

DAFTAR PUSTAKA

- Anindya, F. N. (2018). Buku ilustrasi Mengenai Helicopter Parenting Untuk Ibu Rumah Tangga. *e-proceeding of Art & Design Vol. 5*, 1445.
- Fadhly, A. R. (2018). *Perancangan Board Game MengeNalkan Manfaat Mengonsumsi sayur*. Surabaya.
- Ferdianto, I. (2019). *Perancangan Aset Boardgame "Aftershock" Mechanimation Entertainment*. Surabaya.
- Fitriana, N. (2021, Juni 12). *Pikiranrakyatbogor.com*. Retrieved September 21, 2021, from bogor.pikiran-rakyat.com: <https://bogor.pikiran-rakyat.com/pendidikan/pr-082068148/profil-pelajar-pancasila-pengertian-hingga-6-ciri-karakter-utama-menurut-kemendikbud>
- Fonthiciaro, K. (2017). *Designing Board Games*. Amerika: Cherry Lake Publishing.
- Hijriati, P. R. (2020). Proses Belajar Anak Usia 0-12 Tahun Berdasarkan Karakteristik Perkembangannya. *Jurnal Ilmiah " pendidikan dasar" . Vol. VII. No. 1 2020*, 144.
- Jessica. (2018, Februari 22). *Bunda, Berikut Manfaat Anak Belajar di Alam Terbuka yang Perlu Anda Ketahui*. Retrieved Desember 27, 2021, from EduCenter: <https://www.educenter.id/manfaat-anak-belajar-di-alam-terbuka/>
- Karima, S. A. (2021). *Perancangan Board Game Edukasi Perkembangan Kognitif Anak*. Surabaya: Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur.
- Kurniawan, R. (2021). Perancangan board game sebagai media penunjang untuk meningkatkan minat kegiatan ekstrakurikuler pramuka penggalang siswa sekolah dasar. *Jurnal DESAIN*, 132-146.
- Oematan, V. N. (2020). Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila Melalui Media Board Game Untuk Anak Usia 6-8 Tahun. 2.

- Purwanti, F. Z. (2019). *PERancangan Visual Drawing Environmental Animasi Epic*. Surabaya: tidak terbit.
- Rahma, F. I. (2019). Media Pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran bagi anak sekolah dasar). *PANCAWAHANA: Jurnal Studi Islam Vol.14 No.2*, 87.
- Setyowati, R. (2017). PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA KELAS 4 SD MELALUI MODEL PEMBELAJARAN CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL). *ESJ Vol.7 No.2*, 294.
- Susilo, N. H. (2019). Penerapan Permainan What's In Here Berbasis Model TGT untuk Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 127.
- Tinarbuko, S. (2015). *DEKAVE:Desain Komunikasi Visual Penanda Zaman Masyarakat Global*. Yogyakarta: CAPS.
- vagansza. (2020, 01 16). *Alasan Utama Mengapa Board Game Cocok Dijadikan Media Pembelajaran*. Retrieved from boardgame: <https://boardgame.id/alasan-board-game-media-pembelajaran/>
- Wijayanti. (2021). kreativitas guru dalam mengembangkan minat belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas 01 di SDN 02 Tonatan Ponorogo. *skripsi*, 06.
- Wulandari, N. (2019). *Perancangan Board Game Go Green*. Surabaya.
- Zakiah, N. (2019). *Perancangan Feed instagram Yayasan Peduli Kasih Anak Berkebutuhan Khusus*. Surabaya: tidak terbit.