

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, N. R., Aji, R. I., & Sutejo, A. (2025). Perancangan Card Game Kue Tradisional Indonesia untuk usia 18–21 tahun. *Pixel : Jurnal Ilmiah Komputer Grafis dan Ilmu Komputer*, 18 (1), 80-96.
<https://journal.stekom.ac.id/index.php/pixel/article/view/2523>
- Aji Mahardika, P., Amalia Wahyuni, A., Fauzulazhim, I. R., Nasrulloh, H., Khairinnisa, R., Prasetyo Aji, A., & Agus Kurniawan Shavab, O. (2024). *Efektifitas Media Pembelajaran Game Card Terhadap Materi Sejarah Australia di Kelas XI IPS 4 di SMA Negeri 9 Kota Tasikmalaya*.
<https://journal.kinghistoria.com/index.php/kjsi/article/view/6>
- Andi Kristanto. (2016). *BUKU MEDIA PEMBELAJARAN*.
https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://repository.unesa.ac.id/sysop/files/2021-07-27_Buku%2520monograf:%2520Media_andi%2520k.pdf&ved=2ahUKEwjlfvdnZuQAxXUT2wGHcpjPBkQFnoECBgQAQ&usg=AOvVaw0golNop1TXDRPkX8aQrfAP
- Astuti, M. T., Khawiswara, A., Prabandari, D., Andira, D., Az, F., Khairunnisa, Z., Putra, G., Gemilang, S., Muchron, I., Prakosa, D., Hafizh, M., Prameswari, S. A., Rismawan, W. T., & Maharani, Z. (2025). *Pemberdayaan Potensi Desa Tunggul Melalui Aktivasi Website dan Branding Desa sebagai Upaya Menghadapi Era Digitalisasi Empowering the Potential of Tunggul Village Through Website Activation and Village Branding as an Effort to Face the Digitalization Era* *i μi°'gil*. 4657. <https://jicnusanantara.com/index.php/jiic/article/view/2736/2901>
- Aulia Rahmi, D., Canda Ningtyas, I., & Islam Negeri Sumatera Utara, U. (2024). *Peningkatan Kesadaran Masyarakat terhadap Pentingnya Pertolongan Pertama dalam Situasi Darurat*. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/24124>
- Bagas, M., & Nugroho, A. (2023). *PERANCANGAN CARD GAME SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF PENERAPAN 5R OF ZERO WASTE UNTUK REMAJA USIA 12-16 TAHUN TUGAS AKHIR Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual Oleh*.
<https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/7238/1/19420100018-2023-UNIVERSITASDINAMIKA.pdf>

- Bimbingan, R. M., Konseling, D., Setiawati, D., Pd, S., Pd, M., & Bimbingan, K. (2015). *Pengembangan Media Kartu REMI Komunikasi Interpersonal Untuk Melatih Kemampuan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Driyorejo Gresik 1*. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/12944>
- Budiraharjo Markus. (2022). *Design Thinking Berinovasi Dalam Dunia Dengan Kompleksitas yang Dinamis*. https://repository.usd.ac.id/46131/1/9433_Modul+DT_Layout-1.pdf
- Gunawan, L. A. (2020). Perancangan Board Game Edukatif untuk Meningkatkan ... [Makalah Prosiding KOMA-DKV]. KOMA-DKV : Jurnal DKV. <https://ojs.uph.edu/index.php/KOMA-DKV/article/view/3065>
- Ilmiah, J., & Grafis, K. (2025). *Perancangan Card Game Kue Tradisional Indonesia Untuk Usia 18-21 Tahun ARTICLE INFO*. 18(1), 80–96. <http://journal.stekom.ac.id/index.php/pixel>
- Kristiana, N. (2025). Desain Kemasan Ilustratif untuk Meningkatkan Nilai Pasar Permainan Tradisional. *Jurnal Gramaswara*, 5(2), 205–218. <https://doi.org/10.21776/ub.gramaswara.2025.005.02.08>
- Mangundjaya, W. L., Wicaksana, S. A., & Ersya, C. H. A. I. (2022). Board Game: Cara Pembelajaran Yang Menyenangkan Bagi Orang Dewasa. *Sosio Konsepsia*, 11(2). <https://doi.org/10.33007/ska.v11i2.3078>
- Masruroh, N. (2018). *MENGGALI POTENSI DESA BERBASIS EKONOMI KERAKYATAN*. <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://digilib.uinkhas.ac.id/19184/1/Buku.pdf&ved=2ahUKFwjyldCj3LeQAxVyWXADHSktOuAQFnoECBYQAQ&usg=AOvVaw3eGwBcABYNgKM0NPRySIIT>
- Nafiah, R. M., Kusumohendarto, R. H., Ds, M., Tinggi, S., Rupa, S., Desain, D., & Indonesia, V. (2024). *CARD GAME NJELAJAH SEBAGAI MEDIA PROMOSI WISATA ALAM KABUPATEN BLITAR UNTUK KALANGAN MUDA USIA 15-25 TAHUN*. http://repository.stsrdvisi.ac.id/2100/1/S1_RATNA%20MARSA%20N_CARD%20GAME%20NJELAJAH%20SEBAGAI%20MEDIA%20PROMOSI%20WISATA%20ALAM%20KABUPATEN%20BLITAR%20UNTUK%20KALANGAN%20MUDA%20USIA%2017-25%20TAHUN.pdf

- Pagarra Ahmad Syawaluddin Wawan Krismanto Sayidiman, H. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN*.
https://eprints.unm.ac.id/25438/1/Buku%20Media%20Pembelajaran.pdf?TSPD_101_R0=085ba2cd96ab2000ae6d7302db11d8e5665b1b2d432cbbbd8d5d1bd716603935855eef77c5c8f5e308fcee23b1430007fa334af8d4c6bca75df7094c934e49d45cb810396666b69ba6c35235c6bb8ee7b20541510dd3c7afb953d42370a405d
- Putri Agatha dan Arievidiana Ayu Laksmi, N. (2025). *PENGUNAAN METODE GAME BASED LEARNING UNTUK MENGASAH KEMAMPUAN LITERASI MEMBACA DENGAN CARD GAME “SEKATA.”*
<https://proceeding.unesa.ac.id/index.php/semnasmbkm/article/view/4481>
- Rofi Hakim, M., Ismoyo Aji, R., & Febi Arifianto, P. (2025). Analisis Pengaruh Tone Warna dalam Media Desain Board Game di Genre Game Edukasi untuk Anak-Anak. *Jurnal Cendekia Ilmiah*, 4(5). <https://ulilalbabainstitute.id/index.php/J-CEKI/article/view/9538/7794>
- Rusydi Ananda, H., Amiruddin, M. P., Pd, M., Rifa', M., & Teknologi, M. P. (2017). *INOVASI PENDIDIKAN*.
<http://repository.uinsu.ac.id/3583/1/4.%20BUKU%20INOVASI%20PENDIDIKAN.pdf>
- Shoffa Shoffan, & Cholid Fahmi. (2023). *BUKU MEDIA PEMBELAJARAN*.
<https://www.researchgate.net/publication/377116610>
- Suharti, B., Kholisul, M., Politeknik, I., Malang, N., Ahmadin, A., & Fitrianto, A. R. (2024). *PEMBANGUNAN MASYARAKAT DESA*.
https://www.researchgate.net/publication/387146927_PEMBANGUNAN_MASYARAKAT_DESA
- Verona, R., Ariyanti, S. N., Gidion, G., Bahari, Y., & Warneri, W. (2023). Penerapan Teori Difusi Inovasi pada Perkembangan Kurikulum Pendidikan di Indonesia. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 5(6), 2573.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i6.5870>
- Wicaksono, J. C., Prasida, T. A. S., & Prestiliano, J. (2022). Perancangan Card Game “Happy Teeth” sebagai Media Edukasi Menjaga Kesehatan Gigi dan Mulut. *Nirmana*, 22(2), 78–88. <https://doi.org/10.9744/nirmana.22.2.78-88>
- Witabora, J. (2012). *Peran dan Perkembangan..... (Joneta Witabora)*.
<https://media.neliti.com/media/publications/167371-ID-peran-dan-perkembangan-ilustrasi.pdf>