

DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, G. R., Hadi, C., Fardana, N. A., Megawati, F., Laili, N., & Rohmah, N. M. (2024). *Joyful learning & media pembelajaran: Teori dan penerapannya pada konteks pendidikan*. UMSIDA Press.
- Agustin, N. W., Susandi, A., & Muhammad, D. H. (2021). Permainan tradisional sebagai sarana mengembangkan kemampuan fisik motorik anak dan nilai-nilai pendidikan Islam di PAUD Kamboja Probolinggo. *Falasifa: Jurnal Studi Keislaman*, 12(2), 33–44. <https://doi.org/10.36835/falasifa.v12i02.552>
- Aisyah, N., Madianti, H. P., Azzahra, P. A., & Marini, A. (2023). Pengembangan media pembelajaran melalui game Educandy untuk meningkatkan karakter belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora (JPDSH)*, 2(3), 439–448.
- Akmaliah, R., & Indreswari, E. P. (2025). Optimalisasi komunikasi berbasis komunitas untuk meningkatkan partisipasi Persit Kopassus dalam program bank sampah. *Masyarakat Berkarya: Jurnal Pengabdian dan Perubahan Sosial*, 2(2), 92–105.
- Amirudin, & Mukarom, Z. (2018). Pendidikan karakter dalam kaulinan budak baheula: Studi nilai pendidikan karakter melalui permainan anak tradisional Sorodot Gaplok dari Jawa Barat. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 10(2), 199–218. <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v10i2.160>
- Ariyani, Y., Atika, M., & Ratu Bianca, R. (2024). Peran blater dan identitas budaya menjaga tradisi di tengah globalisasi. *Prosiding Seminar Nasional 2024 Psikologi, FISIB, UTM*. <https://conference.trunojoyo.ac.id/pub/semapsi/article/viewFile/678/566>
- Asih. (2020, 14 Mei). Pembelajaran matematika menggunakan permainan Ludo dan Spin. *Kompasiana*. <https://www.kompasiana.com/asih88904/5ebc7366097f361dd21dd0d7/pembelajaran-matematika-menggunakan-permainan-ludo-dan-spin>
- Fitria, G., Laiya, S. W., & Djuko, R. U. (2024). Pengaruh media Colour Board terhadap kemampuan mengenal warna anak usia 5–6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal VII. *KHIRANI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(4), 76–86. <https://doi.org/10.47861/khirani.v2i4.1345>

- Garzia, M. (2020). Permainan Tradisional Dalam Literasi Budaya Dan Perkembangan Anak Usia Dini Pada Abad 21. *Jurnal Educhild: Pendidikan Dan Sosial*, 9(2), 83. <https://doi.org/10.33578/jpsbe.v9i2.7696>
- Hadyansah, D., Septiana, R. A., & Budiman, A. (2021). Permainan tradisional sebagai nilai-nilai kearifan lokal. *Jurnal Aksara Raga*, 3(1), 42–46.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, Juliana, Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, & Simarmata, J. (2020). *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Herlina, S., Boer, R. F., Fasadena, N. S., Kede, A., Kahfi, M. A., Ganiem, L. M., Putri, S. S., Hasibuan, N., Subchan, N., & Deryansyah, A. D. (2023). *Pengantar ilmu komunikasi*. CV Basya Media Utama.
- Hutabarat, S. A., Judijanto, L., Rahim, E. I., Nuraeni, Y., Takdir, T., Zamrud, W. O., Citranu, C., Herman, H., & Yase, I. K. K. (2024). *Hukum adat Indonesia: Sejarah dan perkembangannya*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Limantara, D., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2015). Perancangan board game untuk menumbuhkan nilai-nilai moral pada remaja. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1.
- Magdalena, I. (2021). *Tulisan bersama tentang media pembelajaran SD*. CV Jejak.
- Maryanti, E., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan media board games berbasis permainan tradisional egrang batok untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4212–4226. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1486>
- Meidaluna, G., & Anggapuspa, M. L. (2020). Perancangan board game pengenalan tari tradisional Indonesia sebagai media pembelajaran sekolah dasar kelas 5. *Jurnal Barik*, 1(2), 166–183.
- Mufida, A., & Abidin, M. R. (2021). Perancangan board game sebagai media pembelajaran bahasa Inggris anak usia 6–10 tahun. *Jurnal Barik*, 2(3), 44–59.
- Muhammad, N. N., Meisyaroh, S., Sagala, V. S., & Marini, A. (2022). Keefektifan media pembelajaran dalam bentuk permainan papan pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(2), 437–446.

- Müller-Roterberg, C. (2018). *Handbook of design thinking: Tips & tools for how to design thinking*. Kindle Direct Publishing.
- Nurfaizah, N., Maksum, A., & Wardhani, P. A. (2021). Pengembangan board game untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD. *Jurnal PGSD*, 14(2), 122–132. <https://doi.org/10.33369/pgsd.14.2.122-132>
- Nurlaela, N., Yarmi, G., & Kustandi, C. (2025). Board game berbasis budaya lokal sebagai media inovatif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 1(1), 191–198.
- Okviana, L., Nanda, S. E., Aurora, O., Santoso, M., & Al Khazim, I. (2025). Strategi komunikasi edukatif dalam memberdayakan siswa marginal: Program pengabdian masyarakat dosen Universitas Gunadarma di Sekolah Terbuka Depok. *PARAHITA: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 6(1), 35–43.
- Pratiwi, R., Widyatania, D. T., Luthfi, J., Kustanti, R., Maulidya, S. Y., & Baharrudin, S. (2023). Pengembangan SDM untuk Desa Wisata Papringan Ngadiprono Desa Ngadimulyo Kecamatan Kedu Kabupaten Temanggung Jawa Tengah. *Jurnal Abdidas*, 4(2), 173–178. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v4i2.770>
- Priadana, B. W., Aliriad, H., Apriyanto, R., Nurilfaza, A., & Tauchid, A. (2025). Menghidupkan kembali warisan budaya: Penguatan nilai sosial melalui permainan tradisional di masyarakat desa. *Jurnal SOLMA*, 14(1), 1056–1063.
- Purwidianoro, M. H., & Hadi, W. (2020). Arsitektur boardgame edukasi sebagai unsur gamifikasi pembelajaran untuk membangun partisipasi aktif, motivasi, dan minat belajar siswa. *Joined Journal (Journal of Informatics Education)*, 3(2), 9-18. <https://doi.org/10.31331/joined.v3i2.1420>
- Putri, D. N. S., Islamiyah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis pengaruh pembelajaran menggunakan media interaktif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(2), 365–376.
- Putri, S. U., & Agustin, S. A. (2022). Perancangan board game jelajah Kota Tua Jakarta untuk remaja SMA. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 11(4), F111–F117.
- Reviana Ardila, Aryoni Ananta, & Izan Qomarats. (2025). Perancangan board game sebagai media pembelajaran bahasa Minangkabau untuk anak sekolah dasar. *Misterius: Publikasi Ilmu Seni dan Desain Komunikasi Visual*, 2(1), 176–191. <https://doi.org/10.62383/misterius.v2i1.558>

- Riinawati. (2019). *Pengantar teori manajemen komunikasi dan organisasi*. Pustaka Baru Press.
- Safitri, M., Sarman, F., Rosadi, A., Hidayah, N., Kalifah, D. R. N., Dailami, M., Dewi, M., Setiawan, E., Tuerah, P. R., & Atikah, C. (2023). *Pengembangan media pembelajaran*. PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Salsabila, & Muliati, R. (2025). Perancangan board game ragam pengetahuan tradisional Minangkabau di Kota Padangpanjang. *Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(8), 136–146.
<https://doi.org/10.59435/menulis.v1i8.568>
- Salsabila, Y., Harahap, A. A. S., Fitria, N., & Harahap, N. D. (2023). Pengaruh perkembangan kemampuan pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik terhadap hasil belajar. *Algebra: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Sains*, 3(1), 10–15.
- Sesspani, A. (2025). Perancangan board game edukatif tentang budaya Melayu Riau untuk anak usia 10–12 tahun. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 2(3), 1–11. <https://doi.org/10.47134/dkv.v2i3.4466>
- Shefi, A. D., & Tanjung, M. R. (2025). Perancangan board game edukatif "Seruput!!" sebagai sarana interaktif pengenalan minuman tradisional. *COMPTECH: Jurnal Ilmu Komputer dan Teknologi*, 2(1), 140–154.
- Siregar, D. S., & Ananda, R. (2023). Pengembangan media pembelajaran board game matematika ular tangga untuk siswa tunarungu. *Jurnal Cendekia*, 7(2), 1924–1935. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2340>
- Sunata, I. (2023). Kajian tentang komunikasi dan budaya. *Journal of Da'wah*, 2(1), 100–131.
- Wibawanto, W. (2025). *Board game edukasi*. Idebuku.
- Wibowo, I. C. A., & Agustin, S. A. (2022). Perancangan board game dengan tema jelajah bangunan bersejarah di Kota Malang. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 11(4), F167–F172.
- Zahra, N. A., & Fuadah, A. (2020). Permainan tradisional pukang dari Provinsi Lampung dan pembentukan karakter bersahabat pada peserta didik MI/SD di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(1), 199–218.
<https://doi.org/10.24239/ibtidaay.Vol1.Iss2.9>