

DAFTAR PUSTAKA

- Robby Hardian, S.IP., M.Ds, Ahmad Ramdhani, S.Kom, M.Ds, Dessy Ratna Putry, S.Sn., M.Hum. Nadia Safina Faradis, S.Kom., M.Kom. 2025. Pedoman Tugas Akhir Universitas Harkat Negeri Tegal.
- [1] Kementerian Pertanian Republik Indonesia. (2021). Ayo Mengenal Rempah Nusantara. Direktorat Jenderal Hortikultura.
- [2] UNICEF, & LEGO Foundation. (2018). *Learning through play: Strengthening learning through play in early childhood education programmes*.
- [3] Ginting, M. B., & Lumbantobing, P. A. (2018). Membangun pengetahuan anak berdasarkan perspektif teori perkembangan kognitif Jean Piaget. *Jurnal Tematik*, 8(2), 176–181.
- [4] Nurhayani, Supriadi, & Maimunah. (2021). Pengembangan media *board game* pada mata pelajaran IPA tema 1 kelas IV SDN Sindang Rasa Bogor. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- [5] Rismarinandyo, M. Y., Dewojati, R. K., Azizah, A. N., & Umardi, A. (2023). *Board game* sebagai media pembelajaran rempah-rempah khas Indonesia untuk anak sekolah dasar. *Jurnal Teknologi dan Desain*, 3(2), 70–77.
- [6] Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Qur'an, Hadits, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171–187.
- [7] Putri, I. A., & Anggapuspa, M. L. (2022). Perancangan *Board Game* Sebagai Media Pembelajaran Rukun Islam Untuk Anak Usia 9–12 Tahun. *BARIK: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 4(1), 175–189.
- [8] Prayogo, V. I., Setiawan, A., & Utami, B. S. (2025), Perancangan *board game* sebagai media pengenalan rempah-rempah khas Indonesia pada anak usia 9–12 tahun. *Jurnal Citradirga*, 7(2).
- [9] Liem, Andreana, & Carolus. (2023) Perancangan *game* edukasi untuk mengenalkan kekayaan rempah-rempah Indonesia. *Jurnal DeKaVe*, 16(1).
- [10] Rismarinandyo, M. Y., Dewojati, R. W. W., Azizah, N., & Umardi, F. K. (2023). *Board game* sebagai media pembelajaran rempah-rempah khas

- Indonesia untuk anak sekolah dasar. *Jurnal Teknik Informatika dan Desain Komunikasi Visual*, 2(1), 70–77.
- [11] Fadhlika, P. D., Widyasari, & Nisa, D. A. (2023) Upaya pengenalan rempah-rempah Indonesia pada anak usia 7–10 tahun melalui *board game* edukatif. *Jurnal Nawala Visual*, 5(2).
- [12] Fullerton, T. 2014. *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games* (3rd ed.). CRC Press.
- [13] Sulaiman, A. A., Tarigan, D. D., Sayaka, B., Ashari, Saptana, & Supriyatna, Y. (2018). *Membangkitkan Kejayaan Rempah Nusantara*. IAARD Press.
- [14] Cherry, K. (2023). *Piaget's Stages of Cognitive Development*. Verywell Mind. <https://www.verywellmind.com/piagets-stages-of-cognitive-development-2795457>
- [15] Raharjo, M., Safitri, E. R., & Harlin. (2024). *Needs Analysis in Determining the Suitability of Interactive Infographic Learning Media in Elementary Schools*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(3)
- [16] Anggraini, L., & Nathalia, K. (2014). *Desain komunikasi visual: Panduan untuk pemula*. Nuansa Cendekia.
- [17] Yogananti, A. F. (2015). Pengaruh Psikologi Kombinasi Warna dalam Website. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 1(01), 45–54.