

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, K. (2007). *Pagantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- AECT. (1977). *The definition of educational technology*. Washington: Association for Educational Communication and Technology.
- Ahyani, L. N., & Astuti, R. D. (2018). *Buku Ajar Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. <https://www.researchgate.net/publication/330577631>
- Ali, R. M. (2003). *Pengantar Ilmu Sejarah Indonesia*. Yogyakarta: Penerbit Lkis.
- Annur, C. M. (2023, Maret 14). *Mobile Legends vs PUBG, Mana yang Lebih Disukai Konsumen Indonesia?* Retrieved from databoks: <https://databoks.katadata.co.id/media/statistik/b4ea7a8b6939471/mobile-legends-vs-pubg-mana-yang-lebih-disukai-konsumen-indonesia>
- Arifin, S. (2023, Maret 23). *12 Jenis Layout untuk Desain Grafis dan Media Cetak*. Retrieved from Gamelab.id: <https://www.gamelab.id/news/2319-12-jenis-layout-untuk-desain-grafis-dan-media-cetak-lengkap-dengan-gambar>
- Asiah, N. (2019). *Kerajaan Sumedang Larang*. Jakarta: Mediantara Semesta. Retrieved from sisemar.sumedangkab.go.id: <https://sisemar.sumedangkab.go.id/Front/artikeldetail/kerajaan-sumedang-larang>
- Asnawir & Usman, B. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta Selatan: Ciputat Press.
- Asnawir dan Basyiruddin Usman. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta Selatan: Ciputat Press.
- Astuti, F. I. (2021). MINAT SISWA TERHADAP SEJARAH DAN BUDAYA PALEMBANG DI SMA NEGERI 15. *Kalpataru: Jurnal Sejarah dan Pembelajaran Sejarah Volume 7, Nomor 1*, 77-82.

- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta .
- Baharudin, E., Suharna, J., Sandfreni, S. A., Faaroek, H., Utara, J. A., Tomang, T., & Jeruk, K. (2022). PERSEPSI MASYARAKAT TERHADAP KERIS PUSAKA. Dalam *Persepsi Masyarakat terhadap Keris Pusaka Forum Ilmiah* (Vol. 19).
- Cahyani, A. P. (2023). Penanaman Nilai-Nilai Karakter dan Budaya Melalui Permainan Tradisional pada Siwa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia Volume 2 No. 3*, 186-188.
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani.
- Dinas Arsip dan Perpustakaan Daerah Kabupaten Sumedang. (2025). *Cadas Pangeran*. Retrieved from Sisemar Kabupaten Sumedang: <https://sisemar.sumedangkab.go.id/Front/artikeldetail/cadas-pangeran>
- Dinas Arsip dan Perpustakaan Daerah Kabupaten Sumedang Sumedang Larang. (2025). *Kerajaan Sumedang Larang*. SISEMAR.
- Disparbudpro Kabupaten Sumedang. (2025). *Keris Ki Dukun*. Retrieved from Virtual Tourism Kabupaten Sumedang: <https://virtualtour.sumedangkab.go.id/benda-pusaka/keris-ki-dukun>
- Dokolamo, H. (2018). PENERAPAN METODE PENELITIAN SEJARAH DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN PROSES BELAJAR SISWA. *Jurnal Pendidikan "Jendela Pengetahuan" Vol ke-11, Cetakan ke-24*, 2-3.
- Erlitasari, N. D. (2016). Pengembangan Media *Board game* Garis Bilangan Materi Bilangan Bulat Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SDN Ngampelsari Candi Sidoarjo. *J. Mhs. UNESA*, 1–12.
- Farhan, R. A. (2021). PERANCANGAN GAME DESIGN DOCUMENT UNTUK PENGENALAN SEJARAH SENJATA TRADISIONAL KERAJAAN SUMEDANG LARANG. *Skripsi*, 55-62.

- Harijanto, C. Y. (2021). Efektivitas Desain Instagram Terhadap Awareness Konsumen dan Membangun Citra Tobaku Merchandise. *Jurnal DKV Adiwarna Vol. 10, No. 2*.
- Hermawan, A. H. (2007). *Media Pembelajaran Sekolah Dasar*. Bandung: UPI Press.
- Imanuddin, A. M. (2019, Mei 21). *Cadas Pangeran*. Retrieved from Sumedang Tandang: <https://sumedangtandang.com/direktori/detail/cadas-pangeran.htm>
- Indar Sawitri, J., Novita Br Karo Sekali, T., Mutiara Br Barus, C., Adinda Sahara, R., Cantika Budi, V., & Muslim Nusantara Al Washliyah, U. (2024). Meningkatkan Kualitas Pembelajaran dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Improving the Quality of Learning by Using Interactive Learning Media. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, Volume 1 Nomor 4*.
<https://journal.feb.undaris.ac.id/index.php/PotensiAbdimas>
- Istianto, T. (2013). Perancangan *Board game* tentang Bercocok Tanam di Rumah. *Jurnal Adiwana Vol. 2 (1)*, 1-11.
- Jamal, J. N., Nughraha, N. D., Wahab, T. (2015). Perancangan *Board game* Sang Pemimpin untuk Memunculkan Nilai-Nilai Kepemimpinan pada Remaja. *eProceedings of Art & Design Vol 2 Issue 1*.
- Kuntowijoyo. (1995). *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yogyakarta: Bentang.
- Kustandi, C. &. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Laksono, M. Y. (2024, 12 5). *Cadas Pangeran, Ruas Jalan Raya Pos yang Punya Kisah Melegenda*. Retrieved from Kompas.com:
<https://www.kompas.com/properti/read/2024/12/05/190328421/cadas-pangeran-ruas-jalan-raya-pos-yang-punya-kisah-melegenda#:~:text=SUMEDANG%2C%20KOMPAS.com%20%2D%20J>

alan,5/12/2024).&text=Jalan%20Cadas%20Pangeran%20pun%20memiliki
,yang%20ada%20di%20depan%20per

Landa, R. (2011). *Graphic Design Solutions (BPA) 4th edition*. Boston: Cengage Learning.

Limantara, D. W. (2015). Perancangan *Board game* untuk Menumbuhkan Nilai Moral Pada Remaja. *Jurnal DKV Adiwarna*.

Maharsi, I. (2016). *Ilustrasi*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI.

Meilyana, E. (2018, Agustus 13). *AISAS Model*. Retrieved from BINUS UNIVERSITY BUSINESS SCHOOL:
<https://bbs.binus.ac.id/gbm/2018/08/13/aisas-model/>

Monica, M. a. (2011). Efek warna dalam dunia desain dan periklanan. *Humaniora* 2.2, 1084-1096.

Mufida, A. &. (2021). Perancangan *Board game* sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia 6-10 Tahun. *Barik*, 2(2), 44-59.

Museum Prabu Geusan Ulun. (2025). *Profil Museum*. Retrieved from Museum Prabu Geusan Ulun: <https://www.museumprabugeusanulun.org/>

Ningtyas, S. I. (2023). Penggunaan *Board game* Sebagai Media Pembelajaran untuk Melatih Berpikir Kreatif Siswa. *Research and Development Journal Of Education*, 871-880.

Pertiwi, B. C., Apsari, D., dan Wahab, T. (2020). Perancangan Buku Cerita Berilustrasi Tentang Cerita Rakyat Nyi Pohaci Sebagai Media Edukasi Untuk Anak Usia 7-12 Tahun. *eProceedings of Art & Design*.

Pratiwi, F. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Board game Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dan Sikap Peduli Lingkungan Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Universitas Negeri Yogyakarta Program Studi Pendidikan Dasar.

Prayitno, H. J. (2022). Pembentukan Karakter Anak Usia Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Vol 1 (1)*, 1-9.

- Pujiryanto. (2005). *Desain Grafis Computer*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Purwoko, S. A. (2024, Mei 13). *Tak Selalu Negatif, ini 5 Manfaat Bermain Video Game*. Retrieved from hellosehat:
<https://hellosehat.com/mental/kecanduan/main-game-online-fungsi-otak/>
- Putra, I. G. N. A. B. (2017). ANALISIS SWOT SEBAGAI STRATEGI MENINGKATKAN KEUNGGULAN PADA UD. KACANG SARI DI DESA TAMBLANG. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 9(2), 398–399.
- Rahman, M. &. (2013). *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Ratih, F. T. (2017). Using a *Board game* “Snake and Lader” to Teach Speaking Descriptive Text at The Eight Grade Students of SMPN 2 Wungu. *Journal Of English Literature Language and Education*, 5(1).
- Rustan, S. (2011). *Huruf Font Tipografi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Said, A. A. (2006). *Dasar Desain Dwimatra*. Makassar: Penerbit UNM Makassar.
- Schell, J. (2008). *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Taylor & Francis.
- Serrat, O. (2017). The SCAMPER Technique. Dalam O. Serrat, Knowledge Solutions (hal. 311-314). Springer Nature.
- Setiawan, D. (2018). Dampak perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terhadap budaya. *Jurnal Simbolika: Research and Learning in Communication Study (E-Journal)*, 4(1), 62-72.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV. Alfabeta.
- Sujarweni, V. W. (2023). *Metodologi Penelitian*. PUSTAKABARUPRESS.
- Suyanto, M. (2004). *Apikasi Desain Grafis untuk Periklanan*. Yogyakarta: ANDI.
- Tarigan, M. N. (2022). Sejarah Peradaban Islam dan Peradaban Arab Pra Islam. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5665-5671.

- Taru, A. (2018, Maret 12). *Ini Dia 7 Komponen Board game Yang Paling Sering Kita Jumpai!* Retrieved from Playday.id: <https://www.playday.id/blog/43-komponen-board-game>
- Thompson, J. B.-G. (2007). *Game Design: Principles, Practices, and Techniques-The Ultimate Guide for the Aspiring Game Designer*. Hoboken: Quatro Publishing.
- Tim Lifestyle. (2024, November 17). *Pemain Game di Indonesia Makin Meningkat, Mobile Legends Bang Bang Jadi Mobile Game Terpopuler*. Retrieved from Liputan6: <https://www.liputan6.com/lifestyle/read/5749764/pemain-game-di-indonesia-makin-meningkat-mobile-legends-bang-bang-jadi-mobile-game-terpopuler?page=3>
- Tinarbuko, S. (2015). *DEKAVE Desain Komunikasi Visual Penanda Zaman*. Yogyakarta: Center for Academic Publishing Service.
- Wahyudin, D. (2024, Januari 28). *Belajar dari Pangeran Kornel*. Retrieved from Portal Berita UPI: <https://berita.upi.edu/belajar-dari-pangeran-kornel/#:~:text=Kedua%2C%20ekspresi%20Paangeran%20Kornel%20yang,style%20yang%20berpihak%20pada%20rakyat.>
- Wahyudin, D. (2024, Januari 28). *Belajar dari Pangeran Kornel*. Retrieved from Berita Portal Universitas Pendidikan Indonesia: <https://berita.upi.edu/belajar-dari-pangeran-kornel/>
- Wahyuningrum, N. S. (2018). PERANCANGAN *BOARD GAME* SEBAGAI SARANA EDUKASI ASTRONOMI UNTUK ANAK DI KOTA BANDUNG . *e-Proceeding of Art & Design : Vol.5, No.3* .
- Wiguna, M. A. (2024). PERANCANGAN *BOARD GAME* TENTANG MITOLOGI SUNDA UNTUK REMAJA 15-18 TAHUN DI BANDUNG. *Karya Ilmiah Skripsi*, 45-52.
- Witabora, J. (2012). Peran dan Perkembangan Ilustrasi. *Humaniora Vol. 3, No. 2*, 659-667.

Zaini, H. &. (2017). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini.
Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini. 1(1), 81-96.