

## DAFTAR PUSTAKA

- APJII. (2020, November Selasa). <https://kumparan.com>. Retrieved from Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tahun 2020 Capai 196,7 Juta, Naik karena WFH: <https://kumparan.com/kumparantech/jumlah-pengguna-internet-indonesia-tahun-2020-capai-196-7-juta-naik-karena-wfh-1uYnJ729dTL>
- Arif S. Sadiman, R. R. (2011). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arifin, Z. (2010). *Evaluasi Pembelajaran Prinsip, Teknik, Prosedur*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Aryati, T. (2017). Kontrol Sosial Orang Tua Kepada Anak Balita dalam Penggunaan Gadget di Desa Wukisari Imogiri Bantul. *Jurnal Pendidikan Sosiologi* , 8.
- Berelson, B. (1952). *Content Analysis In Communication Research*. New York: Free Press.
- Bud, R. (1967). *Content Analysis of Communication*. New York: The Mac Millan Company.
- Creswell, J. W. (2007). *Qualitative inquiry & Research Design: Choosing among five Approaches*. California: Sage.
- Creswell, J. W. (2012). Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed. In J. W. Creswell, *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dayton, K. d. (1985). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Garfindo Perasada.
- Emzir. (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada Pusat.
- Febryandi, R. (2022, Januari Senin). *board game terbaik indonesia*. Retrieved from theweddingvowsg: <https://www.theweddingvowsg.com/board-game-terbaik-indonesia/>
- Fitriyansyah, F. (2016). Pemanfaatan Media Pembelajaran (Gadget) Untuk Memotivasi Belajar Siswa SD. *Jurnal Humaniora Universitas Bina Sarana Informatika*.
- Grand View Research [GVR]. (2016). Retrieved from <https://www.grandviewresearch.com/industry-analysis/asean-ceramics-market>
- Guntur, T. d. (2009). *Pengkajian Pragmatik*. Bandung: Angkasa.
- Hamalik. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Heinich, R. M. (1982). *Instructional Media and the New Technology of Instruction*. New York: Jonh Wily and Sons.
- <https://antropometriindonesia.org>. (2013). Retrieved from Antropometri Indonesia: [https://antropometriindonesia.org/index.php/detail/artikel/4/10/data\\_antropometri](https://antropometriindonesia.org/index.php/detail/artikel/4/10/data_antropometri)

- Instagram. (2021, Februari 23). Retrieved Februari 19, 2021, from <https://www.instagram.com/>
- Iskandarwassid, S. d. (2010). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Iswidharmanjaya, D., & Agency, B. (2014). *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. Yogyakarta: Bisakimia.
- J. Moleong, L. (1989). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remadja Karya.
- Julian, M. (2019, Desember 23). Tak Hanya Pakaian Jadi, Tren Retro Juga Menjangkiti Produk Sepeda Motor. *Kontan.co.id*. Retrieved from <https://industri.kontan.co.id/news/tak-hanya-pakaian-jadi-tren-retro-juga-menjangkiti-produk-sepeda-motor>
- Litsa, T. (2016, September 15). How Emotional Connection Increases Customer Satisfaction. *ClickZ*. Retrieved from <https://www.clickz.com/how-emotional-connection-increases-customer-satisfaction/105775/>
- Metz, A. L. (2014). Back to nature: The impact of nature relatedness on empathy and narcissism in the millennial generation.
- Moe, T. (2021, Februari Jumat). *What types of board games are there? Defining Board Game Categories*. Retrieved from TabletopBellhop.com: <https://tabletopbellhop.com/gaming-advice/board-game-types/>
- Nurgiyantoro, B. (2010). *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: BPFE.
- Sadiman, A. (2002). *Media Pembelajaran dan Proses Belajar Mengajar, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2012). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sari, D. R. (2009). PENGARUH SOSIALISASI KELUARGA TERHADAP PERILAKU PROSOSIAL ANAK USIA REMAJA AWAL.
- Seite, C. (2014, Maret 4). The Science of Emotion in Marketing: How Our Brains Decide What to Share and Whom to Trust. *Buffer*. Retrieved from <https://buffer.com/resources/science-of-emotion-in-marketing/>
- Sharon E Smaldino, D. I. (2011). *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Sunendar, I. d. (2016). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Rosdakarya.
- Tarigan, H. G. (2008). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa .
- Wijanarko, J., & Setiawati, E. (2016). *Ayah baik - ibu baik : parenting era digital pengaruh gadget dan perilaku terhadap kemampuan anak*. Jakarta: Keluarga Indonesia Bahagia.

Wijaya, B. (2007). *Sosiologi: Menyelami Fenomena Sosial di Masyarakat*. Bandung: PT Setia Purna Inves.

