

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. Hasanah, “Pendidikan Karakter pada Anak Usia Dini: Fondasi Penting dalam Pembentukan Pribadi,” vol. 1, no. 2, pp. 42–54, 2024.
- [2] A. Mu'id Aris Shofa, M. Zusron Alfaqi, M. Mujtaba Habibi, and R. Ayu Mawarti, “Sejarah Panjang Pendidikan Karakter di Indonesia Pada Era Proklamasi Kemerdekaan Sampai Era Reformasi,” *J. Rontal Keilmuan Pancasila dan Kewarganegaraan*, vol. 6, no. 1, pp. 73–90, 2020, [Online]. Available: <https://www.jurnal.stkipgritlungagung.ac.id/index.php/rontal/article/view/1660>
- [3] B. Mulyadi, “Model Pendidikan Karakter Dalam Masyarakat Jepang,” *Izumi*, vol. 3, no. 1, p. 69, 2014, doi: 10.14710/izumi.3.1.69-80.
- [4] Arrifah Putri Nadila and Abdal Malik Fajar Alam, “Menelaah Keberhasilan Pendidikan Karakter Di Jepang Untuk Menunjang Program Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) Di Indonesia,” *JISPENDIORA J. Ilmu Sos. Pendidik. Dan Hum.*, vol. 3, no. 2, pp. 242–258, 2024, doi: 10.56910/jispendiora.v3i2.1555.
- [5] Paudpedia, “Empat Kata Ajaib yang dibiasakan diucapkan pada Anak,” Kementrian pendidikan,kebudayaan, riset dan teknologi. [Online]. Available: <https://paudpedia.kemdikbud.go.id/galeri-ceria/ruang-artikel/empat-kata-ajaib-yang-dibiasakan-diucapkan-pada-anak?ref=MTcwMi00Njc5YjQ4MA==&ix=NDctNGJkMWM0YjQ=>
- [6] N. M. Aprily, A. K. Rosidah, and H. Hashipah, “Maaf, Terima Kasih, Tolong Dan Permissi: Empat Kata Ajaib Dalam Pembentukan Karakter Sosial Anak,” *As-Sibyan J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 8, no. 1, pp. 123–132, 2023, doi: 10.32678/assibyan.v8i1.8312.
- [7] Alya Malika Fahdini, “Urgensi Pendidikan Karakter Dalam Mengatasi

- Krisis Moral Di Kalangan Siswa,” *J. Pedagog.*, vol. 1, no. 1, pp. 9390–9394, 2024, doi: 10.62872/08pbgk95.
- [8] Vagansza, “Kenali Dulu 5 Komponen Board Game Sebelum Mulai Merancangnya,” Boardgame.id.
- [9] “Didik Anak Dengan Baik,” Pemerintah Kota Ambon. [Online]. Available: <https://ambon.go.id/didik-anak-dengan-baik-ini-caranya/#:~:text=Seto Mulyadi%2C seorang Psikolog Anak menjelaskan%2C anak,mini%2C sebab itu metode pembelajaran seorang anak>
- [10] L. Marinda, “Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar,” *An-Nisa’ J. Kaji. Peremp. dan Keisl.*, vol. 13, no. 1, pp. 116–152, 2020.
- [11] H. J. N. Azizah and R. Y. Alamin, “Perancangan Board Game sebagai Media Penguatan Pendidikan Karakter dengan Tema Petualangan Pramuka untuk Usia 9-12 Tahun,” *J. Sains dan Seni ITS*, vol. 8, no. 2, pp. 256–261, 2020, doi: 10.12962/j23373520.v8i2.47484.
- [12] H. N. HK, J. A. Putri, E. Winda, and N. F. Zulkarnain, “Sumber Belajar dan Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini,” *Bouseik J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 1, pp. 17–37, 2023, doi: 10.37092/bouseik.v1i1.551.
- [13] M. C. Garinihasna and A. Safitri, “Petualangan Rio Mengenal 4 Kata Ajaib: Buku Pop-Up Kesantunan Berbahasa Generasi Indonesia,” *KoPen Konf. Pendidik. Nas.*, vol. 2, no. 1, pp. 153–157, 2020, [Online]. Available: http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1093
- [14] A. Suciadi and L. T. Pinasthika, “Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Edukasi 3 Kata Ajaib: Maaf, Terima Kasih, dan Tolong untuk Siswa TK

- Negeri di Jabodetabek,” *IMATYPE J. Graph. Des. Stud.*, vol. 3, no. 1, p. 44, 2024, doi: 10.37312/imatype.v3i1.8079.
- [15] N. Hibatulloh, G. Danu, S. Wibowo, and M. Setiyawan, “Pengembangan Boardgame Interaktif " Cahaya Iman " untuk Meningkatkan Pembelajaran Anak,” no. November, pp. 830–843, 2023.
- [16] A. Bangsawan, R. H. Magh’firoh, and N. A. Lee, “Perancangan Board Game Sebagai Media Pengenalan Tujuh Presiden Indonesia Untuk Anak Usia 10-12 Tahun,” *Artika*, vol. 7, no. 2, pp. 146–166, 2024, doi: 10.34148/artika.v7i2.713.
- [17] W. Sania, “Visualisasi Permainan Mannercastle Sebagai Media Pengenalan Adab Pada Anak Usia 6-8 Tahun Menggunakan Teknik Ilustrasi Digital Whimsical dengan Metode Design Thinking,” 2023, [Online]. Available: <http://eprints.polsri.ac.id/14264/>
- [18] P. Leifel, “Let’s Rock,” Behance. [Online]. Available: <https://www.behance.net/leifel>
- [19] D. A. Natalia Bangun and S. Azkiya, “Buku Cerita Interaktif ‘Pemuda Dan Singa’ Sebagai Media Edukasi Anak Berkebutuhan Khusus,” *Arty J. Seni Rupa*, vol. 12, no. 2, pp. 161–173, 2023, doi: 10.15294/arty.v12i02.75684.
- [20] E. Yang, “Deliver Rush,” Behance. [Online]. Available: <https://www.behance.net/yilanyang>
- [21] I. Husaini, D. Agnes, N. Bangun, and C. Gunawan, “Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Sebagai Media Edukasi Cara Merawat Gigi Bagi Anak,” *Pros. Semin. Nas. Tetamekraf*, vol. 1, no. 2, pp. 535–545, 2022.
- [22] M. Stankiewicz, “Rozgryfka,” Behance. [Online]. Available: <https://www.behance.net/stankiewiczmonika>
- [23] T. D. Faradillah and D. K. Aditya, “Perancangan Board Game Sebagai

Media Edukasi Pengetahuan Budaya Melayu Riau Bagi Siswa / I Smp Di Kota Pekanbaru”.

- [24] J. Schell, *The Art of Game Design: A Book of Lenses: Second Edition*. 2014. doi: 10.1201/b17723.
- [25] C. Amalia, “5 Manfaat Bermain Board Game Bagi Anak,” Boardgame.id. [Online]. Available: <https://boardgame.id/?p=53074>
- [26] S. I. Ningtyas, “Penggunaan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Untuk Melatih Berpikir Kreatif Siswa,” *Res. Dev. J. Educ.*, vol. 9, no. 2, p. 871, 2023, doi: 10.30998/rdje.v9i2.19392.
- [27] A. D. Wulandari, “Game Edukatif Sejarah Komputer Menggunakan Role Playing Game (RPG) Maker Xp Sebagai Media Pembelajaran di SMP Negeri 2 Kalibawang,” *Eprints UNY*, vol. 4, no. 1, pp. 1–18, 2020.
- [28] Nurfadilah, S. N. Fadila, and W. Adiarti, *Panduan APE Aman Bagi Anak Usia Dini*. 2021. [Online]. Available: https://paudpedia.kemdikbud.go.id/uploads/pdfs/TINY_20220222_100716.pdf
- [29] T. Anriani, “Pembiasaan menerapkan empat kata ajaib untuk meningkatkan karakter sopan dan santun di madrasah ibtidaiyah,” vol. 5, no. 4, pp. 519–530, 2024.
- [30] Citra Mutiara Nst and Fajar Utama Ritonga, “Penerapan Empat Kata Ajaib Sebagai Bentuk Peningkatan Moral Siswa di UPT SDN 060921 Medan Sunggal,” *ABDISOSHUM J. Pengabd. Masy. Bid. Sos. dan Hum.*, vol. 2, no. 3, pp. 314–321, 2023, doi: 10.55123/abdisoshum.v2i3.2064.
- [31] E. S. Jafar, A. Z. Afiva, A. Y. F. Nadhirah, and ..., “Implementasi Psikoedukasi Empat Kata Ajaib Untuk Meningkatkan Etika Sosial Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Pertiwi Makassar,” *BULLET J. ...*, vol. 3, no. 03, pp.

- 314–320, 2024, [Online]. Available: <https://www.journal.mediapublikasi.id/index.php/bullet/article/view/4253%0Ahttps://www.journal.mediapublikasi.id/index.php/bullet/article/download/4253/2807>
- [32] L. A. D. Widya and A. J. Darmawan, *Bahan Ajar Kursus Dan Pelatihan Desain Grafis*, no. 1. Jakarta: Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan, 2016.
- [33] J. Hilman, “Perancangan Buku Ilustrasi ‘Billy dan Dunia Permen,’” *Jur. Seni Rupa, Fak. Bhs. dan Seni, Univ. Negeri Semarang*, p. 126, 2019, [Online]. Available: https://lib.unnes.ac.id/34865/1/2411314013_Optimized.pdf
- [34] N. Syahnina and A. S. Patria, “Ilustrasi Pada Merchandise Sebagai Media Untuk Membangun Cultural Awareness Anak Sekolah Dasar Di Kabupaten Sidoarjo,” *J. Dimens. Seni Rupa dan Desain*, vol. 18, no. 1, pp. 127–141, 2021, doi: 10.25105/dim.v18i1.10606.
- [35] I. Artikel, “Penerapan Gaya Visual Konsep Kartun Pada Perancangan Media Pembelajaran Di Nur Learning Centre Ubud,” vol. 4, no. 1, pp. 41–45, 2023.
- [36] A. Fajar Romadhon and M. Ariffudin Islam, “Board Game Engklek Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Di Paud Mutiara Bunda Sidoarjo,” *J. Barik*, vol. 3, no. 3, pp. 124–138, 2022, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- [37] NAURA NAZIVAH, “BOARD GAME SEBAGAI MEDIA ASERTIF GENERASI Z MENGURANGI FOMO AKIBAT MEDIA SOSIAL,” 2023.
- [38] N. Aini and T. C. Kusumandyoko, “PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI ENSIKLOPEDIA PENGENALAN KEBAYA UNTUK ANAK USIA 8-12 TAHUN,” vol. 6, no. 2, pp. 26–38, 2024.
- [39] U. Fadilah, “Implementasi Permainan Warna Untuk Mengembangkan

- Kreativitas Anak Usia 3-4 Tahun,” *STAI Miftahul Ula Nganjuk*, p. 6, 2023.
- [40] A. Manab, *Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif*, vol. 17. Yogyakarta: Kalimedia, 2015.
- [41] Suliyanto, *Metode penelitian bisnis untuk skripsi, tesis dan disertasi*. Yogyakarta: andi publisher, 2018.
- [42] Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), “Arti kata Objek,” Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa. [Online]. Available: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/OBJEK>
- [43] Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. 2013.
- [44] F. Rangkuti, “Analisis SWOT.” [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=UHV8Z2SE57EC&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false>
- [45] P. Ir, F. M. I. Siahaan, and A. M. Ikom, “Identifikasi Unique Selling dan Penyusunan Pesan Kunci”.
- [46] “Educa Studio.” [Online]. Available: <https://www.educastudio.com/>
- [47] S. of Kids, “4 Kata Ajaib”, [Online]. Available: <https://www.youtube.com/@songofkids>
- [48] M. Hanif, “Dongeng/Cerita Dalam Perspektif Pendidikan,” *FPIPS IKIP PGRI Madiun Muhammad*, vol. 3, pp. 411–432, 2015.
- [49] R. M. Bambang and S. Kp, “Pengaruh Warna Terhadap Kamar Tidur Anak,” *Tek. Sipil dan Perenc.*, vol. no 1 volum, no. 024, pp. 79–90, 2010.
- [50] Cuarni, “Penggunaan Media Kartu Bergambar Dalam Menumbuhkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 5-6 Tahun di KB Baiturrohem,” vol. 4, no. 10, pp. 830–849, 2024.

- [51] R. Ahrndt, “Unlocking the magic of color in education,” Book Creator. [Online]. Available: [https://bookcreator.com/2023/09/why-color-matters-unlocking-the-magic-of-color-in-education/#:~:text=In summary%2C blue is widely,particularly effective in educational settings.](https://bookcreator.com/2023/09/why-color-matters-unlocking-the-magic-of-color-in-education/#:~:text=In%20summary%2C%20blue%20is%20widely,particularly%20effective%20in%20educational%20settings.)
- [52] P. T. Kusumodewi and N. Kristiana, “Interpretasi Warna Ungu Pada Seri Skin Mobile Legends Bang Bang Tahun 2019,” *J. Barik*, vol. 4, no. 1, pp. 133–147, 2022, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- [53] S. N. Fadiah and Satriadi, “PERAN WARNA DALAM MENINGKATKAN DAYA TARIK VISUAL LOGO Syafiqah Nur Fadiah dan Satriadi,” *PARATIWI J. Seni Rupa dan Desain*, vol. 3, no. 2, pp. 126–134, 2024.
- [54] A. Agustrijanto, “Strategi Komunikasi Periklanan Below the Line (Btl) Pt Aghna (Kreanova), Bandung Dalam Menjalankan Bisnis Print Ad,” *J. Komun.*, vol. 8, no. 2, pp. 78–95, 2022, doi: 10.30997/jk.v8i2.6711.