

## DAFTAR PUSTAKA

- Agnes Natalia Bangun, D. (2023). *Dasar-Dasar Desain Grafis: Merancang Karya Desain yang Konseptual*. PNJ Press.
- Alif Patuh Briyandewi, S., Sushartami, W., & Lono Lastoro Simatupang, G. (2020). Peran Notasi Balok Dalam Pembelajaran Biola di Lembaga Kursus Musik (Studi Kasus Pembelajaran Lagu Klasik dan Pop di Jogja Music School). *Jurnal Pengkajian Dan Penciptaan Musik*, 13(2), 163–173.
- Amalia, L., Gogor Bangsa, P., & Rahayu, H. (2023). Perancangan Board Game Edukatif sebagai Media Pembelajaran Lagu Daerah Jawa untuk Siswa Sekolah Dasar Usia 9-11 Tahun. *Jurnal Fenomena Seni*, 1(2), 32–44. <https://journal.isi.ac.id/index.php/fenomen>
- Aminah, S., Ramawani, N., Azura, N., Fronika, S., Meitha Hasanah, S., & Salsabillah, T. (2022). Pengaruh Metode Belajar Sambil Bermain Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar. *Science and Education Journal (SICEDU)*, 1(2), 465–471.
- Ayu Maharani, A. (2022). Keterampilan Membaca Notasi Balok Rosa Mystica Choir Dalam Tinjauan Kognitif. *Repertoar*, 3(1), 93–103.
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing, 3.
- Bayeck, R. Y. (2020). Examining Board Gameplay and Learning: A Multidisciplinary Review of Recent Research. *Simulation and Gaming*, 51(4), 411–431. <https://doi.org/10.1177/1046878119901286>
- Bremmer, M., & Nijs, L. (2024). Embodiment in music education. *Journal de recherche en éducatons artistiques (JREA)*, (2).
- Chen, S. Y., Tsai, J. C., Liu, S. Y., & Chang, C. Y. (2021). The Effect of A Scientific Board Game on Improving Creative Problem Solving Skills. *Thinking Skills and Creativity*, 41, 100921. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2021.100921>
- Clara Manua, H. (2023). Upaya Meningkatkan Sikap Sosial, Efikasi Diri, dan Kemampuan Membaca Notasi Balok Siswa Kelas X dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD. *Journal of Education Action Research*, 7(2), 243–250. <https://doi.org/10.23887/jear.v7i2.53329>
- Clodianti Tampubolon, T., & Naibaho, D. (2024). Perkembangan Manusia Sejak Anak-Anak Sampai Lanjut Usia. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(4), 405–408. <https://doi.org/10.62017/merdeka>

- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2023). *Research design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches, Sixth Edition*. Sage Publications.
- Daniels, J. T. (2022). *Make Your Own Board Game: Designing, Building, and Playing an Original Tabletop Game*. Hachette UK.
- Engelstein, G., & Shalev, I. (2022). *Building Blocks of Tabletop Game Design: An Encyclopedia of Mechanisms*. Crc Press.
- Fahmi, F., Bakhtiar, Y., Saleh, A., Fat-Han Ismail, A., Ayu Made Sri Tandewi, S., Andriani Sakinah Lubis, F., Nur Faddhila Silitonga, D., Maulina Syahidah, D., Khotibul Umam, F., Izzul Fikri Noor, M., Sabilal Muhajirin, M., Silvi, Andini Sukowati, S., & Julacha, S. (2020). *Pengaruh Status Sosial Ekonomi Orang Tua Terhadap Tingkat Pendidikan Anak (The Influence of Parents Social Economic Status on Children's Education Level)*. 2(6), 996–1002.
- Febiola, E., & Andreas Djie, J. (2022). Implementasi Media Pembelajaran MuseScore untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Notasi Balok Siswa Kelas VII di SMP Strada Santa Anna. *Jurnal Seni Musik*, 12(1), 29–51.
- Febriani, Y., Fitri, H., Rusdi, & Rahmat, T. (2023). Pengaruh Kejenuhan Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Bukittinggi. *Journal for Research in Mathematics Learning* p, 6(4), 339–350. <https://doi.org/10.24014/juring.v6i4.25125>
- Ferdiawan, F., & Hartono, B. (2022). Deteksi Suara Chord Piano Menggunakan Metode Convolutional Neural Network. *Jurnal Informatika & Rekayasa Elektronika (JIRE)*, 5(1), 62–68. <http://e-journal.stmiklombok.ac.id/index.php/jire>
- Feren Mamahi, H., & Mersiany Pandaleke, S. (2022). Strategi Kegiatan Pembelajaran Piano Klasik Bagi Anak di Jackson's Piano Private Learning. *Jurnal Musik Dan Pendidikan Musik*, 3(2), 100–111.
- Fullerton, T. (2024). *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*. CRC press.
- Gabriela Nainggolan, M., Ayunda, R., Amanda Hasibuan, W., & Antika, W. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran. *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan Dan Bahasa*, 2(3), 237–244. <https://doi.org/10.61132/yudistira.v2i3.904>
- Gunawan Sakti, H., & Sarlita Kartiani, B. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Board Game Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Visionary: Penelitian Dan Pengembangan Di Bidang Administrasi Pendidikan*, 11(1), 116–121.

- Gusmanto, R. (2020). *Modul Melodi & Rhythm*. Institut Seni Budaya Indonesia Aceh.
- Hadjikou, C. (2021). Experiential learning in music education: investigating the Cypriot context. *Music Education Research*, 23(4), 403-415.
- Hibit, E. (2022). *Color Theory for Dummies*. John Wiley & Sons.
- Hidayatullah, R. (2022). Pendidikan Musik dalam Bingkai Pengalaman Estetis dan Kultural. *Musikolastika: Jurnal Pertunjukan Dan Pendidikan Musik*, 4(1), 18–25. <https://doi.org/10.24036/musikolastika.v4i1.81>
- Hutasoit, D., Basani Sihombing, L., & Wiflihani. (2021). Penggunaan Metode Picture And Picture terhadap Kemampuan dalam Membaca Notasi Balok Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama. *Jotika Journal in Education*, 1(1), 18–24.
- Huys, N. (2023). *Typography for Beginners*.
- Junior, R., & Silva, F. (2021). Redefining The MDA Framework—The Pursuit of A Game Design Ontology. *Information*, 12(10), 395. <https://doi.org/10.3390/info12100395>
- Kamien, R. (2018). *Music: An Appreciation*. McGraw-Hill.
- Karan, E., & Yokus, H. (2022). Views of Piano Teachers Regarding the Piano Education Process in Amateur Music Education Institutions. *Journal of Qualitative Research in Education*, 22(30). <https://doi.org/10.14689/enad.30.7>
- Landa, R. (2019). *Graphic Design Solutions, Sixth Edition*. Cengage Publishing
- Mafazania, A., Syifa Rafsanjani, H., Mutiara Bintang, J., & Putri Ananta, J. (2024). Quarterlife Crisis Pada Masa Dewasa Awal. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan*, 4(2), 25–30. <https://doi.org/10.56910/pustaka.v4i2.1231>
- Male, A. (2017). *Illustration A Theoretical and Contextual Perspective (Vol. 2)*. Bloomsbury Visual Arts.
- Maya Aisyah, Y., & Syah Sinaga, S. (2023). Fungsi Penerapan Notasi Berwarna dalam Pembelajaran Piano Dasar pada Anak Usia Prasekolah. *Grenek: Jurnal Seni Musik*, 12(1), 53–64. <https://doi.org/10.24114/grenek.v12i1>
- Morris, T. H. (2020). Experiential learning—a systematic review and revision of Kolb’s model. *Interactive learning environments*, 28(8), 1064-1077.
- Mourin, L., Gunta, B. A., Naafi, M. I., Maharani, A. P., Pratama, A. R., & Nurhayati, E. (2024). Ekplorasi Pengaruh Warna Terhadap Perkembangan

- Psikologi dan Mental Anak di SDN Kalirungkut 1 Surabaya. *Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(5). <https://doi.org/10.5281/zenodo.14553753>
- Müller-Roterberg, C. (2020). *Design Thinking for Dummies*. John Wiley & Sons.
- Mulyati, M. I. (2022). *Studi Pemilihan Warna terhadap Interior Kamar Praktek Dokter dan Ruang Tunggunya Anak Berkaitan terhadap Tingkat Stres Pasien*. 4(6), 7464–7468.
- Ningtyas, S. I. (2023). Penggunaan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Untuk Melatih Berpikir Kreatif Siswa. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 871-880.
- Nyoman Larry Julianto, I., Alit Artawan, C., & Wayan Agus Eka Cahyadi, I. (2021). Keterlibatan Ilustrasi dan Warna Sebagai Stimulus. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(2), 389–400. <http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa/index>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., & Krismanto, W. (2022). *Media pembelajaran*. Badan Penerbit UNM
- Puspita, L. (2024). Meningkatkan Kemampuan Siswa Membaca Notasi Balok melalui Metode Demonstrasi dalam Pembelajaran Seni Musik di SMPN 11 Pekanbaru. *Jurnal Lingkar Pendidikan*, 3(1), 8–14.
- Pogue, D., & Speck, S. (2021). *Classical music for dummies*. John Wiley & Sons.
- Raharja Wirawan, A. (2024). *Yuk Bikin Board Game Edukasi*. Mekanima Inspira Nagara
- Rasmitadila. (2023). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik Sekolah Dasar*. Insight Mediatama.
- Respati, R., & Rahmasari, Z. (2024). Notasi Berwarna: Inovasi Visual Dalam Stimulasi Minat Belajar Musik Pada Anak Usia Dini. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 8(2), 112–121. <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v8i2.5508>
- Rohani, R. (2020). *Media Pembelajaran*. Universitas Negeri Islam Sumatera Utara
- Roro Maha Kalyana Mitta Anggoro, R. (2021). Optimalisasi Kompetensi Primavista Mahasiswa Instrumen Pokok Piano Melalui Metode Drill. *Jurnal Pengkajian Dan Penciptaan Musik*, 4(1), 70–81. <http://idtesis.com>
- Samara, T. (2020). *Design Elements: Understanding The Rules and Knowing When to Break Them-A Visual Communication Manual*. Rockport publishers.

- Sasi, K. K. (2023). *Perancangan Buku Cerita Interaktif Fabel Semut dan Belalang Sebagai Upaya Meningkatkan Nilai Moral Siswa Kelas 1 SD*. Universitas Dinamika.
- Scholes, P. A. & Ward, J. O. *The Oxford Companion to Music*. (2011). United Kingdom: Oxford University Press.
- Setiawan, A. Y., & Heldisari, H. P. (2024). *Materi Dasar Piano Klasik untuk Anak Usia 6-8 Tahun di Pianissimo Music Course Bandarlampung*. 10(1), 249–260. <https://doi.org/10.37905/aksara.10.1.249-260.2024>
- Setiawan, R., Saptadi Ismanto, H., & Dhyah Yulianti, P. (2024). Faktor Determinan Penyebab Kejenuhan Belajar Pada Siswa. *Jurnal Doctor Dissertation Universitas PGRI Semarang*, 1(2), 345–355.
- Shinta Nur, D., & Maemonah. (2023). Hirarki Kebutuhan Maslow: Pengasuhan Anak Usia Dini di Daerah Perdesaan dan Perkotaan. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 9(2), 44–56.  
[www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/awlady](http://www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/awlady)
- Susanti, S., Aminah, F., Mumtazah Assa'idah, I., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 2(2), 86–93.
- Syaadah, R., Hady Al Asy Ary, M., Silitonga, N., & Fauziah Rangkuty, S. (2022). Pendidikan Formal, Pendidikan Non Formal dan Pendidikan Informal. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat (PEMA)*, 2(2), 125–131.  
<https://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/pema>
- Tassya Nindyapratama, L., & Aziz Ahmad, H. (2021). The Potential of Adventure Game as a Media to Visualize Waste Disposal as Environmental Problems. *Education and Humanities Research*, 625, 166.
- Thote, P. & Gowri, S. (2020). EXPERIENTIAL LEARNING: TOOL FOR JOYFUL LEARNING. *International Journal of Research*, 8(5), 100-107.  
10.29121/granthaalayah.v8.i5.2020.88.
- Tidwell, J. (2020). *Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design*. O'Reilly Media, Inc.
- Tursunmurotovich, S. S. (2020). Illustration and The Influence of Illustrator on Children's Understanding of Fairy Tales and Works of Art in Books. *International Journal of Psychosocial Rehabilitation*, 24(5).  
<https://doi.org/10.37200/ijpr/v24i5/pr202063>
- Viera Yovita, N. (2022). Ini Alasan Mengapa Anak Perlu Les Piano. *KlikDokter*. Diakses dari <https://www.klikdokter.com/ibu-anak/kesehatan-anak/ini-alasan-mengapa-anak-perlu-les-piano>



- Wahyudi, W., Nuryani, D., & Setiawan, Y. (2022). Pengembangan Media Smart Land Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Penerapan 3CM Learning Untuk Peserta didik Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 12(1), 20-30.
- Wibawanto, W. (2024). *Board Game Edukasi*. Nas Media Pustaka.
- Yao Tung, K., Gusti Satya, N., Karawaci, L., Karawaci, K., Tangerang, K., Dian Harapan, S., Bedugul, J., Daan Mogot Baru No, J., Kalideres, K., Jakarta Barat, K., & Jakarta, D. (2023). Improving the Understanding of Reading Rhythm and Notes in Music Education by Using Kodály and Suzuki Technique Method in Grade 8 Junior High School XYZ. *Journal on Education*, 05(02), 1972–1987.
- Zahra, N., & Mansoor, A. Z. (2024). WARNA DAN EMOSI UNTUK MEDIA DESAIN INTERAKTIF: LITERATURE REVIEW COLOR AND EMOTION FOR INTERACTIVE DESIGN MEDIA: A LITERATURE REVIEW. *Jurnal Seni Rupa*, 13, 340–345.
- Zakiyah, S., Hidayah Hasibuan, N., Yasifa, A., Putri Siregar, S., & Wahyu Ningsih, O. (2024). Perkembangan Anak pada Masa Sekolah Dasar. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 71–79.  
<https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2338>
- Zhang, R. L., Yu, S. Y., Gao, R. F., Wang, L. F., & He, X. C. (2025). How does technology-based embodied learning affect learning effectiveness?—Based on a systematic literature review and meta-analytic approach. *Interactive Learning Environments*, 1-24.

