

## DAFTAR PUSTAKA

- Acar, E., & Yılmaz, A. (2015). Building a constructivist social learning environment through talk in the mathematics classroom. *International Journal of Human Sciences*, 12(1), 991. <https://doi.org/10.14687/ijhs.v12i1.3123>
- Adiani, N., Pengajar, S., Desain, J., Adhi, T., & Surabaya, T. (2017). *DESAIN RAK BUKU BERBENTUK PEPOHONAN PINUS DARI JANGGEL JAGUNG DAN RESIN POLIMER*.
- Aida Iskandar, M., & Cahyadi, D. (2021). Desain Wadah Permainan Scrabble dan Ludo untuk Anak-Anak Usia 7-12 Tahun. *Jurnal Kreatif: Desain Produk Industri Dan Arsitektur*, 9(2), 116–123.
- Azhari, F., Hodidjah, & Elan. (2018). PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Pengaruh Media Gambar Seri terhadap Kemampuan Daya Ingat Siswa dalam Materi Teks Fiksi. In *All rights reserved* (Vol. 5, Issue 3). <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Bahri, N. F., & Haswanto, N. (2020). *Design Development of Alphabet and Basic Numeric Learning Tool based on Indonesian Sign Language for Deaf Children Aged 3-5 Years Old*.
- Bangsawan, A., Hendriyani, R., & Lee, N. A. (2023). PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA PENGENALAN TUJUH PRESIDEN INDONESIA UNTUK ANAK USIA 10-12 TAHUN. *ARTIKA*, 7(2).
- Baper, S. Y., Husein, H. A., & Salim, S. S. (2021). *THE IMPACT OF COLOUR ON STUDENTS' PERCEPTION IN LEARNING SPACES*.
- Bella Tri Arumsari, Dian Nur Antika Eky Hastuti, & Maya Kartika Sari. (2023). Pengembangan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di SD. *JURNAL PENDIDIKAN DAN ILMU SOSIAL (JUPENDIS)*, 1(4), 270–282. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v1i4.937>
- Branch, R. M., & Dousay, T. A. (2015). Survey of Instructional Design Models, Sixth Edition. In *Survey of Instructional Design Models, Sixth Edition*. Brill. <https://doi.org/10.1163/9789004533691>
- Cahyani, I. (2024). *24.04.4584\_bab1 (1)*. <https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/home/catalog/id/216894/slug/perancangan-board-game-sebagai-media-pembelajaran-untuk-meningkatkan-minat-literasi-numerasi-dan-sains-siswa-sdn-104-langensari-senangalih-dalam-bentuk-buku-karya-ilmiah.html>
- Chi, C., Herdiana, W., & Tiffany, F. (2024). *Perancangan Tas Olahraga Multi-purpose Dengan Konsep Transformable Untuk Olahragawan*.
- Christian, E., Farhan, M., Rafli, M., Winie, A., Lutfiyya, S., & Nurhayati, E. (2024). PERANAN SEBUAH BAHASA DALAM PEMBENTUKAN IDENTITAS BUDAYA SUNDA DI RUANG LINGKUP PUBLIK. In *Jurnal Sastra dan Bahasa* (Vol. 3, Issue 2). <http://jurnal.anfa.co.id/index.php/sabda>
- Crotty, J. E., Martin-Herz, S. P., & Scharf, R. J. (2023). Cognitive Development. *Pediatrics in Review*, 44(2), 58–67. <https://doi.org/10.1542/pir.2021-005069>

- Davina Audria, G. (2024). *PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA UNTUK MELESTARIKAN KUE TRADISIONAL NUSANTARA KEPADA ANAK-ANAK* (Vol. 03, Issue 01). <https://journal.iteba.ac.id/index.php/jurnal-rupamatra>
- Fatimah Djaja Sudarma, T., Citraresmana, E., Indira, D., Muhtadin, T., & Hera Meganova Lyra, dan. (2015). *UPAYA PEMERTAHANAN BAHASA-BUDAYA SUNDA DI TENGAH PENGARUH GLOBALISASI*.
- Fatmawati, D. (2020). Penerapan Metode Permainan Edukatif Terhadap Pembentukan Karakter Peserta Didik di SD IT Rabbani Watampone. In *Dewi Fatmawati | 21 Al-Qayyimah* (Vol. 3).
- Febriani, A., Utomo, H. B., & Dwiyantri, L. (2022). Pengembangan Dadu Hitung Edukatif sebagai Media untuk Menstimulasi Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 6(2), 180–187. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v6i2.1667>
- Gardjito, M., Pridia, H., & Millaty, M. (2019). *Kuliner Sunda Nikmat Sedap Melagenda*.
- Hadiyanti, V. (2021). *S\_PGSD\_1701394\_BAB 1*.
- Hajriani, S., Yuniarti, A., Suhasman, S., & Lestari, A. (2021). KARAKTERISTIK EKSTRAK TANIN KULIT KAYU PINUS (Pinus merkusi Jungh et de Vriese). In *Jurnal Penelitian Kehutanan Wallacea* (Vol. 10, Issue 1). [www.jurnal.balithutmakassar.org](http://www.jurnal.balithutmakassar.org)
- Hananto, B. A., Melini, E., Suwanto, K. M., & Tenardi, S. G. (2024). *Persepsi dan Cara Mahasiswa Desain Komunikasi Visual Sejarah Artikel PERSEPSI DAN CARA MAHASISWA DESAIN KOMUNIKASI VISUAL DALAM PEMBUATAN MOODBOARD (STUDI KASUS: MAHASISWA DESAIN GRAFIS UNIVERSITAS PELITA HARAPAN) Perceptions and Ways Visual Communication Design Students in Moodboards Making (Case Study: Graphic Design Students of Universitas Pelita Harapan)*. <https://doi.org/10.25105/jdd.v9i1.19729>
- Haqiqi, A. (2017). *PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING BAGI SISWA KELAS VII DEVELOPING OF SNAKES AND LADDERS GAME AS MEDIA FOR GUIDANCE AND COUNSELING SERVICES FOR GRADE VII STUDENTS*.
- Hatta, M. (2021). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Berbasis Model* (Vol. 13, Issue 1).
- Hazairin Nabilla, A. (2021). *S\_KTP\_1605914\_Chapter 1*.
- Indriani, S. P., Hodidjah, H., & Apriliya, S. (2019). Pengembangan Buku Cerita Anak tentang Makanan Tradisional Nasi Cikur Khas Tasikmalaya untuk Siswa Sekolah Dasar. In *All rights reserved* (Vol. 6, Issue 1). <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Ismail, M. I., & Ilyas, N. I. (2023). *Perancangan Board Game dengan Tema Jelajah Bangunan Bersejarah di Kota Malang*.
- Jordi, D. (2017). *PERANCANGAN BOARD GAME EDUKATIF TENTANG PEDULI LINGKUNGAN UNTUK ANAK USIA 7-12 TAHUN JURNAL PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL JURUSAN SENI RUPA*

FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI PADANG Wisuda Periode.

- Jufrida, Basuki, F. R., & Kurniawan, W. (2021). *Desain Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Bagi Guru SMP di Kabupaten Tanjung Jabung Barat*.
- Korompis, L. N. (2024). *Perancangan Board Game The Adventure Towards Confidence Bagi Anak 7-12 tahun Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Mereka*.
- Lapeantu, S. K., Hapid, A., & Muthmaiinnah. (2017). *WARTA RIMBA SIFAT MEKANIKA KAYU PINUS (Pinus merkusii Jungh et de Vriese) ASAL DESA TAENDE MORI ATAS MOROWALI UTARA SULAWESI TENGAH*. 5, 121–126.
- Natsir Lesatari, A. T. (2021). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini: (Sebuah Kajian Teori dan Praktik)*.
- Ningrum, M. C. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN PERMAINAN RODA JELAJAH INDONESIA UNTUK SISWA KELAS V SDN TUGUREJO 01 KOTA SEMARANG SKRIPSI*.
- Nurhidayat, M., & Aurumajeda, T. (2017). ANALISIS PERMAINAN TRADISIONAL DAKON DALAM MELATIH KONSEP BERHITUNG DASAR DI TAMAN KANAK KANAK. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 11(1), 260–271. <https://doi.org/10.29100/jp2m.v1i1.7268>
- Nurussofa, R., & Astuti, H. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL PEMBELAJARAN DAN MATEMATIKA SIGMA (JPMS)*, 9(1). <https://doi.org/10.36987/jpms.v9i1.4183>
- Pahlevy, T., & Mardiana, C. (2021). Pengembangan Desain Mainan Kayu Edukasi untuk Anak Prasekolah Bertemakan Fauna Endemik Kalimantan. *Jurnal Desain*, 9(1), 92. <https://doi.org/10.30998/jd.v9i1.10515>
- Pardede, J. A. (2020). *Kesiapan Peningkatan Perkembangan Anak Usia Sekolah*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/p6vae>
- Pasmahputra, M., Kadarisman, A., Sn, S., & Sn, M. (2019). *PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA EDUKATIF MENGENAI RANGKAIAN PERISTIWA BANDUNG LAUTAN API DESIGNING BOARD GAME AS AN EDUCATIVE MEDIA ABOUT A SERIES OF BANDUNG SEA OF FIRE EVENTS*.
- Patria, A. S. (2018). *Gambar Ilustrasi Buku Sekolah Dasar Ditinjau dari Teori Psikologi Persepsi*. <https://doi.org/10.31227/osf.io/pe9j4>
- Pemerintah Provinsi Jawa Barat. (2013). Peraturan Gubernur Jawa Barat Nomor 69 Tahun 2013 tentang Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa dan Sastra Daerah pada Jenjang Satuan Pendidikan Dasar Menengah. Diakses dari <https://balaibahasajabar.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2017/08/Pergub-69-Tahun-2013-mulok-bahasa-daerah.pdf>
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). *Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi pada Kuesioner Online*.
- Pujianto, R., Azis, M. A., Rahman, B. L., & Tonbesi, A. Y. K. Y. (2022). Perancangan Tangga Telescopik sebagai Alat Kerja Ergonomi. *Jurnal*

- TRINISTIK: Jurnal Teknik Industri, Bisnis Digital, Dan Teknik Logistik*, 1(2), 89–100. <https://doi.org/10.20895/trinistik.v1i2.657>
- Purnama, S., Salis Hijriyani, Y., & Heldanita. (2019). *ALAT PERMAINAN EDUKATIF ANAK USIA DINI*.
- Putri, I. A., & Anggapuspa, M. L. (2023). PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN RUKUN ISLAM UNTUK ANAK USIA 9-12 TAHUN. *Jurnal Barik*, 4(2), 227–241. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Qomariyah, R. S., Karimah, I., Masruro, Soleha, R., & Ferdiansyah, D. (2022). PROBLEMATIKA KURANGNYA MEDIA PEMBELAJARAN DI SD TANJUNGSARI YANG BERPENGARUH PADA KETIDAK EFEKTIFAN PADA PROSES PENILAIAN. *PARAMETER: Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Jakarta*, 34(1), 22–36. <https://doi.org/10.21009/parameter.341.04>
- Rahman, F. (2018). *SUNDA DAN BUDAYA LALABAN: MELACAK MASA LALU BUDAYA MAKAN SUNDA*.
- Ramadhani, N. F., Lihawa, F., & Koem, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Berbasis Essay Photograph Di SMA Negeri 1 Tilango. *Jurnal Pendidikan Geografi Undiksha*, 12(01), 1–12. <https://doi.org/10.23887/jjjpg.v12i01.62096>
- Rizkha, I. A., & Anggapuspa, M. L. (2022a). PERANCANGAN BOARD GAME PENGENALAN GIZI SEIMBANG SEBAGAI MEDIA EDUKASI ANAK USIA 9-12 TAHUN. *Jurnal Barik*, 4(1), 175–189. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Ropiah, O., Rakhman, F., & Alam, F. S. N. S. N. (2023). Problematika Pembelajaran Bahasa Sunda Dimensi Linguistik dan Nonlinguistik. *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa*, 12(1), 124. <https://doi.org/10.26499/rnh.v12i1.5197>
- Rupnidah, R., & Suryana, D. (2022). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. In *Juni* (Vol. 6, Issue 1).
- Rustandi, Y., & Sasongko Putro, Mp. S. (2018). *ANALISIS PEMBELAJARAN BAHASA SUNDA PADA SISWA KELAS V SDN KENCANA 3 KOTA BOGOR*.
- Salim, A. (2018). *PENINGKATAN MUTU KAYU PINUS YANG TERSEKUTU BLUESTAIN Quality Enhancement of Pine Wood Bluestain Attacked Agus-salim*. <http://journal.unhas.ac.id/index.php/perennial>
- Silviana, Hardianto, A., & Hermawan, D. (2022). THE IMPLEMENTATION OF ANTHROPOMETRIC MEASUREMENT IN DESIGNING THE ERGONOMICS WORK FURNITURE. *EUREKA, Physics and Engineering*, 2022(3), 20–27. <https://doi.org/10.21303/2461-4262.2022.001967>
- Siregar, F., Harissman, & Ariesta, O. (2025). Perancangan Board Game “Tambo Alam Minangkabau” Sebagai Media Informasi Bagi Remaja. *Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(2), 240–248. <https://doi.org/10.59435/menulis.v1i2.49>
- Standardisasi -Badan, P., Nasional, S., & Pendidikan, P. (2014). *SOSIALISASI SNI Mainan Anak: Persyaratan dan Penerapan*.
- Subiantoro, D. B., Arifin, I., & Ikraman. (2019). *Karakteristik Ilustrasi Kartun Karya Ananda Al Givari*.

- Sutarto, M. N., Prestiliano, J., & Setiawan Prasida, A. (2024). *PERANCANGAN ILUSTRASI BOARD GAME SEBAGAI MEDIA DETEKSI DINI ADHD PADA ANAK SD* (Vol. 07, Issue 01).
- Syafei, M. Y., Sumerli, C. H., & Susilowati, E. (2018). *KONSEP ERGONOMI DALAM DESAIN PRODUK : Konsep & Metoda*. <https://www.researchgate.net/publication/327905255>
- Syalfirah, V., Aeni, A. N., & Hanifah, N. (2024). *ELSE (Elementary School Education Journal) PENERAPAN GAME ULAR TANGGA BERBASIS PETA KEBUDAYAAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS KELAS IV SEKOLAH DASAR*. 8(1). <https://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/>
- Utami, K. A., & Khoirun Nisa, F. (2024). Buku ilustrasi jam weker birus sebagai media edukasi manajemen waktu untuk anak usia 6-8 tahun. *Jurnal Desain*, 11(3), 546. <https://doi.org/10.30998/jd.v11i3.19769>
- Wang, Z., Liu, Y., Li, T., Zhang, Q., Bai, H., Cai, Y., & Lv, Q. (2021). Wood preservatives in children's wooden toys from China: Distribution, migration, oral exposure, and risk assessment. *Ecotoxicology and Environmental Safety*, 209. <https://doi.org/10.1016/j.ecoenv.2020.111786>
- Wardana Bima, Y. (2017). ii (Halaman ini sengaja dikosongkan).
- Wati, A. (2021). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar* (Vol. 2, Issue 1).
- Wesnawa, P. P., Putra, D. K. N. S., & Suniasih, N. w. (2016). *Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media Kartu ukuran, bentuk dan warna Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok A di Tk Ganesha Denpasar Semester II Tahun Pelajaran 2014/2015*. 2(2), 15. <http://ejournal.stiewidyagamalumajang.ac.id/index.php/epsEMPOWERMENTSOCIETY>
- Wulandari, A. I. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Papan dalam Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar pada Peserta Didik Kelas X SMK Negeri 1 Banyudono*.
- Wulansari, R., Jaya, S. J., & Harjanto, A. (2022). *Permainan Ular Tangga: Pengembangan Media dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V SD/MI*.
- Yahya Afif Makarim, L., Krisna Aditya, D., & Fariha Eridani Naufalina, dan. (2024). *PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA PENGENALAN TRADISI PERESEAN UNTUK REMAJA DI JAWA BARAT*.
- Yaniawati, P., & Indrawan, R. (2024). *Metodologi Penelitian: Konsep, Teknik, dan Aplikasi*.
- Zaelany, D. A., Azizah, M. N., Angkasadaiana, N. G., Nuriansyah, R. M., Padmasari, A. C., & Salsabila, R. F. (2024). Perancangan Board Game The Journey of Knowledge sebagai Media Bantu Pembelajaran Sejarah. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 2(1), 26–35. <https://doi.org/10.17977/um084v2i12024p26-35>