

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Khadijah. 2021. *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini: Teori dan Praktik*. Kencana: Jakarta
- Rustan, Suriyanto. 2009. *Mendesain Logo*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Rustan, Suriyanto. 2014. *Huruf Font Typography*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama
- Suwardani, Ni Putu, 2020. *Pendidikan Karakter: dalam merajut harapan bangsa yang bermartabat*. UNHI Press. Denpasar, Bali.
- Sihombing, Danton. 2001. *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Tinarbuko, Isidorus Tyas Sumbo. 2015. *DEKAVE: Desain Komunikasi Visual Penanda Zaman Masyarakat Global*. Yogyakarta: CAPS
- Yulita, Rizki. 2017. *Permainan Tradisional Anak Nusantara*. Rawamangun: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa

Jurnal/Thesis

- Amanu, Najib. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Borad Game Berbasis Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Teknik Dasar Listrik dan Elektronik di Sekolah Menengah Kejuruan*. S1 thesis, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Deva, I.M.P.I., Trinawindu, I.B.K., & Dewi, A.K. 2020. *Kampanye Gerakan Ayo Ke Museum Yadnya Melalui Desain Komunikasi Visual Oleh Dinas Kebudayaan Kabupaten Bandung*. *Amarasi: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, Vol.1, No.2: 192-202
- Erniawati, Erniawati. 2017. *Perancangan Buku Ilustrasi Mengenal Profesi Pilot*. Bachelor Thesis thesis, Universitas Multimedia Nusantara.
- Filtri, H., & Sembiring, A.K. 2018. *Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Tinjau dari Tingkat Pendidikan Ibu Di Paud Kasih Ibu Kecamatan Rumbai*. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.1, No.2: 171
- Halimah, Ema. 2016. *Penerapan Permainan Kartu Huruf Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan (Penelitian Tindakan Kelas Terhadap Anak Didik Kelompok A1 Taman Kanak-kanak Bahrul Ulum Desa Sukarapih Kecamatan Sukarame Kabupaten Tasikmalaya)*. Sarjana thesis, Universitas Siliwangi.

- Harijanto, C., Yudani, H.D., & Malkisedek, M.H. 2021. Efektivitas Desain *Instagram* Terhadap *Awareness* Konsumen dan Membangun Citra Tobaku *Merchandise*. *Adiwarna: Jurnal DKV Universitas Kristen Petra*, Vol.1, No.18.
- Karima, Satriansyah Akhlaqul. 2020. *Perancangan Board Game Edukasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (PAUD) Pada Usia 3-4 Tahun*. *Undergraduate Thesis, UPN "Veteran" Jawa Timur*.
- Meol, Marianus D.S.S. 2017. *Pengaruh Permainan Edukatif Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Dalam Berhitung Di Taman Kanak-Kanak Purbonegaran Sagan Kecamatan Gondokusuman Yogyakarta Tahun 2017*. Skripsi thesis, STIKES Bethesda Yakkum Yogyakarta.
- Nur, L., Hafina, A., & Rusmana, N. 2020. Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Pembelajaran Akuatik. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, Vol.10, No.1: 42-50.
- Putra, D.W., Nugroho, A.P., & Puspitarini, E.W. 2016. Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, Vol.1, No.1: 46
- Saptorini, Yuli Diah. 2018. Penerapan Model Pembelajaran *Contextual Learning* Berbasis *Project Approach* untuk Mengembangkan Karakter Peduli Lingkungan Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK B Al- 'Alaa Bogor. *El-Banar: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, Vol.1, No.1: 22
- Samuray, Elfiadi. 2016. *Bermain dan Permainan Bagi Anak Usia Dini*. *Itqan*, Vol.7, No.1: 52-60.
- Wulandari, Nia. 2020. *Perancangan Board Game Edukasi Go Green untuk Anak Usia 10-13 Tahun*. *Undergraduate Thesis, UPN "Veteran" Jawa Timur*
- Witabora, Joneta. 2012. Peran dan Perkembangan Ilustrasi. *HUMANIORA: Desain Komunikasi Visual Binus University*, Vol.3, No.2: 659-677

Artikel

- PERMENDIKNAS. 2009. Standar Pendidikan Anak Usia Dini. Diakses pada tanggal 20 September 2021, dari <http://stpi-binainsanmulia.ac.id/wpcontent/uploads/2013/04/Perm-en.No-58-TH-2009.pdf>.

Taru, Andi. 2018. *Ini Dia 7 Komponen Board Game Yang Paling Sering Kita Jumpai!*. Diakses pada tanggal 9 Oktober 2021, dari <https://www.playday.id/blog/43-komponen-board-game>.