

DAFTAR PUSTAKA

- Ario, R., Wibowo, E., Pratikto, I., & Fajar, S. (2016). Pelestarian Habitat Penyu Dari Ancaman Kepunahan Di Turtle Conservation And Education Center (TCEC), Bali. *Jurnal Kelautan Tropis*, 19(1), 60. <https://doi.org/10.14710/jkt.v19i1.602>
- Bentri, S. A., Noviadi, B. R., Ayu, N., & Karuna, M. (2022). *PERANCANGAN ILUSTRASI TENTANG TOXIC RELATIONSHIP BAGI PASANGAN USIA SEBELUM MENIKAH MELALUI MICROBLOG INSTAGRAM*. 6(2), 138–152.
- Children, I., Development, C., Steam, I., & Activities, L. (2023). *Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak melalui Kegiatan Pembelajaran Terintegrasi STEAM (Science , Technology , Engineering , Art , and Mathematics)*. 3(2), 107–118. <https://doi.org/10.37680/absorbent>
- Dan, T., Bertenaga, P., & Tools, P. (n.d.). *GAME MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA KOMPETENSI DASAR MENDESKRIPSIKAN PENGGUNAAN PERALATAN TANGAN (HAND*. 2, 343–351.
- Education, E., Supena, A., Munajah, R., Jakarta, U. N., & Trilogi, U. (2021). *Jurnal basicedu*. 5(1), 10–18.
- Gunawan, A. P. (2021). *Proses Komunikasi melalui Media Visual Fotografi sebagai Ilustrasi*. 3(2), 69–77. <https://doi.org/10.21512/becossjournal.v3i2.7411>
- Hananto, B. A. (2019). *TINJAUAN KARYA DESAIN POSTER QUOTES DALAM MATA KULIAH TIPOGRAFI DASAR Pendahuluan*. 6(3), 195–206.
- Hijau, P. P. (2014). *No Title*. 7(3), 475–486.
- Ii, B. A. B., & Bahasa, K. (2006). *Definisi Pelestarian*. 12–27.
- Illustration, B., The, O. F., Of, B., Milk, D., An, A. S., Ilustrasi, B., Minum, M., Sebagai, S., Edukasi, M., & Anak, U. (2022). *Arty : Jurnal Seni Rupa BOOK ILLUSTRATION OF THE BENEFITS OF DRINKING MILK AS AN EDUCATIONAL MEDIUM FOR CHILDREN AGED 7-12 YEARS*. 11(1).
- Imanda, D. (2022). Implementasi Game Edukasi Bahasa Lampung Dialek a Dan Dialek O Berbasis Android. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(2), 161–178. <https://doi.org/10.33365/jatika.v3i2.2024>
- Journal, D., Education, O., & Ningtyas, S. I. (2023). *PENGGUNAAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA*. 9(2), 871–880.
- Lingkungan, B. H., Kembar, P., Puring, K., Jenderal, U., Purwokerto, S., Jenderal, U., Purwokerto, S., Jenderal, U., Purwokerto, S., Jenderal, U., Purwokerto, S., Hukun, F., Jenderal, U., & Purwokerto, S. (2024). , *Kadar Pamuji*. 708.
- Lingkungan, M., Dan, H., & Republik, K. (2018). *No Title*. 1–29.

- Nurdiana, D., & Suryadi, A. (2018). Perancangan Game Budayaku Indonesiaku Menggunakan Metode Mdlc. *Jurnal Petik*, 3(2), 39.
<https://doi.org/10.31980/jpetik.v3i2.149>
- Purwaningsih, D. I. (2020). *ARSY : Aplikasi Riset kepada Masyarakat Edukasi Konservasi Penyu Melalui Permainan Rakyat Turtle Conservation Education through Folk Games*. 1(1).
- Putu, N., Budi, E., Santosa, N. A., & Suharno, A. R. (2022). *Peran Ilustrasi Bertema Indonesia pada Produk Minuman Terhadap Respon Emosi Konsumen*. 06(01), 11–19.
- Ramdani, C., & Samsiah, S. (2023). *Strategi Pengembangan Matematika Awal Anak Usia Dini*. 1(2), 1–6.
- Sekolah, P., & Kelas, D. (2023). *PERANCANGAN BOARD GAME " GIGIKU SEHAT " SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEKOLAH DASAR KELAS 1-3*. December 2022.
<https://doi.org/10.26858/i.v6i2.38033>
- Siswa, M., & Dasar, S. (2020). *Jurnal basicedu*. 4(4), 1160–1166.
- Tinarbuko, S. (2015). *DEKAVE (Desain Komunikasi Visual)*.

<https://boardgame.id/?p=55926>