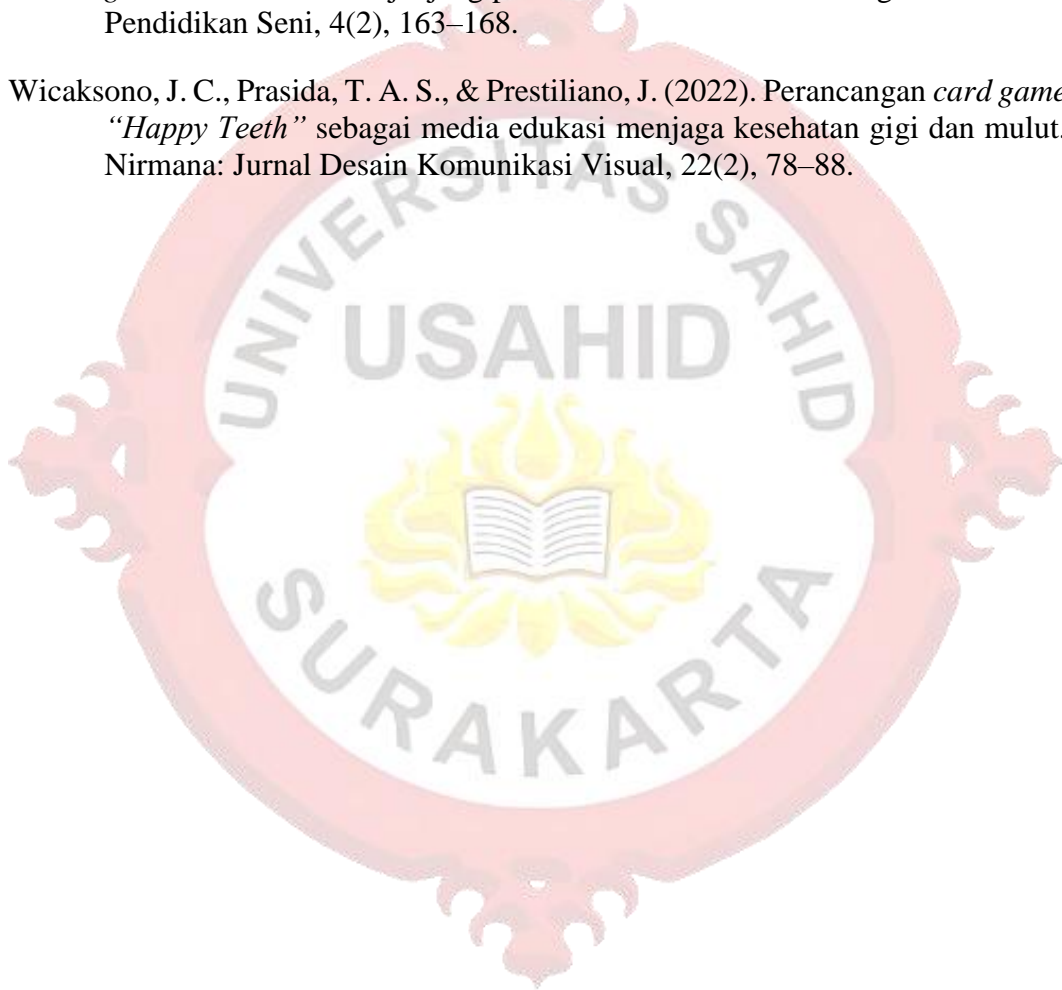


DAFTAR PUSTAKA

- Amiroh, A., Suharjo, & Suardana, I. M. (2022). Pengembangan *pieces card game* pada pembelajaran tema perkembangan teknologi untuk kelas III SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 45–55. <https://doi.org/10.xxxx/jtp.v10i1.xxx>
- Badzlin, S., Aqidatun Nisa, D., & Romadhona, M. (2022). Perancangan *board game* “Gigiku Sehat” sebagai media pembelajaran sekolah dasar kelas 1–3. *Jurnal Imajinasi*, 6(2), 112–117. <https://doi.org/10.25037/ij.v6i2.38033>
- Istianto, T., Tanudjaja, B. B., & Suryo, B. B. (2013). Perancangan *board game* tentang bercocok tanam di rumah. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(2), 17–22.
- Jatmika, H. M. (2005). Pemanfaatan media visual dalam menunjang pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 3(1), 12–20.
- Kurniawan, R., Razaq, A. G., & Poerbaningtyas, E. (2021). Perancangan *board game* sebagai media penunjang untuk meningkatkan minat kegiatan ekstrakurikuler pramuka penggalang siswa sekolah dasar. *Jurnal Desain*, 8(2), 132–140. <https://doi.org/10.30998/jd.v8i2.8166>
- Lukitasari, E. H. (2019). Makna visual *trading card game* “Bhinneka Tunggal Ika” sebagai media edukasi cinta tanah air. *Prosiding Diseminasi Hasil Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, Universitas Islam Batik Surakarta, 43–47.
- Natari, R., & Suryana, D. (2021). Penerapan permainan edukatif *puzzle* untuk mengembangkan aspek kognitif anak usia dini di masa pandemi Covid-19. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(2), 245–252. <https://doi.org/10.24014/kjiece.v4i2.13102>
- Najib, A., & Yuniarti, N. (2018). Pengembangan media pembelajaran *board game* berbasis augmented reality pada mata pelajaran teknik dasar listrik dan elektronika di sekolah menengah kejuruan. *E-Journal Universitas Negeri Yogyakarta*, 8(1), 55–64.
- Siregar, D. S., & Ananda, R. (2023). Pengembangan media pembelajaran *board game* matematika ular tangga untuk siswa tunarungu. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1924–1935. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2340>

- Wiryaningtyas, R. K., Adamura, F., & Astuti, I. P. (2023). Pengembangan *game* edukasi sebagai media pembelajaran berbasis *android* pada materi bangun ruang kelas VII SMP Negeri 1 Geger. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 3192–3204. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2815>
- Safitri, W. C. D. (2020). Pengembangan media *board game* untuk pembelajaran tematik di sekolah dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 6(2), 181–190.
- Zikrillah, A., & Humardhiana, A. (2021). Perancangan media pembelajaran *board game Edumaze* untuk jenjang pendidikan sekolah dasar. *Magelaran: Jurnal Pendidikan Seni*, 4(2), 163–168.
- Wicaksono, J. C., Prasida, T. A. S., & Prestiliano, J. (2022). Perancangan *card game “Happy Teeth”* sebagai media edukasi menjaga kesehatan gigi dan mulut. *Nirmana: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 22(2), 78–88.



DAFTAR ISTILAH

<i>ADDIE</i>	Model pengembangan instruksional yang terdiri dari tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.
<i>Board Game</i>	Permainan papan fisik yang dimainkan menggunakan pion, kartu, atau dadu sesuai aturan tertentu.
<i>Game-Based Learning</i>	Pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan mekanik permainan untuk mendukung proses belajar.
<i>Quiz Card</i>	Kartu berisi pertanyaan yang digunakan untuk menguji pemahaman pemain.
<i>Dare Card</i>	Kartu berisi tantangan atau tugas yang harus dilakukan pemain.
<i>Target Audience</i>	Kelompok pengguna yang menjadi sasaran utama penggunaan produk.
<i>Validation</i>	Proses pengecekan kelayakan dan kebenaran isi oleh ahli.
<i>Prototype</i>	Versi awal suatu produk yang digunakan untuk pengujian dan perbaikan.
<i>Mockup</i>	Tampilan visual atau model awal yang menunjukkan bentuk akhir produk.
<i>Art Carton</i>	Jenis kertas tebal yang umum dipakai untuk kartu permainan.
<i>USP (Unique Selling Proposition)</i>	Keunggulan unik yang membedakan suatu produk dengan produk lain.
<i>ESP (Emotional Selling Proposition)</i>	Nilai Emosional membuat produk menarik disukai pengguna
<i>Packaging</i>	Kemasan yang digunakan untuk melindungi dan menyimpan produk.

<i>Balanced Gameplay</i>	Kondisi permainan yang adil dan proporsional sehingga tidak ada pemain atau mekanik yang terlalu unggul/berlebihan.
<i>Character Design</i>	Proses perancangan visual karakter yang mencakup gaya ilustrasi, warna, ekspresi, dan identitas visual dalam game.
<i>Illustration Style</i>	Pola atau ciri khas ilustrasi yang digunakan, seperti childish, playful, flat design, atau semi-realistic.
<i>Layout</i>	Penataan elemen visual ke dalam komposisi yang seimbang dan mudah dipahami dalam suatu media.
<i>Guide Book</i>	Dokumen yang berisi tata cara bermain, aturan, langkah-langkah permainan, dan penjelasan komponen.
<i>Typography</i>	Pengaturan huruf yang mencakup jenis font, ukuran, spasi, kontras, dan prinsip keterbacaan.
<i>User Experience (UX)</i>	Persepsi dan respons pengguna terhadap penggunaan produk, meliputi kenyamanan, kemudahan, dan kepuasan.
<i>User Interface (UI)</i>	Elemen visual yang menjadi antarmuka pengguna, seperti ikon, tombol, kartu, dan komponen visual lainnya.
<i>Learning Outcome</i>	Hasil atau kemampuan yang diharapkan dikuasai pengguna setelah pembelajaran.