

## DAFTAR PUSTAKA

- Purnama, S. (2010). Elemen Warna dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Agama Islam. *Al- Bidayah Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, Vol 2 No 1.
- Rustan, Suriyanto. (2011). *HurufFontTipografi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Birren, Faber. (2016). *Color Psychology and Color Therapy; A Factual Study of The Influence of Color on Human Life*. Hauraki Publishing.
- Hendratman, Hendi. (2018). *Computer Graphic Design*. Hal. 79 Warna. Bandung Informatika.
- Darmadi, H. (2014). *Asyiknya Belajar sambil Bermain*. Bogor: Guepedia
- Scorviano, Mike. (2010). *Sejarah Board Game dan Psikologi Permainan Board Game*.
- Kusrianto, Adi. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Darmaprawira. (2002) *Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya*, Bandung: ITB.
- Kemendikbudristek. (2023). *Permendikbudristek Nomor 46 Tahun 2023 tentang Pencegahan dan Penanganan Kekerasan di Lingkungan Satuan Pendidikan*. Jakarta: Kemendikbudristek.

PUSMENDIK. (2022). Survei Lingkungan Belajar.

[https://pusmendik.kemdikbud.go.id/an/page/news\\_detail/survei-lingkungan-belajar](https://pusmendik.kemdikbud.go.id/an/page/news_detail/survei-lingkungan-belajar).

Wisana, Nelson Gustav. (2011). Manfaat Board Game di Tengah Era Digital.

<http://indonesiabermain.com/manfaat-board-game-di-tengah-era-digital/>.