik Wahyun. "Dialektika Islam Dan Budaya Lokal Jawa," *IBDA`: Jurnal Kajian Islam Dan Budaya.* Muqoyyidin, Vol. 11, No. 1 (1970): 1–18.

Narbuko dan Ahmadi.*Metodologi Penelitian.* Jakarta: Bumi Aksara, 2008.

Nuaini,Lian. "*Building Children's Character through Traditional Games*",*journal of childen* (Yogyakata), 87–94.

Nurhidayah, "Permainan Pasir Kinetik Untuk Mengatasi Permasalahan Ketergantungan *Gadget* Pada Anak Usia Sekolah Dasar", Jurnal Kesehatan, Vol. 2, No. 2. Juli-Desember 2018.

Prasetiyowati, Laras dan Endang Fourianalistyawati. "Dinamika Kecanduan Telepon Pintar (Smartphone) Pada Remaja dan Trait Mindfulness Sebagai Arternatif Solusi", *Jurnal Psikologi UNSYIAH*. Vol. 1. No. 1 (Juli 2018), 92-93.

Pratikno,Ahmad Sudi et al., “Digital Parenting: Bagaimana Mencegah Kecanduan *Gadget* Pada Anak A” Vol. 13, No. 107. 2013.

R, Rudi.*Game Ponsel Paling Populer*. Yogyakarta: Mediakom, 2009.

Rustiana, “Persepsi Digital Dependent terhadap Pemanfaatan Media Sosial dan Dampak Sosial Ekonominya”, *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol. 15, No. 1 Juni 2018.

S, Shofhia. “Pengaruh Penggunaan *Android* Dan *E-Learning* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII SMP 3 Kepanjeng Malang” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik, Malang, 2016.

Salbino,Sherief.*Buku pintar gadget android untuk pemula*. Lembar langit Indonesia, 2013.

Saputra,Nofrans Eka and Yun Nina Ekawati, “Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak Tradisional *Games in Improving Children ’ S Basic Abilities*,” *Jurnal Psikologi Jambi*. Vol.2, No. 2 (2017): 48–53.

Sugioyono.*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2016.

Subarkah,Milana Abdillah. “Pengaruh Media *Gadget* Terhadap Perkembangan Anak,” *Dinamika Penelitian : Media Komunikasi Sosial Keagamaan* 15, no. 1 (2016): 125–44.

Supriyono,Andreas.*Serunya Permainan Tradisional Anak Zaman Dulu, Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa*, 2018.

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2010.

Sukadi.*Metode Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara, 2009.

Supriyono,Andreas.*Serunya Permainan Tradisional Anak Zaman Dulu, Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa*. 2018.

Tedjasaputra,Mayke S. *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Cet.4. Jakarta: Grasindo, 2007.

Widiawati, Teori Konsep, and Seputar *Gadget*, “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Daya Kembang Anak. Jakarta : Universitas Budi Luhur,2014.

Yapita, “Pengembangan Media Pembelajaran Sekolah Dasar Islam,” n.d., 77–89.

Yin,Robert K. *Studi Kasus.* Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2009.

Yudiwinata,Hikmah Prisia and Pambudi Handoyo, “Permainan Tradisional Dalam Budaya Dan Perkembangan Anak,” *Jurnal Paradigma,* No. 02 (2014).

Yulita,Rizky.*Permainan Tradisional Anak Nusantara*. Jakarta Timur: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2017.