

DAFTAR PUSTAKA

- Anugrah, A. A. (2018). *Perancangan Board Game Edukasi Perkembangan Kognitif Anak untuk Usia 5-6 Tahun*. 21, 1–9.
- Arifien, A. (n.d.). *Perancangan Buku Ilustrasi Resep Makanan Sehat Sebagai Inspirasi Memulai Bisnis Di Sektor Kuliner*. 1.
- Aulia, M. F., & Putra, U. N. (2021). Perancangan Board Game Sebagai Sarana Edukatif Anak Sekolah Dasar Dalam Kampanye Anti. *Jurnal Dasarupa*, 3(1), 23–30.
- ETI RUZIANA. (2022). PENGARUH METODE DEMONSTRASI SAINS PENCAMPURAN WARNA TERHADAP KECERDASAN INTELEKTUAL ANAK USIA DINI DI TK AL-QUR'AN KABUPATEN PESISIR BARAT. *Braz Dent J.*, 33(1), 1–12.
- Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*, 3(1), 242904.
- Irmania, E., Trisiana, A., & Salsabila, C. (2021). Upaya mengatasi pengaruh negatif budaya asing terhadap generasi muda di Indonesia Seperti Indonesia mempunyai banyak sekali kebudayaan , mengingat Indonesia Bangsa Indonesia memiliki beragam budaya yang tak terhitung jumlahnya . patut dilirik bangsa lain. *Dinamika Sosial Budaya*, 23(1), 148–160.
- Kurniawan, R., Razaq, A. G., & Poerbaningtyas, E. (2021). Perancangan Board Game sebagai Media Penunjang untuk Meningkatkan Minat Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka Penggalang Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Desain*, 8(2), 132. <https://doi.org/10.30998/jd.v8i2.8166>
- Nurwita, S. (2019). Pemanfaatan Media Puzzle Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak di PAUD Aiza Kabupaten Kepahiang. *Jurnal Pendidikan Tambusai.*, 3(4), 808.
- Pendidikan, P., Anak, I., & Dini, U. (2019). *PENGARUH PERMAINAN PUZZLE TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF PADA ANAK 5-6 TAHUN* Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Oleh : MEFI WULANDARI NIM . 1416253006 JURUSAN TARBIYAH FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU.
- Pramono, A. (2021). Dampak Globalisasi Terhadap Akulturasi Budaya Dalam Mempengaruhi Gaya Komunikasi. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2(2), 2013–2015.
- Priscilia Yunita Wijaya. (1999). Tipografi Dalam Desain Komunikasi Visual. *Nirmana*, 1(1), 47–54. <http://puslit2.petra.ac.id/ejournal/index.php/dkv/article/view/16040>
- Priyatna, A. (2013). *Pahami Gaya Belajar Anak!* https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=WitIDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Priyatna+gaya+belajar+adalah+cara+dimana+anak-anak+menerima+informasi+baru+dan+proses+yang+akan+mereka+gunakan+untuk+belajar&ots=vTEHQM1UrG&sig=uCUvFQP3v0EfMiVA2QX718Sxni0&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Rahayu, R. E. G., & Abdilah, D. D. (2021). Rancang Bangun Media Pembelajaran Mengenal Alat Musik Tradisional Khas Jawa Barat Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *Jurnal Algoritma*, 17(2), 424–431. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.17-2.424>

- Rohmah, N. (2016). Bermain Dan Pemanfaatannya Dalam Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Tarbawi*, 13(2), 27–35.
- Rutosoro, I. (2018). Mengenalkan alat musik tradisional melalui kegiatan ekstrakurikuler suling bambu di sd inpres rutosoro. *Jurnal Akrab Juara*, 3(3), 10–21.
<http://www.akrabjuara.com/index.php/akrabjuara/article/view/291%0Ahttps://www.akrabjuara.com/index.php/akrabjuara/article/download/291/223>
- Saputra, D. R., Kurniasari, D., & Wamiliana. (2018). Seminar Nasional Metode Kuantitatif II 2018 (SNMK II 2018) Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam. In *Prosiding Seminar Nasional Metode Kuantitatif 2018*.
- Setyaningrum, W., & Waryanto, N. H. (2017). *Media Edutainment Segi Empat Berbasis Android : Apakah Membuat Belajar Matematika Lebih Menarik ?* 2(1), 40–56.
- Surianto Rustan, S. S. (2010). *Font And Tipografi*.
https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=d5NnDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=+Rustan+tipografi+adalah+salah+satu+bahasan+dalam+desain+grafis+yang+tidak+berdiri+sendiri+secara+eksklusif.&ots=mxPgsTFTUq&sig=g7pB6xl-mdDIL303hr5vAknb7c&redir_esc=y#v=onepage&q=Rustan+tipografi+adalah+salah+satu+bahasan+dalam+desain+grafis+yang+tidak+berdiri+sendiri+secara+eksklusif.&f=false
- Suryana, D. (2014). Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Psikologi Perkembangan Anak. *Jurnal PAUD*, 24. repository.unp.ac.id/751/1/DADAN SURYANA_214_13.pdf
- Syahrul, Y. (2019). Penerapan Design Thinking Pada Media Komunikasi Visual Pengenalan Kehidupan Kampus Bagi Mahasiswa Baru Stmik Palcomtech Dan Politeknik Palcomtech. *Jurnal Bahasa Rupa*, 2(2), 109–117.
<https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v2i2.342>
- Tahaku, A. P. (2020). *Kehilangan Identitas di Tengah Krisis Moralitas Masyarakat Indonesia*. 1(2), 1–16.
- Witabora, J. (2012). Peran dan Perkembangan..... (Joneta Witabora). *Humaniora*, 3(2), 660.
- Yumarlin, M. (2013). *PENGEMBANGAN PERMAINAN ULAR TANGGA*. 3(1), 75–84.
- Witabora, J. (2012). Peran dan perkembangan ilustrasi. *Humaniora*, 3(2),
- Dewingga, O. H. (2021). PERANCANGAN BOARD GAME PENGENALAN BUDAYA LOKAL UNTUK ANAK JENJANG TAMAN KANAK-KANAK (Doctoral dissertation, UPN" VETERAN'JAWA TIMUR).
- Rohmah, N. (2016). Bermain dan pemanfaatannya dalam perkembangan anak usia dini. *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam*, 13(2).
- Putri, N. (2012). Efektifitas penggunaan media video untuk meningkatkan pengenalan alat musik daerah pada pembelajaran IPS bagi anak tunagrahita ringan di SDLB 20 Kota Solok. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 1(2), 318-328.

- Lorena Br Ginting, S., & Sofyan, F. (2018). Aplikasi pengenalan alat musik tradisional Indonesia menggunakan metode based Marker Augmented Reality berbasis Android. *Majalah Ilmiah Unikom*, 15.
- Tedjasaputra, M. S. (2001). *Bermain, mainan dan permainan*. Grasindo.
- Rustan, S. (2013). *Font and tipografi*. Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, S. (2013). *Mendesain logo*. Gramedia Pustaka Utama.
- Tinarbuko, S. (2015). *DEKAVE (Penanda Zaman Masyarakat Global)*. Yogyakarta: CAPS.
- Priyatna, A. (2013). *Pahami Gaya Belajar Anak!*. Elex Media Komputindo.
- Ghufron, M. N., & Suminta, R. R. (2012). *Gaya belajar: Kajian teoritik*.
- Umanailo, M. C. B., Sos, S., Umanailo, M. C. B., & Sos, S. (2016). *Ilmu sosial budaya dasar*.
- Putri, N. (2012). Efektifitas penggunaan media video untuk meningkatkan pengenalan alat musik daerah pada pembelajaran IPS bagi anak tunagrahita ringan di SDLB 20 Kota Solok. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 1(2), 318-328.
- Lorena Br Ginting, S., & Sofyan, F. (2018). Aplikasi pengenalan alat musik tradisional Indonesia menggunakan metode based Marker Augmented Reality berbasis Android. *Majalah Ilmiah Unikom*, 15.
- Anggraeni, N. S. (2020). *WEBINAR ABDIMAS-BEDAH BUKU LAYOUT 2020*.
- Witabora, J. (2012). Peran dan perkembangan ilustrasi. *Humaniora*, 3(2), 659-667.
- Ghufron, M. N., & Suminta, R. R. (2012). *Gaya belajar: Kajian teoritik*.
- Tinarbuko, I. T. S. (2015). *DEKAVE: Desain Komunikasi Visual Penanda Zaman Masyarakat Global*. CAPS.