

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar. (2021). *Pengertian Game dan Jenis-jenisnya*. <https://akbarproject.com/pengertian-game-dan-jenis-jenisnya/>
- Ardiyanto, A. (2021). Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jendela Olahraga*, 2(2), 230–238. <https://doi.org/10.26877/jo.v2i2.1700>
- Amellya, A. F., & Aryanto, H. (2021). Perancangan Buku Ilustrasi dengan Pengenalan Dakon untuk Meningkatkan Numerasi Anak Kelas 1 SDN Medaeng 2 Sidoarjo. *Jurnal Barik*, 2(3), 60–72. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Ayu, C. N. (2019). *Analisis Program Sekolah berbasis Lingkungan dan Pembelajaran berbasis Ramah Lingkungan di SDN Kauman 1 Malang*. 4–6.
- Hidayat, F., & Handayani, I. (2016). *Alasan Anak Lebih Senang Bermain Ketimbang Belajar*. <https://www.beritasatu.com/news/398263/alasan-anak-lebih-senang-bermain-ketimbang-belajar>
- Purnawangsih, R. S. (2023). *Menjadi Sekolah Ramah Lingkungan?* <https://al-adzkar.sch.id/pengelolaan-sampah-agar-menjadi-sekolah-ramah-lingkungan-menuju-sekolah-adiwiyata/>
- Sandra, M. (2022). *Mengenal Ilustrasi Digital Bersama Deny Kurniawan*. <https://muda.kompas.id/baca/2022/08/23/mengenal-ilustrasi-digital-bersama-deny-kurniawan/>
- Segall, R. (2023). *Color Psychology for Designers*. Flux Academy.
- Sekarwinahyu, M. (2019). Sejarah dan Konsep Dasar Pendidikan Lingkungan Hidup. *Pendidikan Lingkungan Hidup*, 1.1-1.42. <http://www.pustaka.ut.ac.id/lib/wp-content/uploads/pdfmk/PEBI4223-M1.pdf>
- Setiawan, A., Untuk, M., & Tahun, U. (2023). *PERANCANGAN VISUAL ARTWORK DENGAN TEKNIK DESAIN POP-UP PADA BOARD GAME UNTUK MEDIA PEMBELAJARAN PENCEGAHAN*. 05, 47–63.
- Suaedi, & Tantu, H. (2016). Pembelajaran Pendidikan Lingkungan Hidup. In *IPB Press* (Issue 3).
- University, B. (2023). *Pengertian dan Jenis Teknik Ilustrasi Digital*. <https://binus.ac.id/malang/2023/07/pengertian-dan-jenis-teknik-ilustrasi-digital/#:~:text=Ilustrasi digital adalah sebuah teknik,karya seni atau karya ilustrasi.>
- 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*. 1–9.
- Darman, R. A. (2020). *Belajar dan Pembelajaran*. Guepedia.

- Fadlillah, M. (2016). *Buku Ajar Bermain & Permainan* (pp. 9–25)
- Jonathan, V., W H, P., & Yudani, H. D. (2015). *PERANCANGAN BOARD GAME MENGENAI BAHAYA RADIASI GADGET TERHADAP ANAK*. 1–15.
- Hidayat, F., & Handayani, I. (2016). *Alasan Anak Lebih Senang Bermain Ketimbang Belajar*. <https://www.beritasatu.com/news/398263/alasan-anak-lebih-senang-bermain-ketimbang-belajar>
- Maharsi, I. (2018). *Ilustrasi*.
- Manik, K. E. S. (2018). *Pengelolaan Lingkungan Hidup* (E. Wahyudin (ed.); 2nd ed.). Kencana PRENADAMEDIA Group.
- Mutia. (2021). *CHARACTERISTICS OF CHILDREN AGE OF BASIC EDUCATION*. 3, 114–131.
- Novantoro, A. (2016). Perancangan Game Platform Bergener Side Scrolling. In *Repositori Universitas Dinamika* (Vol. 53, Issue 9).
- Nurhayati, S., & Zarkasih Putro, K. (2021). Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 52–64. <https://jpk.jurnal.stikescendekiautamakudus.ac.id/index.php/jpk/article/view/7/7>
- Nursyifani, C. U. C. (2020). *Bermain Board Game, Melatih Perkembangan Motorik Anak*. <https://binus.ac.id/malang/2020/01/bermain-board-game-melatih-perkembangan-motorik-anak/>
- Pendidikan, D. (2023). *Pengertian Games*. <https://duniapendidikan.co.id/pengertian-games/>
- Putra, R. W. (2021). *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan*. CV Andi Offset.
- Rahmania, T. (2023). *Psikologi Perkembangan*.
- Sebangku. (2021). *Mengenal Apa Itu Board Game?* <https://sebangku.co.id/mengenal-apa-itu-board-game/>
- Sekarwinahyu, M. (2019). Sejarah dan Konsep Dasar Pendidikan Lingkungan Hidup. *Pendidikan Lingkungan Hidup*, 1.1-1.42. <http://www.pustaka.ut.ac.id/lib/wp-content/uploads/pdfmk/PEBI4223-M1.pdf>
- Setiawan, A., Untuk, M., & Tahun, U. (2023). *PERANCANGAN VISUAL ARTWORK DENGAN TEKNIK DESAIN POP-UP PADA BOARD GAME UNTUK MEDIA PEMBELAJARAN PENCEGAHAN*. 05, 47–63.
- Simanjuntak, K., & Siregar, R. S. (2022). Perkembangan Kognitif Peserta Didik dan Implementasi dalam Kegiatan Pembelajaran. *Jurnal Riyadhah*, 1(1), 111–124. <https://www.jurnal.staini.ac.id/index.php/riyadhah>

- Suaedi, & Tantu, H. (2016). Pembelajaran Pendidikan Lingkungan Hidup. In *IPB Press* (Issue 3).
- Suminar, D. R. (2019). *Psikologi Bermain.pdf* (p. 127).
- Sutianah, C. (2021). *Belajar & Pembelajaran*. CV. Penerbit Qiara Media.
- Taru, A. (2018). *INI DIA 7 KOMPONEN BOARD GAME YANG PALING SERING KITA JUMPAI!* <https://www.playday.id/blog/43-komponen-board-game>
- Tinarbuko, S. (2015). *DEKAVE (Desain Komunikasi Visual)*.
- Tri Ananda, O., Asmawati Azis, A., & Rachmawaty. (2022). HUBUNGAN ANTARA PENGETAHUAN EKOSISTEM DAN PERUBAHAN LINGKUNGAN DENGAN SIKAP PEDULI LINGKUNGAN PESERTA DIDIK. *Jurnal Biogenerasi*, 7(1), 206–216. <https://doi.org/10.30605/biogenerasi.v7i1.1721>
- Tulasmini, S. (2022). *Karakteristik Anak Masa Kelas Rendah*. <https://joglojateng.com/2022/09/12/karakteristik-anak-masa-kelas-rendah/>
- University, B. (2023). *Pengertian dan Jenis Teknik Ilustrasi Digital*. <https://binus.ac.id/malang/2023/07/pengertian-dan-jenis-teknik-ilustrasi-digital/#:~:text=Ilustrasi digital adalah sebuah teknik,karya seni atau karya ilustrasi.>
- Wihardjo, R. S. D., & Rahmayanti, H. (2021). *Pendidikan Lingkungan Hidup* (S. Ramadhan (ed.)). PT. Nasya Expanding Management. [https://www.google.co.id/books/edition/PENDIDIKAN\\_LINGKUNGAN\\_HIDUP/zEMjEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0](https://www.google.co.id/books/edition/PENDIDIKAN_LINGKUNGAN_HIDUP/zEMjEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0)
- Wulandari, A. M., Wulandari, A. M., Purba, R., Studi, P., Komunikasi, D., Utama, U. P., Karo, B., Toba, B., Game, B., & Pembelajaran, M. (2021). *Perancangan Board Game Edukatif Tentang Budaya Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar*. 163–176.