

DAFTAR PUSTAKA

- Anto. (2020). Rempah-rempah dan Minyak Atsiri.
- Fitriyana, dkk. (2021). *Marketplace berbasis Website MEREMPAH sebagai Teknologi Informasi Pendistribusian secara Optimal Rempah-rempah Lokal. e-Proceeding of Engineering* : 8(5), 108645
- Ghazaly. (2022). *Perancangan Ensiklopedia Rempah dan Herba, Bumbu Dapur Indonesia untuk Demografi Anak Anak SD sampai SMP*. (Universitas Sebelas Maret, 2022) Diakses di digilib.uns.ac.id
- Maharsi Indiria. (2016). Ilustrasi.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2016. *Bermain dan Permainan Anak*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2015
- Pusat Stusi Biofarma Tropika LPPM IPB & Gagas Ulung. (2020). *Empon Empon : Penangkal Virus, Penambah Imun*.
- Putri Rukmi & Fibrianto Kiki. (2018). Rempah untuk Pangan dan Kesehatan.
- Shoaga, O. (2015). Play and Learning : Inseparable Dimensions to Early Childhood Education. *Journal of Educational and Social Research*, 5(2), 185–192.
<https://doi.org/10.5901/jesr.2015.v5n2p185>
- Simanjuntak, Anju Valentya. 2018. “Meningkatkan kemampuan menganalisis teks eksplanasi dengan media ilustrasi digital.” *Jurnal Komunitas Bahasa* 6 No.2: 88–97.
- Stefany & Hadma. (2022). *Board Game Edukatif Tentang Ibu Kota Provinsi Indonesia untuk Anak Sekolah Dasar*. No.1 Vol.4, 26-6
- Suminar. 2019. *Psikologi Bermain: Bermain & Permainan bagi Perkembangan Anak*. Surabaya: Universitas Airlangga, 2019
- Zayyan Mauizah, A. (2022). Jejak Sejarah dan Peran Jalur Rempah dalam Jaringan Perdagangan di Asia Tenggara pada Awal Abad Masehi hingga Masa Kolonialisme (1-19 M). *Merdeka Indonesia Journal International*, 2(1), 35–45. Diambil dari <http://www.merdekaindonesia.com/index.php/MerdekaIndonesiaJournalInternati/article/view/16>
- Zhao, V. Y., Kulkarni, K., Gibson, J., Baker, S., & Ramchandani, P. G. (2019). Introducing the Play in Education, Development and Learning (PEDAL) Research Centre. *International Journal of Play*, 8(3), 308–319.
<https://doi.org/10.1080/21594937.2019.1684144>