

## Daftar Pustaka

- Ambrose, G., & Harris, P. (2010). *Design Thinking*. Switzerland: AVA Publishing SA.  
<https://asimetrica.org/wp-content/uploads/2014/06/design-thinking.pdf>
- Astharrianty & Lesmana, F. (2018). Studi Hermeneutik:Desain Layout Buku Biografi Merry Riana. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana Vol. 18, No.1*, 13-19  
<https://nirmana.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/23155>
- Azhari, Y., Budiwirman, & Kamal, N. (2012). Apropriasi Beragam Fenomena Kehidupan Makhluk Hidup dalam Karya Grafis. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Vol.1, No.1*  
<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/serupa/article/view/385/315>, 57-67.
- Bontchev, B., & Vassileva, D. (2010). Educational Quiz Board Games for Adaptive E-Learning. *World Academy of Science, Engineering and Techonlogy*,  
<https://zenodo.org/record/1059903/files/4813.pdf?download=1>. 256-263.
- Cahyaningrum, E. S., Sudaryanti, & Purwanto, N. A. (2017). Pengembangan Nilai-Nilai Karakter Anak Usia Dini Melalui Pembiasaan dan Keteladanan. *Jurnal Pendidikan Anak Vol.6, No.2* DOI: <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/17707>, 203-213.
- Christian, Kevin., Lasiman, Maria N.D. 2013. Perancangan Komunikasi Visual Headphones jaben Network Jogja. *Jurnal Media Promosi*, Vol 1(2): 4-5.  
<http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/508/442>
- Dirhantoro, T. (2021, Februari 24). *Nadiem Makarim : Belajar Tatap Muka Di Sekolah Bisa Dimulai Juli 2021*. Retrieved from Kompas.tv:  
<https://www.kompas.tv/article/149925/nadiem-makarim-belajar-tatap-muka-di-sekolah-bisa-dimulai-juli-2021>
- Fadlillah, M. (2017). *Buku Ajar Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenadamedia.
- Farida, N. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif : Dalam Penelitain Pendidikan*. Solo: Cakra books.  
<http://digilibfkip.univetbantara.ac.id/materi/Buku.pdf>
- GTK, S. (2020, September 03). *Kemertrian Pendidikan dan Budaya*. Retrieved from Kemendikbud.go.id:  
<https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiN1t2uvIrxAhVa7HMBHVq3DNQOFjAAegQIBBAD&url=https%3A%2F%2Fgtk.kemdikbud.go.id%2Fread-news%2Fkebijakan-kemendikbud-di-masa-pandemi&usg=AOvVaw2Gi0lPZESytfLvCPYH9Za>
- Hapidin, & Yenina. (2016). Pengembangan Model Permainan Tradisional Dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini Vol. 10, No.2*  
<http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpud/article/view/133>, 201-212.

- Haryadi, T., & Aripin. (2015). Melatih Kecerdasan Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik Anak Sekolah Dasar Melalui Perancangan Game Simulasi "Warungku". *Jurnal Desain Komunikasi Visual dan Multimedia*, 39-50.  
<http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa/article/view/963%3B/0>
- Iswantiningtyas, V., & Wulansari, W. (2018). Pentingnya Penilaian Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. *proceeding of the icecrs Vol 1, No.3 Article DOI*:  
<http://ojs.umsida.ac.id/index.php/icecrs/article/view/1396>, 197-204.
- Kawuryan, S. P. (2011, Desember 11). *Karakteristik Siswa Kelas Rendah dan Pembelajarannya*. Retrieved from PPSD FIP UNY:  
<http://staffnew.uny.ac.id/upload/132313274/pengabdian/KARAKTERISTIK+DAN+CARA+BELAJAR+SISWA+SD+KELAS+RENDAH.pdf>.
- Meilani. (2013). Teori Warna: Penerapan Lingkaran Warna dalam Berbusana  
<https://media.neliti.com/media/publications/167532-ID-teori-warna-penerapan-lingkaran-warna-da.pdf>. *Humaniora Vol.4, No.1*, 326-338.
- Ni'Mah, N. (2016). Dakwah Komunikasi Visual. *Islamic Communication Journal Vol.1, No.1*  
<http://journal.walisongo.ac.id/index.php/icj/article/download/1241/964>, 104-120.
- Nugraha, B. (2013). Permainan Kreatif Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Vol.2, No.1*, 203-210. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/3030>
- Pranita, E. (2020, Mei 11). *Diumumkan Awal Maret, Ahli: Virus Corona Masuk Indonesia dari Januari*. dari Kompas:  
<https://www.kompas.com/sains/read/2020/05/11/130600623/diumumkan-awal-maret-ahli-virus-corona-masuk-indonesia-dari-januari>
- Puspitaningrum, Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Accountng Board Game (ABG) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank Kelas XI AK 2 SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan*, 102-118. <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/65784>
- Putri, R. L. (2020). *Jangan Lelah Ajak Anak Patuhi Protokol Kesehatan Covid-19*  
<https://www.inews.id/lifestyle/seleb/jangan-lelah-ajak-anak-patuhi-protokol-kesehatan-covid-19> Jakarta: iNews.id.
- Rohmah, N. (2018). Bermain dan Pemanfaatannya Dalam Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Vol.13, No.2*, 28-35.  
<https://ejournal.unisnu.ac.id/JPIT/article/download/590/880>
- Saraswati, M. A. (2016). Developing The Giant Speaking Snakes and Ladders Board Game For The Teaching of Speaking to Children Aged 9-11. *skripsi*,  
<https://eprints.uny.ac.id/29735/>
- Savitri, F. A., & Setiawan, D. (2018). Pengembangan Buku Menggambar Ilustrasi. *Jurnal Kreatif Vol.9, No.1*  
<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kreatif/article/view/16507/8398>, 58-63.

Sean, A., Noreen M., Terry S. (2004). *Logo Design Workbook*, United States of America: Rockport.  
[https://books.google.co.id/books/about/Logo\\_Design\\_Workbook.html?id=xRhQAAAAMAAJ&redir\\_esc=y](https://books.google.co.id/books/about/Logo_Design_Workbook.html?id=xRhQAAAAMAAJ&redir_esc=y)

