

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Pusat Statistik Provinsi DKI Jakarta. (2025, 2 Mei). *Perkembangan Pariwisata Provinsi DKI Jakarta Maret 2025* (Berita Resmi Statistik No. 1210). BPS Provinsi DKI Jakarta.
- Badan Pusat Statistik Provinsi DKI Jakarta. (2025, 4 September). *Berita Resmi Statistik Provinsi DKI Jakarta September 2025* (Berita Resmi Statistik No. 6c60124f1bf688e631d215be). BPS Provinsi DKI Jakarta.
- Nurhayati, D., & Nurzaelani, M. M. (2020). Pengembangan *board games* Sebagai Media Edukasi Covid-19 Di Kampung Sindang Rasa. *JURMA: Jurnal Program Mahasiswa Kreatif*, 4(1), 54–63.
- Mangoki, Gabriel, Arie Setiawan, and Jasson Prestiliano. (2025). "Perancangan *board game* Pengenalan Objek Wisata Toraja Utara Menggunakan Mekanisme Point-To-Point Movement Dan Set Collection: Perancangan *board game* Pengenalan Objek Wisata Toraja Utara Menggunakan Mekanisme Point-To-Point Movement Dan Set Collection." *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia* 9.2.
- ARRUMAISHA, DALILA, ROSA KARNITA, and S. R. I. Retnoningsih. (2023). "Perancangan *board game* Sebagai Media Edukasi Wisata Sejarah Pada Bandung Historical Study Games." (2023): 1-13.
- Nindyaswari, Khansa Nabila, and Agam Akbar Pahala. (2024). "PERMAINAN KARTU SEBAGAI MEDIA PROMOSI NOVEL: JAKARTA THE GOLDEN RULE." *Qualia: Jurnal Ilmiah Edukasi Seni Rupa dan Budaya Visual* 4.2 (2024): 12-20.
- Wikipedia. (2024, 19 Februari). *The Game of Life*.
- Pemerintah Provinsi DKI Jakarta, Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. (n.d.).

disparekraf.jakarta.go.id.

Pemerintah Provinsi DKI Jakarta. (n.d.). Tentang Jakarta. Diakses pada 10 September 2025, dari <https://www.jakarta.go.id/tentang-jakarta>

Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi DKI Jakarta. (n.d.). *Disparekraf DKI Jakarta*. Diakses pada 24 Februari 2026, dari <https://disparekraf.jakarta.go.id/>

Husna, F. S., Prawoto, T. S., & Subiyantoro, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *board game* terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 1(1), 1-10.

Wijaya, T., & Bima Wicandra, I. (2017). Rancangan *board game* "Warna-Warni Cita" sebagai Media Edukasi Karir. Skripsi. Universitas Kristen Petra.

Setyanugrah, R. P., & Setyadi, E. F. (2017). Implementasi *board game* sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Informatika*, 14(2), 1-8.

Binus University. (2020, 30 Januari). *Bermain board game melatih perkembangan motorik anak*. <https://binus.ac.id/malang/2020/01/bermain-board-game-melatih-perkembangan-motorik-anak/>

Sudarsono, A. (2023). *board game sebagai media edukasi dan interaksi sosial*. Universitas Tarumanagara.

Sari, A. N., Rakhman, R. T., & Sugianti, D. (2022). Perancangan media promosi museum mini sisa hartaku melalui *board game*. *Jurnal Desain Komunikasi Visual (JDKV)*, 7(2), 123-134.

Otoritas.co.id. (2024). *Strategi Digital Disparekraf DKI Jakarta Sukses Promosikan Pariwisata dan Tingkatkan Ekonomi Kota*.

IMARC Group. (2024). *Indonesia board games Market Report & Forecast 2024-2033*.

Board Game Halv. (2020, 16 Maret). How to play Tokaido: Rules and strategy.

Romdona, S., Junista, S. S., & Gunawan, A. (2025). Teknik pengumpulan data: Observasi, wawancara dan kuesioner. *JISOSEPOL: Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi Dan Politik*, 3(1), 39–47.

Nur Endah, 2025. *Main Monopoli Sambil Keliling Bali? Yuk Kenalan dengan Monopoly Edisi Bali yang Baru Dirilis*. Urbanvibes.ID.

Bisnis Indonesia. (2021, 22 Oktober). Edukasi kreatif tentang bandara dan pariwisata, Angkasa Pura I hadirkan *board game* "Airport Geeks". Bisnis.com.

Fullerton, T. (2014). *Game design workshop: A playcentric approach to creating innovative games*. (3rd ed.). Boca Raton: Taylor & Francis Group, LLC.

Truong, Byran. "*Exploring the Different Types of Board Games + REAL Examples (2018)*." TOYTAG, 20 Nov. 2018.

Fadilah, Aisyah, et al. "Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran." *Journal of Student Research* 1.2 (2023): 01-17.

Chasanah, L., & Shofiani, A. (2017). Jenis-jenis media pembelajaran di SD: Visual, audio, audiovisual, multimedia, realia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 52–58.

Mantulenko, V. (2020). Essential characteristics and types of digital media in the educational context. *Journal of Physics: Conference Series*, 1691(1), 012110.

Meier, J. V., & Kaspar, K. (2024). Revealing schoolchildren's key situations in the use of digital media inside and outside school: A media diary study. *PLOS ONE*, 19(12), e0316567.

Udoudo, A. J., & Ojo, G. O. (2016). New media and the development of education sector: Appraisal of selected schools. *SAGE Open*, 6(4), 1–10.

- Kustandi, N., & Darmawan, D. (2020). Media edukasi dan fungsinya dalam pembelajaran. Pendidikan Press.
- Hasan, F., Nugroho, E., & Santoso, H. (2021). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(2), 123-134.
- Samura, T. (2015). Pengembangan media digital dalam pendidikan modern. Media Edukasi Indonesia.
- Kustandi, N., & Darmawan, D. (2020). Media edukasi dan fungsinya dalam pembelajaran. Pendidikan Press.
- Hasan, F., Nugroho, E., & Santoso, H. (2021). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(2), 123-134.
- Samura, T. (2015). Pengembangan media digital dalam pendidikan modern. Media Edukasi Indonesia.
- Silahunudin, Anang. (2022). "*Pengenalan klasifikasi, karakteristik, dan fungsi media pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati.*" *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)* 4.02 Desember (2022): 162-175.
- Siddiq, M. A., & Wiratmo. (2022). Analisis preferensi generasi muda terhadap media pembelajaran interaktif. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 8(1), 45-55.
- Retnoningsih, S. (2023). Peran *board game* sebagai media edukasi dan hiburan pada generasi muda. *Jurnal Media Pendidikan*, 10(2), 78-89.
- Nazivah, L., Suprpto, N., & Hartono, R. (2025). Karakteristik demografis dan psikografis pengguna *board game* di Indonesia. *Jurnal Psikologi Terapan*, 12(3), 134-145.
- Pemerintah Provinsi DKI Jakarta. (2023). *Warna Menor dan Pola Plus Jakarta*.