

- Sugianto, A. (2023). Media permainan sebagai sarana pelestarian budaya lokal. *Jurnal Pendidikan Interaktif*, 5(2), 40–49.
- Sugianto, A. (2024). Penerapan game-based learning terhadap keterlibatan peserta didik. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(1), 21–30.
- Suryani, T. (2017). *Perilaku konsumen di era digital*. Ghalia Indonesia.
- Syahrul, S., Putra, R., & Rini, D. (2020). Filosofi rendang dalam budaya Minangkabau. *Jurnal Gastronomi Nusantara*, 3(1), 15–24.
- Tsaqofah, N. (2023). Perancangan trading card game senjata tradisional Minangkabau sebagai media pelestarian budaya. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 8(2), 90–103.
- Tsai, C. C., Huang, W. H., & Lin, H. M. (2012). Board games and learning engagement. *Educational Technology Research and Development*, 60(3), 409–430.
- Tsai, Y. L., Tsai, C. C., & Lin, K. Y. (2020). Meta-analysis of game-based learning. *Computers & Education*, 145, 103–117.
- Wijayanti, R., & Wulansari, D. (2020). Kuliner tradisional sebagai representasi budaya. *Jurnal Pariwisata dan Budaya*, 5(1), 1–10.
- Undikma. (2024). Literature review on game-based learning in higher education. Universitas Pendidikan Mandalika.

- Lestari, P. (2021). Globalisasi dan tantangan pelestarian kuliner tradisional Indonesia. *Jurnal Sosial Humaniora*, 5(2), 77–85.
- Mau, G., Kurniawan, D., & Sari, M. (2025). Experiential learning approaches in traditional food preservation. *Journal of Cultural Studies*, 12(1), 34–49.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2020). Technological pedagogical content knowledge (TPACK): A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054.
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283.
<https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>
- Pratama, R. (2019). Board game sebagai media pembelajaran non-formal. *Jurnal Media Pendidikan*, 4(1), 12–20.
- Qian, M., & Clark, K. R. (2016). Game-based learning and 21st century skills. *Computers in Human Behavior*, 63, 50–58.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.023>
- Rahman, F. (2020). Kuliner Minangkabau dalam konteks adat dan ritual sosial. *Jurnal Antropologi Indonesia*, 41(2), 133–145.
- Rohmawati, I. (2024). Historiography of Indonesian culinary. *Jurnal Sejarah Indonesia*, 9(1), 1–14.
- RPTEL. (2017). Card-based learning systems and learner motivation. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 12(3), 1–15.
- Sesspani, A. (2022). Perancangan board game budaya Melayu Riau sebagai media edukasi. *Jurnal Seni dan Desain*, 7(1), 60–72.
- Scribd. (2020). Sejarah kuliner tengkleng Solo. Scribd.

Daftar Pustaka

- Audria, F. (2022). Perancangan board game sebagai media pelestarian kue tradisional Nusantara. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 6(2), 45–58.
- Deterding, S. (2017). The lens of intrinsic skill atoms: A method for gameful design. *Human–Computer Interaction*, 30(3–4), 294–335. <https://doi.org/10.1080/07370024.2014.993471>
- Dewi, N., & Yuliani, S. (2019). Kuliner tradisional sebagai identitas budaya dan penghubung antargenerasi. *Jurnal Budaya Nusantara*, 4(1), 23–31.
- Djono, J., Nugroho, A., & Prasetyo, R. (2020). Nasi liwet dalam Serat Centhini sebagai simbol ritual dan kebersamaan. *International Journal of Education and Teaching Analysis (IIEETA)*, 3(2), 112–121.
- E-Journal Universitas Palangka Raya. (2021). Pemahaman generasi muda terhadap nilai historis kuliner tradisional. Universitas Palangka Raya.
- Hermawan, A. (2022). Actualization and modernization of history-based traditional culinary for preserving Surakarta local wisdom. *Jurnal Sejarah dan Budaya*, 16(2), 89–101.
- Huang, R., Spector, J. M., & Yang, J. (2019). *Educational technology: A primer for the 21st century*. Springer.
- Khotimah, K., & Wahyuningtyas, D. (2023). Efektivitas media permainan dalam meningkatkan motivasi belajar budaya lokal. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 28(1), 55–66.