

KAPUSTAKAAN

- Achroni, Keen. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Cet. 1. Jogjakarta: Javalitera.
- Agung,Gede.2011.*Metodologi penelitian pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Arikunto, S., 2007, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek Edisi Revisi VI* hal 134, Rineka Apta, Jakarta.
- Arikunto, Suharsimi. 2016. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsana, D.G. (2016). *Transformasi Budaya Dalam Permainan Tradisional Menuju Games Online*. Media Komunikasi FPIPS, 41-45.
- Aziza, Defina. 2019. *Akkanre Lekoka*. Skripsi. Fakultas Seni dan Desai. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Disbud. 2007. *Kasusastraan Bali*. Denpasar: Dinas Kebudayaan Provinsi Bali.
- Gautama,W.B. 2007. *Kasusastraan Bali Cakupan Penuntun Mlajah Kasusastraan Bali*. Surabaya: Paramita Surabaya.
- Gazalba, Sidi. 1969. *Islam Integrasi Ilmu dan Kebudayaan*. Djakarta:
- Tintamas. Herawati,E.N.(2015). *Nilai-Nilai Karakter yang Terkandung Dalam Dolanan Anak Pada Festival Dolanan Anak se-DIY 2013*. Imaji 13, Vol.1,13-27.
- Kartika, Retia. *3 Fungsi Seni dalam Masyarakat Tradisional dan Modern*. 2 Juli 2023. Kompas. Diakses pada 14 Januari 2023. Tersedia pada <https://amp.kompas.com/skola/read/2023/07/02/110000969/3-fungsi-seni-dalam-masyarakat-tradisional-dan-modern>
- Kemendikbud. 2020. *Peran Masyarakat Terhadap Seni*. Jakarta: Pusat Data dan Teknologi Informasi Kemedikbud.

- Mahayanti, Ni Kadek Dwi. (2021). *Nilai-nilai Pendidikan Dalam Gending Rare*. PENSI, 5-7.
- Mega Anggita, Gustiana, dkk.(2018). *Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa*. JOSSAE.3 Vol.2, 55-59.
- Murtini,N.W.(2019). *Nilai Pendidikan Religi Dalam Sekar Rare*. Widyacarya, 57-62.
- Muzainah. 2012. *Jenis Makna dan Perubahan Makna*. Jurnal Wardah. Vol.25. tersedia pada [https://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/warda/article/download/323/278#:~:text=Pengertian%20Makna&text=Mansoer%20Pateda%20\(2001%3A79\),hubungan%20antara%20makna%20dengan%20pengertian](https://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/warda/article/download/323/278#:~:text=Pengertian%20Makna&text=Mansoer%20Pateda%20(2001%3A79),hubungan%20antara%20makna%20dengan%20pengertian)
- Noor, Juliansyah. 2017. *Metodelogi Penelitian*. Jakarta: Kencana
- Paramarta, I Ketut, dkk. 2018. Mustika Paajah-ajahan Pawatekan Sajeroning “Pupulan Satua Bawak Basa Bali” Kawian I Gde Dharna. *Jurnal Pendidikan Bahasa Bali Undiksha*. Vol: 5 No: 2.
- Putra. *18 Nilai Pendidikan Karakter bagi Siswa Menurut Kemendiknas*. 27Desember 2022. Kumparan. Diakses pada 14 Januari 2023. Tersedia pada <https://m.kumparan.com/amp/berita-hari-ini/18-nilai-pendidikan-karakter-bagi-siswa-menurut-kemendiknas-1zWFBihvKpo>
- Sumardjo, Jacob. 1999. *Konteks Sosial Novel Indonesia 1920-1977*. Bandung: Penerbit Alumni.
- Sugiyono.2016. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Alfabeta, Bandung.
- Sulastri.(2021). *Pelestarian Budaya di Era Digital*. Diakses pada <https://digitalbisa.id/artikel/pelestarian-budaya-di-era-digital-IVfVI>
- Suwija, I Nyoman Ian I Gede Manda. 2015. *Widia Sari Basa lan Sastra Bali 3*. Denpasar.
- Taylor, Edward Burnnet.1871. *Primitive Culture*. Volume 1
- Triyono, Bramantyo. (2000), *Lagu Dolanan Anak*, Yogya, Tarawang Press.
- Wahyuningsih, S. (2009). *Permainan Tradisional Untuk Usia 4-5 Tahun*. Bandung: PT Sandiarta Sukses.

Wiasti,N.K.(2021). *Sekar Rare Sebagai Media Pembelajaran Nilai*. Kumarottama, 42-47.

Widiastuti,N.M.(2021). *Kajian Permainan Tradisional Bali Untuk Membantu Pembentukan Karakter dan Keterampilan Sosial Anak*. Segara Widya,1-3.

Yunita, Siwi. *Seni Yang Muncul Dari Aktivitas Sehari-hari*. 28 Juli 2018. Kompas. Diakses pada 14 Januari 2023. Tersedia pada <https://www.kompas.id/baca/dikbud/2018/07/28/seni-yang-muncul-dari-aktivitas-sehari-hari>

