

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, A. (2015). Teori belajar aliran psikologi Gestalt serta implikasinya dalam proses belajar dan pembelajaran. *Jurnal Al-Taujih: Bingkai Bimbingan dan Konseling Islami*, 1(2), 14-21.
- Almadani, Ramadhan. 2022. Pengembangan Kognitif pada Siswa Sekolah Dasar dengan Literatur Harian.
- Dermawan, W., Purnama, C., & Mahyudin, E. (2020). Penguatan “Kaulinan Barudak Sunda” sebagai permainan tradisional. *JPPM (Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 7(1), 1-15.
- Dewi, N. K., & Surani, S. (2018). Stimulasi kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun melalui kegiatan seni rupa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7(2), 190-195.
- Effendi. 2021. *Pedoman Desa Wisata*. Jakarta: Kementerian Koordinator Bidang Kemaritiman dan Investasi Republik Indonesia.
- Irfansyah, A. (2022). 5 Tahap Design Thinking yang Perlu Kamu Pahami. <https://eduparx.id/blog/insight/5-tahap-design-thinking/>
- Listya, A. (2019). Konsep dan penggunaan warna dalam infografis. *Jurnal Desain*, 6(01), 10-19.
- Mansur, H. & Rafiudin. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Infografis untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. <https://doi.org/10.32585/jkp.v4i1.443>
- Nabillah A. T. & Pramesti D. (2021). Infografis sebagai Media Promosi Bali Safari di Masa Pandemi Covid-19.
- Nursalikah, A. (2019). Mendikbud ajak masyarakat lestarikan permainan tradisional. *Republika*.
- Nasution, Z. R., & Saragi, D. (2022). Analisis Infografis Baliho Kesehatan Masa Pandemi Covid-19 di Kota Padangsidempuan Ditinjau dari Tipografi, Warna dan Fungsi. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 4(3), 1765-1779.
- Natasha, V. (2023). 7 Arti Warna Hijau dalam Psikologi dan Berbagai Aspek Kehidupan. *Rukita Stories*.

- Puspitasari, N., Masfuah, S., & Pratiwi, I. A. (2022). Implementasi Permainan Tradisional Gobak Sodor dalam Meningkatkan Kerjasama Anak Usia 10 Tahun. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2540-2546.
- Rahma, A. A. (2020). Potensi sumber daya alam dalam mengembangkan sektor pariwisata di Indonesia. *Jurnal Nasional Pariwisata*, 12(1), 1-8.
- Saepudin E. & Damayani A. N. (2016). Nilai-Nilai Budaya Sunda dalam Permainan Anak Tradisional di Desa Sindangkerta Kecamatan Cipatujah Kabupaten Tasikmalaya.
- Santoso. (2018). Penerapan Konsep Edutainment Dalam Pembelajaran Di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). <file:///Users/700411/Downloads/2376-7528-1-PB.pdf>
- Sayyidah Rasyid. (2023). Analisis Ekowisata dan Budaya Alam Santosa Sebagai Learning Center di Kecamatan Cimenyan Kabupaten Bandung.
- Setyawan, F. B., Wardani, E. K., Mukmin, I., Rupilu, A. C., & Sari, Y. I. (2023).
- Soewardikoen. D. W. (2021). Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual. PT KANISIUS. Yogyakarta.
- Suherlan, D. (2019). Permainan rakyat tradisional punah. *Jabar News*.