

DAFTAR PUSTAKA

- Andy Dirgantara, D. B. (2018). *Perancangan board game dengan sumber gagasan cerita rakyat timun mas*. Journal of Animation and Games Studies, Vol.4 No.1 – April 2018 ISSN 2460-5662. Hal. 1-22. Diakses dari <http://journal.isi.ac.id/index.php/jags/article/view/1786>
- Anindita Larasati (2019) Implementasi Strategi Komunikasi Aisas Dalam Membangun *Brand Awareness* Sapa Kopi. Jurnal Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sebelas Maret Surakarta <https://www.jurnalkomnas.com/docs/jurnal%20D0215014.docx>
- Choirun Nisak Aulina (2013) Penanaman Disiplin Pada Anak Usia Dini. Jurnal Pedagogia Vol 2 (1). <http://ojs.umsida.ac.id/index.php/pedagogia/article/fiew/45>
- Eva, Y. (2020). *Suatu Pengantar : Metode dan Riset Desain Komunikasi Visual DKV*. Yogyakarta: Deepublish.
- Goobet F, V. A., & Retschitzki. (2004). *MOves in MInd The Psychology of Board Games*. New York: Psychology press.
- Juwati. (2018). *Sastra Lisan Bumi Silampari*. Yogyakarta : DEEPUBISH
- Kaihatu, T. S. (2014). *Manajemen Pengemasan*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Kelley, D., & Brown, T. (2018). *An introduction to Design Thinking*. Insitute of Desain at Standford. Diakses dari <https://hbr.org/10.1027/2151-2604/a000142>.
- Kodedi (2013) Efektivitas Penggunaan Alat Peraga Pemodelan Dalam Pembelajaran Konstruksi Bangunan di SMKN 1 Gunung Jati Cirebon. Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia <http://repository.upi.edu/1798/>
- Maharsi, Indiria. (2016). *Ilustrasi*. Yogyakarta : Isi Yogyakarta.
- Milya Sari dan Asmendri (2020) Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian Pendidikan IPA. Jurnal Penelitian Bidang IPA dan Pendidikan IPA Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang Vol 6 (1).

<https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/naturalscience/article/view/1555>

Monica Claudia Chiong, Cokorda Alit Artawan, Anang Tri Wahyudi (2018) Perancangan Board Game Pembelajaran Bagi Perkembangan Karakter Anak Usia 4-6 Tahun. Jurnal DKV Adiwarna, Universitas Kristen Petra Vol 1 (12).

<http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/7368>

Mujahidah (2015) Implementasi Teori Ekologi Bronfenbrenner Dalam Membangun Pendidikan Karakter Yang Berkualitas. Jurnal Lentera Vol IX (2).

http://journal.iain-samarinda.ac.id/index.php/lentera_journal/article/download/439/341

Novita Arnesi dan Abdul Hamid K (2015) Penggunaan Media Pembelajaran Online – Offline Dan Komunikasi Interpersonal Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris. Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan Vol 2 (1).

<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/teknologi/article/view/3284>

Nugroho, Sarwo. (2015). *Manajemen Warna Dan Desain*. Yogyakarta : CV Andi Offset.

Nur Handayani (2014) Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Peningkatan Prestasi Belajar. An-Nuha : Jurnal Kajian Islam, Pendidikan, Budaya Dan Sosial Vol 1 (2).

<http://ejournal.staimadiun.ac.id/index.php/annuha/article/view/19>

Permatasari, I, dkk. (2017). *Penerapan Algoritma Genetika dalam Misi Menanamkan Bibit pada Game Timun Mas*. Jurnal of Applied Informatics and Computing. Hal. 1-12
Diakses dari

<https://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAMN/article/download/653/868>.

Primasari Y. (2015). Effectiveness of the Adventure of Timun Emas Game in Improving the Reading Score of Informatics Engineering Students. JOSAR, Vol. 5 No. 2 September, 2020; p-ISSN : 2502-8251; e-ISSN : 2503-1155. Hal. 1-8. Diakses dari

<https://ejournal.unisbablitar.ac.id/index.php/josar>

Reita Mayang Puspita (2014) Analisis Perbedaan Tingkat Profesionalisme Auditor Wanita Dan Auditor Pria. Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia

http://repository.upi.edu/19059/1/S_PEA_1104791_Title.

Rivdya Eliza (2010) Media Pembelajaran Sebagai Sarana Komunikasi Matematika Di Sekolah Dasar. Jurnal Ta'dib Vol 13 (2).

<https://ojs.iainbatusangkar.ac.id/ojs/index.php/takdib/article/view/186>

Rizki Ananda (2017) Implementasi Nilai-nilai Moral dan Agama pada Anak Usia Dini. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Vol 1 (1).

<https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/28>

Rizki Silvina Rahmi (2013) Peranan Koperasi Mahasiswa Dalam Mengembangkan Karakter Kemandirian Warga Negara. Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia

<http://repository.upi.edu/3874/>

Rustan, Suriyanto. (2008). *Layout Dasar & Penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka.

Sihombing, Danton. (2001). *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.

Teguh, M. (2015). Difusi Inovasi dalam Program Pembelajaran Jarak jauh di Yayasan Trampil Indonesia. Jurnal Scriptura, 5(2), 1-18.

<https://scriptura.petra.ac.id/index.php/iko/article/view/19551>

Tillman, Bryan, (2011), *Creative Character Design*, Elsevier Inc., UK.

utama.

Wahyu Al Hidayat, Endang Dwi Sulistyowati, Alfian Rokhmansyah (2019) Struktur Dan Fungsi Cerita Rakyat Benayuk Versi Desa Sepala Dalung Kabupaten Tana Tidung: Kajian Strukturalisme Naratologi. Jurnal Ilmu Budaya Vol 3 (4).

<http://e-journals.unmul.ac.id/index.php/JBSSB/article/view/2383>

Willy Pratama Widharta dan Sugiono Sugiharto, S.E., M.M (2013) Penyusunan Strategi Dan Sistem Penjualan Dalam Rangka Meningkatkan Penjualan Toko Damai. Jurnal Manajemen Pemasaran Petra Vol 2 (1).

<http://publication.petra.ac.id/index.php/managemen-pemasaran/article/view/720>

Wisjnu Martani (2012) Metode Stimulasi dan Perkembangan Emosi Anak Usia Dini. Jurnal Psikologi Vol 39 (1).

<https://jurnal.ugm.ac.id/jpsi/article/view/6970/5431>

Yuanita Dwi Krisphianti, Nora Yuniar Setyaputri, Ikke Yuliani Dhian P, dan M. Fauzan Muzaki (2019). Penggunaan Focus Group Discussion (Fgd) Dengan Proses Ground, Understand, Revise, And Use (Guru) Terhadap Efikasi Diri Karier Mahasiswa. Jurnal Psikologi Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri

<http://repository.unpkediri.ac.id/3570/>

