

DAFTAR PUSTAKA

- Amaliah Nur Risma, Edwin Buyung Syarif, & Alvian Fajar Setiawan. (2023). PERANCANGAN PERMAINAN PAPAN EDUKATIF DENGAN KONTEN DONGENG INDONESIA UNTUK ANAK USIA 6 – 9 TAHUN. *EProceedings of Art & Design*, 10(1).
<https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/19607>
- Candrageni Board Game - Gerai Kompas.id*. (2023, October 19). Gerai Kompas.id.
<https://gerai.kompas.id/belanja/merchandise/board-game/candrageni-board-games/>
- Google Books*. (2019). Google.co.id.
https://www.google.co.id/books/edition/Pahami_Gaya_Belajar_Anak/WitIDwAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=pahami+gaya+belajar+anak&pg=PA2&printsec=frontcover&bsbm=rime/1
- Google Books*. (2019). Google.co.id.
https://www.google.co.id/books/edition/Media_Pembelajaran/UsxuEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=media+pembelajaran+smp&pg=PA29&printsec=frontcover&bsbm=rime/1
- Hirschmann, M. (2018, November). *Timun Mas Berlari di Atas Board Game*. Dw.com; Deutsche Welle. <https://www.dw.com/id/buto-ijo-dan-timun-mas-berlari-di-atas-board-game/a-46119472>
- Hung, D. (2019, February 23). *6 Board Game Asli Indonesia Ini Cocok Isi Waktu Luangmu!* IDN Times; IDN Times. <https://www.idntimes.com/life/education/deny-hung/kumpulan-board-game-asli-indonesia-c1c2?page=all>
- Magh'firoh, Yulius Widi Nugroho, & Christian, I. (2021). Board Game Sebagai Sarana Untuk Memperkenalkan Tokoh-Tokoh Cerita Rakyat di Jawa Timur Pada Anak Usia 7-12 Tahun. *Art I Ka : Jurnal Fakultas Seni Institut Informatika Indonesia Indonesia Surabaya*, 5(2), 124–140. <https://doi.org/10.34148/artika.v5i2.440>
- Nurjanah, I. (2012). UPAYA PENGENALAN WARNA MELALUI PRAKTIK LANGSUNG DI TK ABA PURWODININGRATAN YOGYAKARTA - Lumbung Pustaka UNY. *Uny.ac.id*.
<https://eprints.uny.ac.id/9885/1/BAB%201%20-%2008111247016.pdf>

Kalarahu Kumpulan Cerita Rakyat Jawa | Ebook Anak. (2021, June 23). Ebook Anak | Download Ebook Anak Legal Dan Printable.

<https://www.ebookanak.com/kalarahu-kumpulan-cerita-rakyat-jawa>

Tipografi dalam desain grafis / Danton Sihombing | OPAC Perpustakaan Nasional

RI. (2015). Perpusnas.go.id. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=940019>

Tri, W., Rebecca Milka Natalia, & Paulus Benny Setyawan. (2021). PERANCANGAN BOARDGAME SEBAGAI MEDIA EDUKASI TENTANG SEJARAH PERANG

KEMERDEKAAN REPUBLIK INDONESIA TAHUN 1944 – 1949. *Jurnal DKV*

Adiwarna, 1(18), 9. <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/11149>

Restu Hendriyani Putri, Ridha Fadila, & Dimiyati, D. (2019). Efektivitas Permainan

Tradisional Jamuran terhadap Motorik Kasar dan Sikap Tanggung Jawab Anak Usia 4-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak. - Lumbung Pustaka UNY. *Uny.ac.id*.

<https://eprints.uny.ac.id/68017/1/Cover.pdf>

Sri Sayekti. (2018, November 2). *Buto Ijo dan Timun Mas berlari di atas board game*. PT.

Kontan Grahanusa Mediatama; Kontan. <https://internasional.kontan.co.id/news/buto-ijo-dan-timun-mas-berlari-di-atas-board-game>

LIMANTARA, D., HERU DWI WALUYANTO, & AZNAR ZACKY. (2015). Perancangan

Board Game Untuk Menumbuhkan Nilai-Nilai Moral Pada Remaja. *Jurnal Desain*

Komunikasi Visual Adiwarna, 1(6), 78547.

<https://media.neliti.com/media/publications/78547-ID-perancangan-board-game-untuk-menumbuhkan.pdf>

Kumpulan Cerita Rakyat, #2 - Google Play. (2014). Google.com.

<https://play.google.com/books/reader?id=WkO0DAAAQBAJ&pg=GBS.PP1&hl=id>