

DAFTAR PUSTAKA

- Afrizal. 2015. *Metode Penelitian Kualitatif (Sebuah Upaya Mendukung Penggunaan Penelitian Kualitatif dalam Berbagai Disiplin Ilmu)*. Jakarta : PT Raja Grafindo.
- Andersen, 2004. *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Asmida. 2017. *Keberadaan Permainan Tradisional di Era Modernisasi di Desa Batu Belah Kabupaten Anambas*. Skripsi Sarjana Sosiologi. Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik. Universitas Maritim Raja Ali Haji
- Badan Pusat Statistik (BPS), diakses dari <https://padangpanjangkota.bps.go.id/>, diakses pada tanggal 21 September 2017. BPS Padang Panjang Timur. Kota Padang Panjang
- Bogdan, Robert dan Taylor. 1993. *Kualitatif Dasar-Dasar Penelitian*. Surabaya : Usaha Nasional
- BP-PLSP, 2006. Balai Pengembangan Pendidikan Luar Sekolah dan Pemuda
- Bungin, Burhan. 2004. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Aktualisasi Metodologis ke Arah Ragam Varian Kontenporer*, Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Christianti, Martha. 2007. *Anak Dan Bermain*. Makalah Dalam Jurnal Club Prodi PGTK UNY. 17 Mei 2007
- Creswell, John W. 2015. *Penelitian Kualitatif dan Desain Riset*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Danandjaja, James. 1986. *Foklore Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, Dan Lain-lain*. Jakarta: PT.Grafitipers
- Danim, S. 2002. *Menjadi Peneliti Kualitatif*. Bandung: Pustaka Sertia
- Dharmamulya, Sukiman. 1993. *Transformasi nilai Budaya Melalui Anak-anak*. Yogyakarta: Balai Kajian Sejarah Dan Nilai Tradisional

- Dina F Sibarani, 2018. *Permainan Tradisional Terhadap Pembentukan Karakter Anak-Anak di Desa Sikeben*. Skripsi Sarjana Antropologi. Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik. Universitas Sumatera Utara
- Egidya, Annisa. 2019. *Eksistensi Silek Lanyah Sebagai Permainan Anak Nagari di Kota Padang Panjang*. Skripsi Sarjana Antropologi Sosial. Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik. Universitas Andalas. Padang
- Koentjaraningrat. 2009. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Najibah. 2013. *Dampak Permainan Teknologi Permainan Modern Terhadap Kehidupan Anak Dan Remaja*. Skripsi Sarjana Antropologi. Fakultas Ilmu Sosial. Universitas Hasanuddin Makassar
- Nirman, Nurjayatun. 2019. *Upaya Komunitas Kampoeng Dolanan Surabaya Dalam Melestarikan Permainan Tradisional*. Skripsi Sarjana Antropologi. Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik. Universitas Airlangga
- Nuryanti, Lusi (2008). *Psikologi Anak*. Jakarta: PT Indeks
- Rosdian, Ari Anas. 2013. *Motif Perilaku Anak Bermain Electric Game di Zone 2000 Ramayana*. Skripsi Sarjana Antropologi. Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik. Universitas Andalas. Padang
- Strauss, Corbin. 2003. *Dasar-Dasar Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Tedjasaputra, 2007. *Bermain Mainan dan Permainan*. Jakarta: PT.Grasindo
- Wahyuningsih, 2008. *Permainan Tradisional Untuk Anak Usia 4-5 Tahun*. Bandung: PT Sandiarta Sukses
- Widia Hastuti Sihite, 2017. *Peralihan Permainan Tradisional Anak-Anak Pada Era Modern di Kelurahan Gengis, Kecamatan Barus, Kabupaten Tapanuli Tengah*. Skripsi Sarjana Antropologi. Fakultas Ilmu Sosial. Universitas Negeri Medan.
- Winanda, Rio Putra. 2013. *Kajian Foklore: Silek Kumango Sebagai Permainan Anak Nagari Di Kabupaten Tanah Datar*. Skripsi Sarjana Antropologi. Fakultas Ilmu Sosial. Universitas Negeri Medan
- Yanto, Riki. 2004. *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Remaja (Studi Kasus: 5 Orang Remaja Pelaku Game Online di Kelurahan Air Tawar Barat, Kecamatan*

Padang Utara, Padang). Skripsi Sarjana Antropologi Sosial. Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik. Universitas Andalas. Padang.

