

DAFTAR PUSTAKA

- Andhita, P. R. (2021). *Komunikasi Visual, Volume 1*. Zahra Media Publisher.
- Chusni, muhammad minan, Andrian, R., & Sariyatno, B. (2021). *Strategi belajar Inovatif*. Pradina pustaka.
- Dyah, M., & Widyasari. (2024). Perancangan Board Game Edukasi Lingkungan Hidup untuk Anak Usia 7-10 Tahun. *UPN "Veteran" Jawa Timur*, 1–5.
- Fadhilah, M. (2016). *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*. Prenada Media.
- Fadhillah, M. (2017). *Buku Ajar Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Prenadamedia Group.
- Fathurrohman, M. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Modern*. Garudhawaca.
- Fitroh, B. A. (2022). Edukasi Pembelajaran Dunia Peternakan Kepada Siswa SMK Muhammadiyah 3 Karanganyar. *Dedication : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 7–12. <https://doi.org/10.31537/dedication.v6i1.651>
- Khoirunisa, I., Astuti, R., & Suprpti, T. (2024). Penerapan Algoritma K-Medoids Dalam Menentukan Cluster Kabupaten Dan Kota Berdasarkan Populasi Peternakan Di Provinsi Jawa Barat. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(6), 3753–3758. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i6.8202>
- Luthfi, N., Susanti, I., & Nuraliah, S. (2024). *Pengantar Peternakan*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Maharsi, I. (2016). *Ilustrasi*. Dwi-Quantum.
- Nursyifani, C. U. C. (2021). *Bermain Board Game, Melatih Perkembangan Motorik Anak*. 2021. <https://binus.ac.id/malang/2020/01/bermain-board-game-melatih-perkembangan-motorik-anak/>
- Rahmat, P. S. (2018). *Perkembangan Peserta Didik*. Bumi Aksara.
- Septiana, A. N. I. M. A. W. (2023). Analisis Kritis Materi Ips Dalam Pembelajaran Ips Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 43–54. [file:///C:/Users/hp/Downloads/3479-7788-1-PB \(2\).pdf](file:///C:/Users/hp/Downloads/3479-7788-1-PB%20(2).pdf)

- Steven, T. (2015). Perancangan Board Game Pengenalan Dinosaurius Untuk Anak Usia 8 – 12 Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1.
- Sutikno, M. R., Prestiliano, J., Pratiwi, P., & Setiawan, A. (2023). Perancangan Visual Artwork Dengan Teknik Desain Pop-Up Pada Board Game Untuk Media Pembelajaran Pencegahan Malnutrisi Untuk Usia 10-11 Tahun. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Dan Intermedia*, 05(01), 47–63. <https://repository.uksw.edu/handle/123456789/31183>
- Widyasari, W.-, & Ardiwilaga, A. (2020). Desain Buku Ilustrasi Pembelajaran Reuse, Reduce, Recycle (3R) untuk Anak-anak Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Strategi Desain Dan Inovasi Sosial*, 2(1), 45. <https://doi.org/10.37312/jsdis.v2i1.2548>
- Widyasari, Yani, A. R., Wulandari, N., Imani, E. C., & Visual, D. K. (2021). Perancangan Board Game Edukasi Anti Bullying. *Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 07(02), 298–316. <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/medag/article/view/6417/3050>
- Wijayanti, R., Nugraha, W., & Kusriani, K. (2021). Optimalisasi Penyelesaian Permainan pada Game Puzzle 8 dengan Perbandingan Algoritma A* dan Greedy. *Creative Information Technology Journal*, 7(1), 10. <https://doi.org/10.24076/citec.2020v7i1.230>
- Yahya, S., & Mavaza, D. L. (2020). Perancangan BoardGame Hewan Ternak Bagi Anak Anak Menggunakan Model Four-D. *International Conference On Art, Design, Education And Cultural Studies (ICADECS)*, 122–127.
- Yasa, I. W. A. P., Putra, R. W., & Kurniawan, H. (2024). *Desain Komunikasi Visual: Teori dan Perkembangannya*. PT. Sonpedia Pubishing Indonesia.
- Yunus, A. (2016). *Meraup Untung Budidaya Ayam Arab; Rajanya Penghasil Telur, Kaya Nutrisi Tiada Henti* (Ari (ed.)). Pustaka Baru Press.
- Yusa, I. M. M., & Priyono, D. (2023). *Buku Ajar Desain Komunikasi Visual*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Zahra Aldifa, S., Prasetyowati, E., Nur Aini Eka Puji Dameanti, F., Dieng Eksklusif, P., Dau, K., Malang, K., & Timur, J. (2021). Edukasi Pengenalan Hewan Ternak Dan Penyakit Ternak Pada Siswa SDN Deyeng 02 Kabupaten Kediri *Introducing Farm Animals and Farm Animals Diseases to Students SDN Deyeng 02 Kabupaten Kediri*. 4, 2246–2253.