

DAFTAR PUSTAKA

- Baihaqi, M. R., W.S., R., & Lidinillah, D. A. (2018). Pengembangan Media Kartu Nusantara untuk Pembelajaran IPS Kelas IV SDN pada Materi Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 47-58.
- BGG. (2014). *Splendor*. Retrieved April 23, 2022, from <https://boardgamegeek.com/boardgame/148228/splendor>
- BGG. (2015). *Mahardika*. Retrieved April 1, 2022, from <https://boardgamegeek.com/boardgame/164198/mahardika>
- Gavin, A., & Paul, H. (2005). *Basic Design Layout 2nd Edition*. AVA Publishing SA.
- Gelman, D. L. (2014). *Design for Kids Digital Products for Playing and Learning*. New York: Rosenfeld Media, LLC.
- Ida Fidiati, H. B. (2012). Peningkatan Kemampuan Membaca Peta Pelajaran IPS Melalui Metode Demonstrasi Siswa Kelas 4 SDN Kutadalom Gisting Kabupaten Tanggamus. 1-12.
- Izzaty, R. E. (2008). *Perkembangan Anak Usia 7 – 12 Tahun*. Retrieved Januari 30, 2022, from <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132206556/pengabdian/perkembangan-anak.pdf>
- Klimchuk, M. R., & Krasovec, S. A. (2012). *Packaging Design Successful Product Branding from Concept to Shelf*. New Jersey: John Wiley & Sons Inc.
- Mulyadi, Y. (2017). Pembelajaran Menyenangkan di Sekolah Menengah. 1-16.
- Pratas, A. (2014). *Creating Flat Design Websites*. Birmingham: Packt Publishing Ltd.
- Pratiwi, P. Y., & Budisetyani, I. W. (2013). Emosi dan Penggunaan Warna Dominan Pada Kegiatan Mewarnai Anak Usia Dini. *Jurnal Psikologi Udayana*, 160-170.
- Quincy, R., Lu, S., & Huang, C.-C. (2012). *SWOT Analysis Raising Capacity of Your Organization*. New Brunswick: Huamin Research Center, School of Social Work, Rutgers University.
- Rahayu. (2011). KEMAMPUAN SISWA SEKOLAH DASAR DALAM MEMBACA PETA. 1-7.

- Sadiman, I. S., & Amalia, S. (2008). *Ilmu Pengetahuan Sosial SD/MI 4*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional .
- Salam, S. (2017). *Seni Ilustrasi Esensi, Sang Ilustrator, Lintasan, Penilaian*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Saltz, I. (2012). *Typography Referenced*. Beverly: Rockport.
- Schell, J. (2020). *The Art of Game Design Art of Lenses 3rd Edition*. New York: CRC Press.
- Strizver, I. (2014). *Type Rules 4th Edition*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Sugiyama, K., & Andree, T. (2011). *The Dentsu Way*. McGrawHill.
- Tillman, B. (2019). *Creative Character Design Second Edition*. Boca Raton: Taylor & Francis Group, LLC.
- Wahyuningsih, U. (2013). *Peningkatan Aktivitas Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran STAD pada Siswa Kelas IV SDN Jetak Kecamatan Wedarijaksa*. Retrieved Januari 25, 2022, from <https://core.ac.uk/download/pdf/148599675.pdf>

