

Daftar Pustaka

Fuaida, N. (2020). *Perancangan Game Edukasi Pengenalan Rumah Adat untuk Siswa SD Kelas 1.*

https://journal.peradaban.ac.id/index.php/jdpgsd/article/view/521?utm_source=chatgpt.com

Sugiyanto & Dzuha, H. Y. (2011). *Game Edukasi “Ragam Budaya” sebagai Media Pembelajaran Budaya tentang Pakaian dan Rumah Adat di Indonesia.*

https://publikasi.dinus.ac.id/index.php/semantik/article/view/184?utm_source=chatgpt.com

Putri, S. A. (2025). *Perancangan Board Game sebagai Sarana Edukasi Mengenai 38 Provinsi Rumah Adat Indonesia untuk Anak Usia 9–12 Tahun.*

https://jurnal-desain-indonesia.com/index.php/jdi/article/view/489?utm_source=chatgpt.com

Aulia, K. B., dkk. (2023). *Desain Karakter Pion Board Game Edukasi Pakaian Adat di Indonesia.*

https://journal.stekom.ac.id/index.php/pixel/article/view/2525?utm_source=chatgpt.com

Edwardi, F. (2021). *Prototipe Permainan Edukatif 3D puzzle Rumah Gadang Rajo Babandiang.*

https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Jurnal_Desain/article/view/8124?utm_source=chatgpt.com

Putri, Shinta Ameilya. *Perancangan Board Game Sebagai Sarana Edukasi Mengenai 38 Provinsi Rumah Adat Indonesia Untuk Anak Usia 9-12 Tahun*. Jurnal Desain Indonesia, Vol. 7, No. 1, 2025. jurnal-desain-indonesia.com

Fuaida Nabyla. *Perancangan Game Edukasi Pengenalan Rumah Adat untuk Siswa SD Kelas 1*. DIALEKTIKA Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Dasar, 2020. Peradaban Journal

Sesspani, Ananda. *Perancangan Board Game Edukatif tentang Budaya Melayu Riau untuk Anak Usia 10-12 Tahun*. Jurnal Desain Komunikasi Visual, 2025. Pubmedia Journal Series

Grace Octaviani Budihargono, Deny Tri Ardianto, Erandaru Erandaru. *Perancangan Media Permainan Edukatif Pengenalan Jajanan Tradisional untuk Anak Usia 9-12 Tahun di Surabaya*. Jurnal DKV Adiwarna. Petra Christian University Publications

Lisa Amalia, Petrus Gogor Bangsa, Hesti Rahayu. *Perancangan Board Game Edukatif Lagu Daerah Jawa untuk Siswa Sekolah Dasar Usia 9-11 Tahun*. Fenomen: Jurnal Fenomena Seni. Online Journal of ISI Yogyakarta

Ari Yunus Hendrawan & Putri Novitasari. *Pemahaman Rumah dan Pakaian Adat Indonesia Berbasis Multimedia pada Anak Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang. Chemistry Education Program

Maharani, Yosef Yulius, & Bobby Halim. *Perancangan Komunikasi Visual Board Game Pengenalan Destinasi Wisata Kota Palembang untuk Anak Usia 9-12 Tahun*. Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya. [UIGM E-Journal](#)

Ida Aminahrul Rizkha & Meirina Lani Anggapuspa. *Perancangan Board Game Pengenalan Gizi Seimbang sebagai Media Edukasi Anak Usia 9-12 Tahun*. BARIK. [Unesa E-Journal](#)

Daryanes, A., et al. (2023). *Case study method in education research*. *Educational Research Journal*.

Elias, M. (2019). Social-emotional learning and decision-making in children. *Child Development Review*.

Greenberg, M., et al. (2017). Social and emotional learning as a framework. *Journal of Applied Developmental Psychology*.

Hamzah, M. (2019). Aspek kompetitif dalam pembelajaran berbasis permainan. *Jurnal Ilmu Pendidikan*.

Jones, S., et al. (2021). SEL through interactive activities. *Child Psychology Quarterly*.

Kaelan. (2014). *Pendidikan Pancasila*. Yogyakarta: Paradigma.

Kusuma, H. (2021). Efektivitas teks singkat dan ilustrasi pada anak. *Jurnal Pendidikan Dasar*.

- Lickona, T. (2004). *Character matters: How to help our children develop good judgment, integrity, and other essential virtues*. New York: Simon & Schuster.
- Piaget, J. (1970). *Science of education and the psychology of the child*. New York: Orion.
- Prasetyo, B. (2021). Industri board game lokal di Indonesia. *Jurnal Kreatif*.
- Pratiwi, S. (2020). Penerapan nilai Pancasila melalui permainan edukatif. *Jurnal Pendidikan Karakter*.
- Ramadhani, L. (2022). Pengaruh board game terhadap keterampilan sosial anak. *Jurnal Psikologi Anak*.
- Sari, A. (2020). Preferensi visual anak usia sekolah dasar. *Jurnal Psikologi Pendidikan*.
- Shinta Ameilya Putri. (2023). Perancangan board game sebagai sarana edukasi mengenai 38 provinsi rumah adat Indonesia untuk anak usia 9–12 tahun. *Jurnal Desain Indonesia*.
<https://jurnal-desain-indonesia.com/index.php/jdi/article/view/489>
- Susanto, H. (2019). Pendidikan lintas ruang: Formal dan non-formal. *Jurnal Pendidikan Nasional*.

Tilaar, H. A. R. (2002). *Pendidikan, kebudayaan, dan masyarakat madani Indonesia*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

UNESCO. (2018). *Culture in education*. Paris: UNESCO.
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000265821>

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

Wulandari, D. (2019). Pengenalan rumah adat dalam pendidikan dasar.
Jurnal Budaya Nusantara.