

DAFTAR PUSTAKA

- Akhmad Hidayanto, A. R. (2018). *Bermain untuk Belajar : Merancang permainan sebagai Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Leutikaprio.
- ANDI. (2007). *Menjadi Seorang Desainer Grafis*. Yogyakarta: ANDI.
- Dimas Krisna Aditya, M. I. (2017). Board Games As A New Media To Local Geniuses Narratives Case Study: Board Game Project Based On Astrological System Of Kolenjer. 64-69.
- Fitriana, R. M. (2015). Perancangan Buku Interaktif Sebagai Penunjang Aktivitas Belajar Pos Paud Usia 3-4 Tahun di Kelurahan Tugu-Depok.
- Gavin Amborse, P. H. (2005). *Basic Design 03: Typogrpahy*. Singapore: AVA Publishing.
- Geoffrey Engelstein, I. S. (2019). *Building blocks of tabletop game design : an encyclopedia of mechanisms*. Florida: Taylor & Francis.
- Hasan, S. H. (2012). PENDIDIKAN SEJARAH UNTUK MEMPERKUAT PENDIDIKAN KARAKTER. 81-95.
- Mustikawan, A. &. (2015). COMMUNICATION STRATEGY OF BATIK CIMAHI BRAND : BANDUNG CREATIVE MOVEMENT 2015.
- Nawawi, A. (2011). Pentingnya Pendidikan Nilai Moral bagi Generasi Penerus. 119-133.
- Pujiriyanto. (2005). *Desain Grafis Komputer*. Yogyakarta: ANDI.
- Safanayong, Y. (2006). *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Jakarta: Arte Intermedia.
- Susanto, H. (2014). *Seputar Pembelajaran Sejarah (Isu, Gagasan, dan Strategi Pembelajaran)*. Banjarmasin: Aswaja Pressindo.
- Widayati, A. (2004). METODE MENGAJAR SEBAGAI STRATEGI. 66-70.