

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, R. (2021). *Pengantar Metodologi Penelitian*. SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga.
- Adriani, & Pritasari, W. (2024). Literature Review: Jenis dan Manfaat Jamu di Indonesia. *Biology And Education Journal*, 4(1), 69–79.
<https://doi.org/https://doi.org/10.25299/baej.2024.16976>
- Afandi, M., Astuti, M., Guru, P., Ibtidaiyah, M., Tarbiyah, I., & Keguruan, D. (2023). *Perkembangan Sosial Siswa Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah dan Implikasinya Terhadap Perilaku Sosial dalam Pembelajaran Social Development of Primary School/Madrasah Ibtidaiyah Students and Their Implications for Social Behavior in Learning*.
<http://journalfai.unisla.ac.id/index.php/at-thulab/index>
- Agasie, A. U., Cahyani, I. M., Wulandari, Nahdi, A., Oktafiana, E., Mariadeny, A., Nabila, E., Agesti, D. N., Retno, D. R., Kurniasari, A. I., Sukma, D. D., Risaldi, B. P., & Prayoga, D. S. (2025). Pengenalan Pembuatan Es Lilin Beras Kencur dan Kunyit Asam dalam Upaya Meningkatkan Minat Minum Jamu Siswa SD. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (DiMas)*, 7.
<https://doi.org/10.53359/dimas.v7i1.109>
- Aisyah, I. A., Ridwan, M., & Kuswandi, I. (2024). Penerapan Media Puzzle Pada Pembelajaran Ppkn Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Cinta Tanah Air Di Sb Ipoh Malaysia. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran*, 07(1).
<https://journalversa.com/s/index.php/jipp>
- Anggarini, A. (2021). *Desain Layout* (N. Martina & M. Fauzy, Eds.). Penerbit PNJ Press.
- Anisha, D. (2024). Memahami Dampak Faktor Sosial Ekonomi terhadap Pemerataan Pendidikan dan Keberhasilan Siswa. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 1(2), 57–62.
<https://doi.org/10.70437/jedu.v1i2.5>
- Armadhika, A., Setyaputri, N. Y., & Sancaya, S. A. (2025). Media Permainan Kolaborasi Monopoli dan Ular Tangga (MONULGA) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.
<https://Proceeding.Unpkediri.Ac.Id/Index.Php/Kkn/Article/View/6528,4> (“Revitalisasi Bimbingan dan Konseling Berbasis Kearifan Lokal untuk Memperkuat Kreativitas & Ketangguhan Generasi Z menuju Indonesia Emas”). <https://doi.org/https://doi.org/10.29407/q2wy3832>

- Army, Rifqa. (2018). *Jamu : ramuan tradisional kaya manfaat* (M. R. Qodratillah, Ed.). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Babullah, R. (2022). *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Penerapannya dalam Pembelajaran. 1.*
- Badan Pengawas Obat dan Makanan. (2023). *Peraturan Badan Pengawas Obat Dan Makanan Nomor 25 Tahun 2023 Tentang Kriteria Dan Tata Laksana Registrasi Obat Bahan Alam*. <https://standar-otskk.pom.go.id/storage/uploads/d467b83d-2cac-44c0-bbc9-8073f336e8d5/Peraturan-Badan-Pengawas-Obat-dan-Makanan-Nomor-25-Tahun-2023-tentang-Kriteria-dan-Tata-Laksana-Registrasi-Obat-Bahan-Alam.pdf>
- Bahalwan, H., & Hidayat, M. J. (2024). Pengembangan Desain Kartu Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Ars: Jurnal Seni Rupa Dan Desain*, 26(3), 171–178. <https://doi.org/10.24821/ars.v26i3.7028>
- Beers, S.-J. (2001). *JAMU: The Ancient Indonesian Art of Herbal Healing*. Tuttle Publishing.
- Cuciati, C., Hidayati, S., & Khasanah, D. U. (2025). Program Edukasi Pencegahan Stunting untuk Balita dengan Temu Ireng (Curcuma Aeruginosa) di Kelurahan Bandung Kota Tegal. *Jurnal Kreativitas Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM)*, 8(2), 995–1004. <https://doi.org/10.33024/jkpm.v8i2.17696>
- Daniels, J. T. (2022). *Make Your Own Board Game: Designing, Building, and Playing an Original Tabletop Gam* (Burns Deborah, Ed.). Storey Publishing.
- Ermawati, N., Efrilia, E., Yuniarsih, S. M., Ramadhan, G. P., Parama, M. R. P., & Hasnah, A. (2025). Warisan Budaya Tak Benda Asli Indonesia Pada Anak Sejak Dini Di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Kauman Wiradesa. In *Jurnal Pengabdian Ilmu Pendidikan, Sosial, dan Humaniora* (Vol. 5, Issue 4). <http://journal.unram.ac.id/index.php/darmadiksani>
- Fadhallah. (2021). *Wawancara*. UNJ PRESS.
- Fadli, M., Muliati, R., & Erwin, M. S. (2025). Perancangan Board Game Sebagai Media Edukasi Pengenalan Kuliner Khas Riau Untuk Anak-anak. *Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(2), 212–218. <https://doi.org/10.59435/menulis.v1i2.45>
- Fardani, N. R., Zulfa, F., Irmarahayu, A., Setyaningsih, Y., & Ubaidillah, U. (2024). Efektivitas temu ireng (Curcuma aeruginosa) terhadap lama kematian

- cacing gilik. *Health Sciences and Pharmacy Journal*, 8(1), 1–6.
<https://doi.org/10.32504/hspj.v8i1.976>
- Fullerton, Tracy. (2024). *Game design workshop : a playcentric approach to creating innovative games*. CRC Press.
- Ginting, A. S., Krisdivayanti, M., Sindriyani, L. S., Novitasari, R. D., Safari, V. A., Ahmadi, A. S., Ningsih, A. W., Klau, I., & Seran, A. A. (2024). Artikel Review: Studi Fitokimia Dan Farmakologi Asam Jawa. In *Jurnal Ilmiah Bakti Farmasi* (Vol. 2024).
- Handayani, R., Mulyani, E., Satrio P, G., Suryadini, H., Chusna, N., Adawiyah, R., Mulia, D. S., & Ternate, A. U. (2025). Edukasi Body Health During Transition dan Pengecekan Kesehatan Gratis di Kota Palangka Raya. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Wadah Publikasi Cendekia*, 2(1), 133–137.
<https://doi.org/10.63004/jpmwpc.v2i1.596>
- Hartono, B., & Mukhlisoh, S. N. (2022). Pengaruh Budaya Sosial dan Pribadi terhadap Keputusan Pembelian Jamu Tradisional. *Jurnal Ecodemica: Jurnal Ekonomi, Manajemen, Dan Bisnis*, 6(2).
<http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/ecodemica>
- Hennink, M. M. (2014). *Focus group discussions*. Oxford University Press.
- Hiu, J. J. E. (2025). Buku Ilustrasi “Acaraki Journey” Sebagai Upaya Revitalisasi Budaya Jamu. *VisArt: Jurnal Seni Rupa & Desain*, 03(01).
<https://doi.org/10.61930/visart.v3i1.1142>
- Indriani, L. R., & K.N, L. A. (2023). Pemanfaatan Obat Bahan Alam Sebagai Alternatif Pengobatan Di Masa Pandemi Covid-19. *HEALTHY : Jurnal Inovasi Riset Ilmu Kesehatan*, 2(2), 144–150.
<https://doi.org/10.51878/healthy.v2i2.2608>
- Isnawati, D. L., & Sumarno. (2021). Minuman Jamu Tradisional Sebagai Kearifan Lokal Masyarakat Di Kerajaan Majapahit Pada Abad Ke-14 Masehi. *Journal Pendidikan Sejarah*, 11(2).
<https://www.google.com/amp/s/www.goodnewsfromindonesia.id/2017/0>
- Jumadi. (2021, October 26). *Kampung Jamune Bu'e Mengenalkan Kepada Anak-Anak Bahwa Jamu Tidak Pahit*. Kanal Berita Pemkab Batang.
- Kartikarani. (2022). Perancangan Board Game ”Kala Ksatria” Sebagai Media Edukasi Meningkatkan Pemahaman Tentang Sejarah Kepahlawanan Pada Remaja. *Http://Repository.Stsrdivisi.Ac.Id/407/*, 15–18.
- Landa, R. (2019). *Graphic Design Solution* (6th ed.). Cengage Learning.

- Mala, L. S., Farunnisa, F., & Hayati, K. N. (2025). Literasi kesehatan untuk anak usia dini melalui kegiatan healthy drinks. *Jurnal Warna : Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 10(1), 26–42.
<https://doi.org/10.24903/jw.v10i1.1930>
- Male, Alan. (2024). *Illustration : a theoretical and contextual perspective*. Bloomsbury Visual Arts.
- Mamis, S. (2023). *Desain Komunikasi Visual* (A. Asari, Ed.). PT Mafy Media Literasi Indonesia.
- Maskyuri, T. A. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Ii Di Mi Miftahul Muna*.
<https://etheses.iainkediri.ac.id:80/id/eprint/17981>
- Maulindah, Y., Yulianto, S., Jamu Poltekkes Kemenkes Surakarta, J., Ksatrian, J., Selatan, K., & Anafarma Poltekkes Kemenkes Surakarta, J. (2023). *Studi Literatur Manfaat Buah Mengkudu (Morinda Citrifolia) Sebagai Antimikroba Literature Study of The Benefits of Noni Fruit (Morinda citrifolia) As An Antimicrobial* (Vol. 3, Issue 1).
- Ningrum, S. P., & Tobing, R. P. (2022). *Pengaruh Viral Marketing dan Brand Awareness Terhadap Purchase Intention Produk Skincare Brand Korea Selatan* (Vol. 2, Issue 4).
- Oci, K. A. Y. (2024). *Open Journal Systems Inovasi Wedang Mochi Sebagai Alternatif Minuman Tradisional*. 18(6). <https://binapatria.id/index.php/MBI>
- Pebriyanti, A., Arnelita, F., Astuti, F. N., Solihah, K. R., & Komalasari, M. D. (2025). *EDUCREATIVA : Peran Teman Sebaya Dalam Pembentukan Identitas Diri Anak Sekolah Dasar* (Vol. 1, Issue 1).
- Pertiwi, S. A., & Hidayat, N. (2024). Diplomasi Indonesia Dalam Mempertahankan Jamu Sebagai Warisan Budaya Nasional. *Mjir) Moestopo Journal International Relations*, 4(2), 67–77.
- Portal Informasi Indonesia. (2023, December 15). *Jamu Resmi Masuk Warisan Budaya Takbenda UNESCO*.
<https://Indonesia.Go.Id/Kategori/Budaya/7831/Jamu-Resmi-Masuk-Warisan-Budaya-Takbenda-Unesco>.
- Putri, S. U., & Agustin, S. A. (2022). Perancangan Board Game Jelajah Kota Tua Jakarta untuk Remaja Sekolah Menengah Atas.
<https://core.ac.uk/download/pdf/567623106.pdf>, 112.

- Rahayu, D. P. (2021). Pemberian Stimulasi Anak Berbasis Teori Bermain Kognitif Jean Piaget. *Anak Usia Dini*, 2(1), 2021.
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/jt>
- Rosadi, J. Si., Nurwahid, H., Muhammad, F., Putra, A., & Tridayanti. (2023). Inovasi Minuman Jamu Milenial Dari Bahan Rempah. *Community Development Journal*, 4(2), 4990–4993.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/cdj.v4i2.15974>
- Sari, D. P. (2021). Deteksi Dini Good Character yang Belum Terbentuk pada Anak Usia 7-12 Tahun dan Faktor-Faktor Penyebabnya (Studi Fenomenologi di SDIT Rabbi Radhiyya Curup Bengkulu). *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 10. <https://doi.org/10.30868/ei.v10i02.1269>
- Sari, R. I. (2024). *Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (Pmri) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Berdasarkan Gender Pada Sd Negeri 195 Palembang* [Universitas PGRI Palembang].
<http://eprints.univpgri-palembang.ac.id/id/eprint/1156>
- Schell, J. (2019). *The Art of Game Design: A Book of Lenses* (3rd ed.). CRC Press .
- Sepriyadi, E., Viatra, A. W., & Iswandi, H. (2022). Perancangan Komunikasi Visual Kampanye Kesadaran Manfaat Jamu Di Kota Palembang. *PARAVISUAL: Jurna; Desain Komunikasi Visual Dan Multimedia*, 2(2).
<https://doi.org/10.30591/paravisual.v1i1>
- Sesspani, A. (2025). Perancangan Board Game Edukatif tentang Budaya Melayu Riau untuk Anak Usia 10–12 Tahun. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 2(3), 11. <https://doi.org/10.47134/dkv.v2i3.4466>
- Sudradjat, O. M., & Rahniah, M. (2022). *Perancangan Media Edukasi Buku Ilustrasi Resep pada Kegiatan Cooking di Rumah Hasanah Bandung untuk Murid Berumur 12-18 Tahun di Kelas Keterampilan Dasar*.
- Suhermi, L., Barokah, N., & Kamal, R. (2025). *Pembelajaran Kontekstual sebagai Inovasi Kreatif dalam Menjadikan Materi Ajar Lebih Bermakna*. 94–103. <https://doi.org/10.56910/jispendiora.v4i2.2197>
- Sumartono, K. A., Aji, R. I., & Ayuswantana, A. C. (2025). Desain Karakter Sebagai Pendukung Buku Ilustrasi Kebaya Untuk Anak Usia 7-12 Tahun. In *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia (JESKOVSLA)* (Vol. 09, Issue 01).
- Syafawani, U. R., & Safari, Y. (2024). Teori Perkembangan Belajar Psikologis Kognitif Jean Piaget: Implementasi dalam Pembelajaran Matematika di Bangku Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 3(2), 1488–1502.
<https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i2.11810>

- Telussa, R. P., Lewerissa, Ch. M., Siska Bogar, D., Sylfia Sairdama, S., Matakana, S., Kaihatu, J., Afi Rangkoly, S., Jasmari, J., Hidayatillah, T., & Andrea Tamaela, K. (2024). Mengubah Sekolah Menjadi Tempat Belajar Yang Aman dan Nyaman: Program Pencegahan dan Penanganan Bullying di SMTK TNSnKecamatannTNS. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 5(1), 1037–1040. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v5i1.2855>
- Tilaar, martha, & Widjaja, Bernard. T. (2017). *The Power of Jamu: Kekayaan dan Kearifan Lokal Indonesia* (I. Hardiman, Ed.). Gramedia Pustaka Utama.
- Tonino, L., & Naim. (2025). Pelatihan Pembuatan Gula Merah Untuk Meningkatkan Pendapatan Masyarakat Di Desa Ranggu. In *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Cerdas (JAPAKESADA)* (Vol. 1, Issue 1).
- Vahlia, I., Mega Puri, L., & Asih, T. (2022). Pelatihan Pembuatan Jamu Herbal Tanaman Toga Masa Pandemi Covid-19 Pada Kelompok Dasawisma Jeruk Metro Timur. In *Jurnal Pusat Pengabdian Kepada Masyarakat* (Vol. 6, Issue 1).
- Wibawanto, W. (2025). *Board Game Edukasi* (R. Nugrahani, Ed.). Idebuku.
- Wicaksono, A. B. (2023, February 16). *Jamu, Obat Herbal Terstandar dan Fitofarmaka*. https://Keslan.Kemkes.Go.Id/View_artikel/2154/Jamu-Obat-Herbal-.
- Wirawan, A. (2025). *Yuk Bikin Board Game Edukasi!* (C. Hendrawardhana, Ed.). Mekanima Inspira Nagara.

