

DAFTAR PUSTAKA

- Aisya Putri Handayani, Jap Tji Beng, Febynola Tiara Salsabilla, Stefania Morin, Thalia Syahrinia Suci Ardhia, & Valensia Audrey Rusli. (2024). Hilangnya Budaya Lokal di Era Modern dan Upaya Pelestariannya dalam Perspektif Pancasila. *Dewantara : Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(4), 178–188.
<https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i4.3452>
- Anas, M. (2014). *Mengenal Metodologi Pembelajaran*. Pustaka Hulwa.
- Ayu Dewanti, R., Aji Gustaman, F., Sosiologi dan Antropologi, J., Ilmu Sosial, F., & Negeri Semarang, U. (2021b). Partisipasi Masyarakat dalam Pengembangan Pasar Wisata Papringan di Dusun Ngadiprono Desa Ngadimulyo Kecamatan Kedu Kabupaten Temanggung. Dalam 86 *SOLIDARITY* (Vol. 10, Nomor 1).
<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/solidarity>
- Birren, F. (2017). *Color Psychology and Color Therapy: A Factual Study of the Influence of Color on Human Life*.
- Boeren, E. (2019). Understanding Sustainable Development Goal (SDG) 4 on “quality education” from micro, meso and macro perspectives. *International Review of Education*, 65(2), 277–294.
<https://doi.org/10.1007/s11159-019-09772-7>
- Burhan Bungin H. M. (2022). *Komunikasi Sosiologi*. Perpustakaan Universitas Multimedia Nusantara.
- Communication for Development (C4D) Advancing positive social and behaviour change*. (2020).
- Cunningham, C. M. (2018). *Games Girls Play: Contexts of Girls and Video Games*. Google Books.
- Danby, S., & Whitehead, M. (2017). *Gender and Children's Play*. Google Books.
- Delamain, C., & Spring, J. (Eds.). (2016). *Speaking, Listening and Understanding: Games for Young Children (The Good Communication Pathway)*.
- Early learning and child well-being : a study of five-year-olds in England, Estonia, and the United States*. (2020). OECD Publishing.
- Eliot, L. (2019). *Pink Brain, Blue Brain: How Small Differences Grow into Troublesome Gaps—and What We Can Do About It*. Mariner Books.

- Kelly, A. (2023). *Talkabout Board Game: Developing Self-Esteem, Social Skills and Friendship Skills* (2nd ed.). London: Routledge.
- Lim, F. V., & Tan-Chia, L. (2022). *Designing Learning for Multimodal Literacy: Teaching Viewing and Representing*. London/New York: Routledge
- Mayne, L. (2019). *Let's Talk Social Skills: A Game to Promote Social Communication* (2nd ed.).
- Mazella. (2022). Perancangan Board Game untuk Edukasi Anak tentang Menjaga Kelestarian Biota Laut dari Sampah Plastik. Universitas Multimedia Nusantara. <https://kc.umn.ac.id/id/eprint/20425/>
- Miller, C. L., Batsaikhan, O., & Pribyl, J. R. (Eds.). (2021). *Game Based and Adaptive Learning Strategies*. Mankato, MN: Minnesota State University Press.
- Mufida¹, A., Ro'is Abidin², M., Bahasa, J., Seni, D., & Bahasa, F. (2021). PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS ANAK USIA 6-10 TAHUN. *Jurnal Barik*, 2(3), 44–59. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Ningtyas, S. I. (2023). PENGGUNAAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MELATIH BERPIKIR KREATIF SISWA. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 871. <https://doi.org/10.30998/rdje.v9i2.19392>
- Nurhadi. (2017). *Desain dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Özgen, Z. (2024). *Grow with Playing: Game-Based Learning in Early Childhood Education*. Kindle Direct Publishing.
- Pramling, N., Wallerstedt, C., Lagerlöf, P., & Björklund, C. (Eds.). (2019). *Play-Responsive Teaching in Early Childhood Education*. Springer.
- Putri, I. A., & Anggapuspa, M. L. (t.t.). PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN RUKUN ISLAM UNTUK ANAK USIA 9-12 TAHUN. *Jurnal Barik*, 4(2), 227–241. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Rahman Yani, A., Wulandari, N., Cahya Imani, E., Komunikasi Visual, D., Arsitektur dan Desain, F., & Timur, J. (2021). *PERANCANGAN BOARD GAME EDUKASI ANTI BULLYING UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR* (Vol. 07). <http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa/index>

- Rizkha, I. A., & Anggapuspa, M. L. (2022). PERANCANGAN BOARD GAME PENGENALAN GIZI SEIMBANG SEBAGAI MEDIA EDUKASI ANAK USIA 9-12 TAHUN. *Jurnal Barik*, 4(1), 175–189. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Rohilla, S., Mukteshwar, R., & Mishra, A. (2022). Diffusion and Adoption of Innovations. In *Advantages in Agricultural Extension* (hlm. 17–34). AkiNik Publications.
- Shafariya, S., Yuliansyah, H., & Triyadi, A. (2023.). *PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA BANTU EDUKASI UNTUK ANAK USIA 4-5 TAHUN*.
- Syahfitri Siregar, R., & Muhammadiyah Riau, U. (2020.). *At Tawasul: Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*. <http://jurnal.iuqibogor.ac.id>
- Sya'ban, S. U., Baskoro, M. L., & Armayuda, E. (2021). Perancangan Board Game Edukasi Satwa Endemik Pulau Jawa Untuk Anak Usia 7 Hingga 11 Tahun. *AKSA: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 4(2). <https://doi.org/10.37505/aksa.v4i2.51>
- Shafira Utami Putri & Senja Aprela Agustin. (2022) Perancangan Board Game Jelajah Kota Tua Jakarta untuk Remaja Sekolah Menengah Atas
- Simanjuntak, M. M. P., Afirianto, T., & Wardhono, W. S. (2019). Pengembangan Board Game Edukasi Dengan Teknologi Augmented Reality (Studi Kasus Permainan Ular Tangga). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(3), 2425–2435.
- Slota, S. T., & Young, M. F. (2017). Stories, games, and learning through play: The affordances of game narrative for education. In M. Ma, A. Oikonomou, & L. C. Jain (Eds.), *Handbook of research on serious games for educational applications* (pp. 1–23). Kindle Direct Publishing.
- Susanto, D., Widyarko, W., & Ilmiani, A. N. (2018). Flexible architecture: Bamboo as a tool for children to play in urban kampung. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 126(1), 012039.
- Susanto, A. (2021). *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Widyasari, W., Yani, A. R., Wulandari, N., & Imani, E. C. (2020). Perancangan Board Game Edukasi Anti Bullying untuk Anak Sekolah

Dasar. ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia, 7(2). <https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i2.4243>

Usman, B. H., & Salahuddin. (2025). Partisipasi Masyarakat dalam Pembangunan Desa. Surabaya: CV Dunia Penerbitan Buku.

