

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, D. R., Astari, T. R., & Hardini, I. R. (2018). Peran Orang Tua Dalam Mengenalkan Anggota Tubuh Pada Anak Usia Prasekolah Dengan Autistik. *Jurnal Caksana : Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(01). <https://doi.org/10.31326/jcpaud.v1i01.4>
- Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikankementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, D. T. R. I. (2022). Capaian Pembelajaran untuk Satuan PAUD (TK/RA/BA, KB, SPS, TPA). In *Kemendibudristek*.
- Baladena, R. (2020). *Perbedaan Kebiasaan Belajar antara Siswa Laki-laki dan Perempuan*. Baladena.Id. <https://baladena.id/perbedaan-kebiasaan-belajar-antara-siswa-laki-laki-dan-perempuan/>
- Cenadi, christine suharto. (1999). ELEMEN-ELEMEN DALAM DESAIN KOMUNIKASI VISUAL. *Journal Design*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.3181/00379727-206-43745>
- Chiong, M. C., Artawan, C. A., & Wahyudi, A. T. (2018). Perancangan Board Game Pembelajaran Bagi Perkembangan Karakter Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(12), 1–9. <http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/7368/6682>
- Christopher, A. E., Waluyanto, H. D., Wahyudi, A. T., Visual, D. K., Seni, F., & Petra, U. K. (2019). Perancangan Board Game Pembelajaran Toleransi Terhadap Perbedaan Pada Pelajaran PPKn. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1–9. <http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/93>
- Elianta, P., Prestiliano, J., & Setiawan, T. A. (2018). Perancangan Board Game sebagai Media Pembelajaran Keselamatan Berkendara untuk Remaja dengan Mekanik Dice Rolling. *International Journal of Natural Science and Engineering*, 2(3), 80–91. <https://doi.org/10.23887/ijnse.v2i3.17186>
- Elisabeth, N., Yulika, F., & Waspada, A. E. B. (2018). Desain Komunikasi Visual Iklan Layanan Masyarakat tentang Pelecehan Seksual pada Anak di Kota Medan. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 4(02), 188–195. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v4i02.1683>
- Fauzan, A. (2021). *Pentingnya Mengenal Diri Sendiri dan Mempunyai Manfaat bagi Kehidupan*. Kompasiana.
- Firmansyah, M., Masrun, M., & Yudha S, I. D. K. (2021). Esensi Perbedaan Metode Kualitatif

- Dan Kuantitatif. *Elastisitas - Jurnal Ekonomi Pembangunan*, 3(2), 156–159. <https://doi.org/10.29303/e-jep.v3i2.46>
- Fitriyani, F. (2023). *Pnetingnya Self Awareness Pada Anak*. The Asia Parents. <https://id.theasianparent.com/ab00087-pentingnya-self-awareness-pada-anak>
- Harahap, N. H., Ramadhani, R., & Chandra, M. P. (2023). *Mengenal Diri Sendiri Menggunakan Media Dompot Belajar*. 4(1), 991–996.
- Hasanah, A. (2019). PROGRAM BIMBINGAN PRIBADI UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI KESADARAN DIRI PESERTA DIDIK. *Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.Upi.Edu | Perpustakaan.Upi.Edu*, 1, 1–8. [http://repository.upi.edu/35442/2/S\\_PPB\\_1403483\\_Chapter1.pdf](http://repository.upi.edu/35442/2/S_PPB_1403483_Chapter1.pdf)
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain dan permainan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 52–64.
- Ichsan, R. Y. (2022). ANALISIS TOKOH RILEY DALAM FILM ANIMASI INSIDE OUT BESERTA IMPLIKASINYA TERHADAP UPAYA PENGEMBANGAN KECERDASAN EMOSIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN. In *UPI EDU*. <http://www.nber.org/papers/w16019>
- Mustikaningati, H. (2019). Konsep diri remaja yang memiliki ibu gangguan skizofrenia. *Test Thesis, UMK*. [http://repository.upi.edu/35442/2/S\\_PPB\\_1403483\\_Chapter1.pdf](http://repository.upi.edu/35442/2/S_PPB_1403483_Chapter1.pdf)
- Oscario, A. (2013). Pentingnya Peran Logo dalam Membangun Brand. *Humaniora*, 4(1), 191–202. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v4i1.3429>
- Pasaribu, A. G., & Br.Sormin, R. M. (2021). METODE PEMBELAJARAN : BELAJAR SAMBIL BERMAIN DALAM MENGEMBANGKAN MINAT PEMBELAJARAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI BELAJAR PADA MASA PANDEMI COVID-19. *JURNAL CHRISTIAN HUMANIORA*, 5(2), 66–75.
- Pratiwi, C. A. (2023). *HOME HEALTH HIDUP SEHAT Pentingnya Mengajarkan Kebersihan pada Anak sejak Dini, Begini Penjelasan Psikolog*. Okehealth. <https://health.okezone.com/read/2023/10/17/483/2903041/pentingnya-mengajarkan-kebersihan-pada-anak-sejak-dini-begini-penjelasan-psikolog>
- Putro, K. Z. (2016). Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain. *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*, 16(1), 19–27. <https://doi.org/10.14421/aplikasia.v16i1.1170>

- Rori, R. A. Y., & Wahyudi, A. T. (2022). Proses Kreatif Pembuatan Desain Karakter Dalam Karya Ilustrasi. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1. <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/12241%0Ahttps://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/viewFile/12241/10732>
- Safitri, A. V., & Pamuji, P. (2018). Game Interaktif Berbantuan Android Terhadap Kemampuan Mengenal Anggota Tubuh Anak Autis. *Pendidikan Khusus*, 10(2), 11.
- Tirtadarma, E., Waspada, A. E. B., & Jasjfi, E. F. (2018). Kajian Peranan Desain UX (Pengalaman Pengguna) - UI (Antar Muka Pengguna) Mobile Application Kategori Transportasi Online terhadap Gaya Hidup Bertransportasi Masyarakat Urban. *Jurnal Seni Dan Reka Rancang: Jurnal Ilmiah Magister Desain*, 1(1), 181207. <https://doi.org/10.25105/jsrr.v1i1.4046>
- Uce, L. (2017). The Golden Age: MASA EFEKTIF MERANCANG KUALITAS ANAK. *MASA EFEKTIF MERANCANG KUALITAS ANAK*, 1(2), 77–92.
- Widyasari, W., Yani, A. R., Wulandari, N., & Imani, E. C. (2021). Perancangan Board Game Edukasi Anti Bullying untuk Anak Sekolah Dasar. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(2), 298–316. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i2.4243>