

DAFTAR PUSTAKA

- Adib, A. (2021). METODE PEMBELAJARAN KITAB KUNING DI PONDOK PESANTREN. *Jurnal Mubtadiin*, 7(1), 232–246. <https://journal.an-nur.ac.id/index.php/mubtadiin/article/view/73>
- Aditama, M. G., & Sugiharto, P. A. (2021). Improving Students' English Pronunciation by Using Hypermedia in E-Learning Activity. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1), 117–126. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v2i1.41>
- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS III SEKOLAH DASAR. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Agistiawati, E. (2024). Pengaruh Persepsi Siswa atas Lingkungan Belajar dan Penguasaan Kosakata terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Siswa Sekolah Madrasah Tsanawiyah Swasta Balaraja. *Literaksi: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 2(01), 112–122. <https://doi.org/10.70508/literaksi.v2i01.695>
- Ali, A., Venica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>
- Altuna, M. (2023). Stylized Animals. Dalam *Character Design Quarterly: Sample Issue* 2023 (hlm. 4–15). 3dtotalShop. <https://store.3dtotal.com/products/character-design-quarterly-sample-issue-2023-download-only>
- Amalia, R. (2023). Kesulitan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris pada Siswa Sekolah Dasar Rachmah Amalia. *Karimah Tauhid*, 2(1), 288–294. <https://ojs.unida.ac.id/karimahtauhid/article/view/7802>
- Amel. (2018, November 5). *Indonesia Market Behavior Outlook*. Perhimpunan Riset Pemasaran Indonesia. <https://www.perpi.or.id/post/indonesia-market-behaviour-outlook-2018>
- Ananda, E. P. (2023). DAYA MINAT DALAM PENGGUNAAN BAHASA INGGRIS DAN PENGARUHNYA TERHADAP KOMUNIKASI MASYARAKAT INDONESIA. *HYPOTHESIS: Multidisciplinary Journal Of Social Sciences*, 1(2), 172–184. <https://doi.org/10.62668/hypothesis.v2i01.664>

- Andika, N. L. P., Agustini, K., & Sudatha, I. G. W. (2025). Studi Literatur Review: Peran Media Game Based Learning terhadap Pembelajaran. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1), 799-812.
- Andrian. (2022). Kecemasan Siswa dalam Belajar Bahasa Inggris. *Arus Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 1(3), 62–76. <https://doi.org/10.57250/ajpp.v1i3.106>
- Anggraeni, L., Affandi, I., Wahyudin, D., Paramitha, S. T., & Ramadhan, M. G. (2022). Use of Game Learning As a Platform for the Concept of Peace Education Optimization of the Board Game as a Platform for the Concept of Peace Education: A Survey Method Study. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, 10(2), 494–511. <https://doi.org/10.46328/ijemst.2292>
- Asrulla, Risnita, Jailani, M. S., & Jeka, F. (2023). Populasi dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) dalam Pendekatan Praktis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 26320–26332. https://www.researchgate.net/profile/Asrulla-Asrulla/publication/386875018_Populasi_dan_Sampling_Kuantitatif_Serta_Pemilihan_Informan_Kunci_Kualitatif_dalam_Pendekatan_Praktis/links/675a278872215358fe2882e9/Populasi-dan-Sampling-Kuantitatif-Serta-Pemilihan-Informan-Kunci-Kualitatif-dalam-Pendekatan-Praktis.pdf
- Astuti, M., Suryana, I., Anggraini, N., Fitri, A., Fajar, M., & Astuti, P. W. (2024). Media Pembelajaran Sebagai Pusat Sumber Belajar. *Journal of Law, Administration, and Social Science*, 4(5), 702–709. <https://doi.org/10.54957/jolas.v4i5.870>
- Astuti, W. P., & Robandi, B. (2024). Signifikansi Aspek Kompetensi Pedagogik Guru terhadap Pembelajaran Bahasa Inggris pada Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Pertanian. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1780–1787. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1233>
- Aziezah, R. K. (2022). Penggunaan Media Gambar Seri sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Cerita pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 2(2), 94–100. <https://doi.org/10.53624/ptk.v2i2.56>
- Badan Pusat Statistik. (2025, Februari 5). *Jumlah Sekolah, Guru, dan Murid Sekolah Dasar (SD) di Bawah Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Menurut Kabupaten/Kota di Provinsi Banten, 2024/2025*. Badan Pusat Statistik Provinsi Banten. <https://banten.bps.go.id/id/statistics-table/3/VWtKTmFFbDZaSFJWWVhOYU16WmhaRzlCYIM5Wlp6MDkjMw==/jumlah-sekolah--guru--dan-murid-sekolah-dasar--sd--di-bawah->

kementerian-pendidikan--kebudayaan--riset--dan-teknologi-menurut-kabupaten-kota-di-provinsi-banten-

- BOBEICO, A. (2024). TYPOGRAPHY IN DESIGN. *Technical Scientific Conference of Undergraduate, Master, PhD students, Technical University of Moldova*, 2321–2326.
- Brewer, Simon. (2025). *Pocket Mentor for Video Game UX UI* (1st ed.). CRC Press.
- Budinugroho, G., & Islam, M. A. (2023). PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INFOGRAFIS SEJARAH KONSOL VIDEO GAMEERA 1980-AN DAN 1990-an. *Jurnal Barik*, 4(3), 75–89.
- Bui, K.-K. (2020). *Colors in book design: An analysis of how colours are used on book covers within the topic of health to convey the content*.
- Bukit, S., & Tarigan, E. (2022). KOMPETENSI PEDAGOGIK GURU DALAM MEMBENTUK KARAKTER SISWA SEKOLAH DASAR. *Widya Genitri : Jurnal Ilmiah Pendidikan, Agama dan Kebudayaan Hindu*, 13(2), 110–120. <https://doi.org/10.36417/widyagenitri.v13i2.490>
- Buranasinvattanakul, K. (2024). The Development of Instruction Media in Board Game to Enhance the Capability in the Development of Thai Textbook and the Happiness in Learning for Undergraduate Students. *Journal of Education and Learning*, 13(2), 161. <https://doi.org/10.5539/jel.v13n2p161>
- Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka, Pub. L. No. 032/H/KR/2024 (2024). https://uploads.belajar.id/document/files/Kepka_BSKAP_Nomor_032-2024_Tentang_Capaian_Pembelajaran_pada_Pendidikan_Anak_Usia_Dini%2C_Jenjang_Pendidikan_Dasar_dan_Jenjang_Pendidikan_Menengah_pada_Kurikulum_Merdeka_01j0qf4dzz8dfwzqtpfkbyzv7.pdf
- Cardano, Mario. (2020). *Defending Qualitative Research : Design, Analysis and Textualization*. Routledge.
- Collins, Beverley., Mees, I. M. ., & Carley, Paul. (2019). *Practical English Phonetics and Phonology: A Resource Book for Students* (4 ed.). Routledge, Taylor and Francis Group.
- Dalilah, W. K., & Sya, M. F. (2022). PROBLEMATIKA BERBICARA BAHASA INGGRIS PADA ANAK SEKOLAH DASAR. *Karimah Tauhid*, 1(4), 474–480.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>

- Deacon, P. B. (2020). *UX and UI Design Strategy: A Step-by-step Guide on UX and UI Design*.
- DeMarrais, K. B., Roulston, K., & Copple, J. (2024). *Qualitative Research Design and Methods : An Introduction*. Myers Education Press.
- Dewi, Y. (2022). Teori Belajar dan Pembelajaran Berdasarkan Taxonomy Bloom. Dalam N. Sumerti (Ed.), *Inovasi Pembelajaran yang Berorientasi Pada OBE (Outcome-Based Education) di Pendidikan Tinggi* (hlm. 241). Penerbit Media Sains Indonesia.
- Education First English Proficiency Index. (2024). *Daftar peringkat terbesar berdasarkan kemampuan bahasa Inggris di negara dan wilayah terbesar dunia*. Signum International AG. <https://www.ef.co.id/epi/>
- Fadhillah, N. (2023). TUTORIAL PEMBELAJARAN DALAM MEMBUAT PERBEDAAN GAYA GAMBAR KARAKTER KARTUN DAN ANIME. *JOURNAL OF DIGITAL EDUCATION, COMMUNICATION, AND ARTS (DECA)*, 5(01), 25–35. <https://doi.org/10.30871/deca.v5i01.4277>
- Febriani, A. (2023). Kesulitan Pelafalan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 2(2), 473–478. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v2i2.7800>
- Fitri, R. (2021). Peningkatan Kemampuan Mengenai Warna melalui Metode Eksperimen pada Anak Usai 5-6 Tahun (Kelompok B). *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 10(2), 95–106. <https://doi.org/10.58230/27454312.85>
- Fullerton, T. (2024). *Game Design Workshop : A Playcentric Approach to Creating Innovative Games* (5 ed.). CRC Press.
- Hadisuyatmana, S., Malik, G., Efendi, F., Reisenhofer, S., & Boyd, J. H. (2025). Primary healthcare professionals' awareness of management guidelines for type-2 diabetes mellitus and erectile dysfunction in Indonesia: a focus group discussion during the COVID-19 pandemic. *Discover Public Health*, 22(201). <https://doi.org/10.1186/s12982-025-00590-x>
- Handayani, E. (2024). Penguasaan Kosa Kata Bahasa Inggris Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 3(1), 771–781. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i1.7903>
- Handley, Ann. (2023). *Everybody Writes: Your New and Improved Go-to Guide to Creating Ridiculously Good Content*. John Wiley & Sons, Inc.
- Hanifah, H., Salsabillah, L., Fitri, A. T., Febriani, R. M., Hidayatullah, R., & Harmonedi. (2025). Landasan Teori, Penelitian Relevan, Kerangka Berpikir Dan Hipotesis Penelitian Pendidikan. *Jurnal IHSAN Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 391–404. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i2.989>

- Hapka, E. I., Ditto, A., & Utami, M. B. (2025). Perancangan Board Game Sebagai Media Edukasi Tentang Kato Malereang. *Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(4), 65–73. <https://padangjurnal.web.id/index.php/menulis/article/view/218>
- Husni, R., & Saputri, E. N. (2023). Kesulitan Siswa SMP Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 8046–8052.
- Hutasuhut, D. I. G., Ambiyar, Verawardina, U., Alfina, O., Ginting, E., & Zaharani, H. (2021). E-Learning Pembelajaran Ilustrasi Menggunakan Metode Iconix Process. *Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)*, 5(1), 29–38. <https://www.academia.edu/download/90223781/273.pdf>
- Ibrohim, M., & Arsita, C. (2023). Analisis Kebutuhan Guru dan Peserta Didik pada Pengembangan Media Counting Box Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Teori dan Hasil Pendidikan Dasar*, 2(2), 209–215. <https://doi.org/10.22437/jtpd.v2i2.29313>
- Indriani, C. (2024). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 330–339. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.505>
- Iswanto, R. (2023). Perancangan Buku Ajar Tipografi. *Nirmana*, 23(2), 123–129. <https://doi.org/10.9744/nirmana.23.2.123-129>
- Kalmpourtzis, George. (2019). *Educational Game Design Fundamentals : A Journey to Creating Intrinsically Motivating Learning Experiences*. CRC Press, Taylor & Francis Group.
- Kangas, J., Ukkonen-Mikkola, T., Harju-Luukkainen, H., Ranta, S., Chydenius, H., Lahdenperä, J., Neitola, M., Kinos, J., Sajaniemi, N., & Ruokonen, I. (2021). Understanding Different Approaches to ECE Pedagogy through Tensions. *Education Sciences*, 11(790), 1–14. <https://doi.org/10.3390/educsci11120790>
- Karlina, T. (2022). Pengaruh Motivasi Belajar Dan Penguasaan Tata Bahasa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Inggris (Survey Pada Smk Swasta Di Cirebon). *Jurnal Impresi Indonesia*, 1(6), 687–693. <https://doi.org/10.58344/jii.v1i6.84>
- Khaerunnisa, Latri, & Lestari. (2022). Penerapan Metode Games Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa Kelas IV. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 6(3), 516–520.

- Khoirotunnisa, U., & Retnawati, H. (2025). Kesulitan guru bahasa Inggris dalam mengajar siswa sekolah dasar. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 8(2), 559–572. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v8i2.1253>
- Latifah, D. N. (2023). ANALISIS GAYA BELAJAR SISWA UNTUK PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI DI SEKOLAH DASAR. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 68–75. <https://doi.org/10.51878/learning.v3i1.2067>
- Mahatmi, N. (2021). Perancangan Board Game Kolaboratif Studi Kasus: “Legenda Gunung Tondoyan.” *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual*, 14(1), 43–55. <https://doi.org/10.31937/ultimart.v14i1>
- Malahati, F., B, A. U., Jannati, P., Qathrunnada, & Shaleh. (2023). KUALITATIF : MEMAHAMI KARAKTERISTIK PENELITIAN SEBAGAI METODOLOGI. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR*, 11(2), 341–348. <https://doi.org/10.46368/jpd.v11i2.902>
- Male, Alan. (2017). *Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective* (2 ed.). Bloomsbury Visual Arts.
- Marta, M. A., Purnomo, D., & Gusmameli. (2024). Konsep Taksonomi Bloom dalam Desain Pembelajaran. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 3(1), 227–246. <https://doi.org/10.55606/lencana.v3i1.4572>
- Mufida, A., & Abidin, M. R. (2021). PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS ANAK USIA 6-10 TAHUN. *Jurnal Barik*, 2(3), 44–59. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika*, 21(2), 151–172. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>
- Nguyen, M. H. T. (2021). *Fundamentals of 2D Game Art* [KAMK University of Applied Sciences]. https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/504796/Nguyen_Mai_Fundamentals_of_2D_Game_Art.pdf?sequence=2
- Nicklin, Hannah. (2022). *Writing for Games: Theory and Practice* (1 ed.). CRC Press.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SD NEGERI KOHOD III. *PENSA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu sosial*, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa/article/view/1338>

- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM. <https://eprints.unm.ac.id/25438/1/Buku%20Media%20Pembelajaran.pdf>
- Paksi, D. N. F. (2021). Warna dalam Dunia Visual. *Jurnal Imaji*, 12(2), 90–97. <https://doi.org/https://doi.org/10.52290/i.v12i2>
- Palyanti, M. (2023). Media Pembelajaran Asik dan Menyenangkan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa dalam Mata Kuliah Bahasa Indonesia. *Attractive: Innovative Education Journal*, 5(2), 1014–1026. <https://attractivejournal.com/index.php/aj/article/view/859>
- Pangesti, O. D., Kurniawan, D., Susanti, A., & Setyawan, M. (2024). MODIFIKASI CARA BERMAIN BOARD GAME PUZZLE SEBAGAI MEDIA EDUKASI IPA FLORA BAGI SISWA KELAS 4 DAN 5 SDIT MTA JUWIRING. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL AMIKOM SURAKARTA (SEMNAS)*, 1056–1068. <https://ojs.amikomsolo.ac.id/index.php/semnasa/article/view/466>
- Pauzan, H. (2021). *The book of Complete English Grammar* (Y. Y. Sukaca, Ed.; 1 ed.). PT Cipta Gadhing Artha.
- Pertiwi, D. S. K., & Wardhani, I. S. (2024). KARAKTERISTIK MEDIA PEMBELAJARN INTERAKTIF UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(11), 1–13. <https://jurnal.mediaakademik.com/index.php/jma/article/view/869>
- Polya, G. (1988). *How To Solve It: A New Aspect of Mathematical Method* (2 ed.). Princeton University Press. https://www.hlevkin.com/hlevkin/90MathPhysBioBooks/Math/Polya/George_Polya_How_To_Solve_It_.pdf
- Prameswari, N. S., Nasir, R. M. N. @ M., & Ramli, N. A. binti. (2024). *Designing Typography: Theory & Inspirational Artworks*. Dept of Liberal Studies College of Creative Arts UiTM Cawangan Kelantan.
- Purba, H. M., Zainuri, H. S., Syafitri, N., & Ramadhani, R. (2023). ASPEK-ASPEK MEMBACA DAN PENGEMBANGAN DALAM KETERAMPILAN MEMBACA DI KELAS TINGGI. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa*, 2(3), 179–192. <https://doi.org/10.58192/insdun.v2i3.1025>
- Putra, K. T. H., Jonata, Prananda, G., Mulyadi, Meilana, S. F., Sama, Silitonga, M., Amon, L., Pertiwi, S., Ardiawan, I. K. N., & Simorangkir, S. B. T. (2021). *Teori Landasan Pendidikan Sekolah Dasar* (A. Sekarinasih, Ed.). Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.

- Rachmawati, S. A. (2022). PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP PEMBELAJARAN ENGLISH GRAMMAR PADA MATA KULIAH BAHASA INGGRIS. *PROGRESSA*, 6(2), 59–72.
- Ragin, G., Magdalena, I., & Puspita, D. R. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Powerpoint dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 8792–8799. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/3765>
- Rahmawati, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Board Game untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Menyatakan dan Menanyakan Sifat Orang, Binatang, dan Benda. *Jurnal Pendidikan Vokasi Raflesia*, 2(1), 15–19. <https://doi.org/10.53494/jpvr.v2i1.124>
- Ratini, Budiman, M. A., & Basyar, M. A. K. (2023). ANALISIS KESULITAN BELAJAR BAHASA INGGRIS PADA SISWA KELAS IV DI SDN 03 PURWOSARI. *Indonesian Journal of Elementary School*, 3(2), 120–129. <https://doi.org/10.26877/ijes.v3i2.17477>
- Risnajayanti, Usman, Idhayani, N., Esita, Z., Amaludin, R., Salma, S., & Amalia, W. O. S. (2023). Meningkatkan Aktivitas Belajar Anak Melalui Penggunaan Media Video. *Jurnal Smart Paud*, 6(2), 113–121. <https://smartpaud.uho.ac.id/index.php/journal/article/view/52>
- Rohmawati, N., & Kusmanto, A. S. (2022). PERLUNYA MEMPERHATIKAN DIMENSI KOGNITIF, AFEKTIF, PSIKOMOTORIK DAN BAHASA DALAM INOVASI PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 1(9), 1905–1912.
- Romala, A. G. S., Wedhowerti, Setiajid, H. H., Manggala, S. A., Astuti, E. P., Brameswari, C., & Nirwinastu, D. G. (2023). Pelatihan Bahasa Inggris untuk Anak Usia Dini dengan Fun English. *PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat*, 8(2), 148–159. <https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v8i2.4282>
- Romdona, S., Junista, S. S., & Gunawan, A. (2025). Teknik Pengumpulan Data: Observasi, Wawancara dan Kuesioner. *JISESPOL: Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi dan Politik*, 3(1), 39–47. <https://www.scribd.com/document/858712784/Romdona-siap-terbit>
- Sahetapy, M. A., Sumilat, J. M., & Tarusu, D. T. (2023). Pengembangan Media Flashcard Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dalam Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Oktober, 9(19), 926–935. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10047811>
- Saputri, A. I. G., Budiman, M. A., & Azizah, M. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAMBLE WORDS PADA MATA

PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS IV A SD ISLAM DARUL HUDA SEMARANG. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(4), 43–53. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1628>

Sari, N. N. K., Maulida, Z. P., & Salmawati, A. (2024). Pentingnya Bahasa Inggris Pada Era Globalisasi. *Karimah Tauhid*, 3(3), 3685–3692. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i3.12571>

Schell, Jesse. (2020). *The Art of Game Design : A Book of Lenses* (3 ed.). CRC Press, Taylor & Francis Group.

Sepniwati, L., Supardi, J. S., & Sapotra, A. (2025). Riwayat Pembelajaran Bahasa Inggris dan Kecemasan Bahasa Asing pada Siswa SMP (Sekolah Menengah Pertama). *Happiness: Journal of Psychology and Islamic Science*, 9(1), 44–57.

Sesspani, A. (2025). Perancangan Board Game Edukatif tentang Budaya Melayu Riau untuk Anak Usia 10–12 Tahun. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 2(3), 11. <https://doi.org/10.47134/dkv.v2i3.4466>

Shaffiyah, S. M., & Kosmajadi, E. (2024). PENERAPAN MODEL KOOPERATIF LEARNING THINK TALK WRITE (TTW) TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS SISWA SEKOLAH DASAR. *JURNAL MADINASIKA Manajemen Pendidikan dan Keguruan*, 5(2), 113–122. <https://doi.org/10.31949/madinasika.v5i2.7676>

Siagian, N. A., Sianturi, C. F., & Tamba, R. L. H. (2023). Utilization of Adobe Flash Interactive Learning Media. *Pejuang: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.54209/pejuang.v1i02.6>

Silahuddin, A. (2022). PENGENALAN KLASIFIKASI, KARAKTERISTIK, DAN FUNGSI MEDIA PEMBELAJARAN MA AL-HUDA KARANG MELATI. *Jurnal Prodi MPI Idaaratil 'Ulum*, 4(2), 162–175.

Siregar, R. R., Simatupang, W. W. S., Nasution, M. H., & Siagian, S. S. A. (2024). PERKEMBANGAN BAHASA PADA ANAK SEKOLAH DASAR/ MI. *Jurnal Sains Student Research*, 2(1), 376–382. <https://ejurnal.kampusakademik.co.id/index.php/jssr/article/view/586>

Solis, Daniel. (2025). *Graphic Design for Board Games* (1 ed.). CRC Press.

Stefvany, & Hadma, O. A. (2022). Board Game Edukatif Tentang Ibu Kota Provinsi Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar. *Judikatif: Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, 4(1), 26–31. <https://doi.org/10.35134/judikatif.v4i1.49>

Sudarmaji, Santoso, I., Mulyati, R. E. S., Haryati, I., & Zahro, D. F. (2023). PERMAINAN DALAM PEMBELAJARAN BAHASA: PELATIHAN KOMPETENSI GURU-GURU BAHASA DI MAN 2 YOGYAKARTA.

- BUDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 1–8. <https://jurnal.stie-aas.ac.id/index.php/JAIM/article/view/8163>
- Supit, D., Melianti, Lasut, E. M. M., & Tumbel, N. J. (2023). Gaya Belajar Visual, Auditori, Kinestetik terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal on Education*, 5(3), 6994–7003. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1487>
- Sutton, T. (2020). *The Pocket Complete Color Harmony: 1,500 Plus Color Palettes for Designers, Artists, Architects, Makers, and Educators*. Rockport Publishers.
- Suwardani, S., Nugrahani, R., & Wibawanto, W. (2021). Desain Board Game “Dolanan Yuk” sebagai Media Pengenalan Permainan Tradisional. *DESKOMVIS: Jurnal Ilmiah Desain Komunikasi Visual, Seni Rupa dan Media*, 2(1), 21–32. <https://doi.org/10.38010/deskomvis.v2i1.23>
- Tarigan, S. (2021). MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBAHASA INDONESIA SISWA MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(1), 148–157. <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/ijed/article/view/1095>
- Tarigan, Y. H. B., Cipta, N. H., & Rokmanah, S. (2023). PENTINGNYA KETERAMPILAN BERBAHASA INDONESIA PADA KEGIATAN PEMBELAJARAN SEKOLAH DASAR. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(5), 829–842. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2032>
- Telaumbanua, E. D. P., & Harefa, A. R. (2024). Pengaruh Gaya Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Education Research*, 5(1), 691–697. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i1.873>
- Triskanto, N. E., Kisananto, Y. P., Marshaluneta, Y., Kansil, Axel Willy, & Natalie. Shevanya. (2024). Pemanfaatan Audio Visual Aids sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris yang Interaktif bagi Siswa-Siswi Kelas 4 di SDN 6 Salatiga. *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, 8(2), 280–295. <https://doi.org/10.37859/jpumri.v8i2.7336>
- Ulumudin, I., Herdiyana, R., & Nurfatimah, N. S. (2023). Pentingnya Strategi Pembelajaran Vocabulary Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini. *Banun: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 21–26.
- Usamah, A., Yulianengsih, N. L., Fitriyani, Y., & Fauziyah, A. (2024). Implementasi Media Board game edukasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 8(1). <https://doi.org/10.32507/attadib.v8i1.2424>

- Wadyudin, D., Subkhan, E., Malik, A., Hakim, Moh. A., Sudiapermana, E., Alhapip, L., Anggraena, Y., Maisura, R., Amalia, N. R. A. S., Solihin, L., Ali, N. B. V., Krisna, F. N., Ginanto, D. E., Wideaswati, D., Utama, B., Pratiwi, I., Azizah, S. N., Saad, Y., Arriani, F., & Musyarofah, E. (2024). *Kajian Akademik: Kurikulum Merdeka*. (1 ed.). Pusat Kurikulum dan Pembelajaran.
- Walt Disney. (t.t.). Tips & Techniques: Shape Languages. *The Walt Disney Family Museum*, 1–5.
- Wibawanto, W. (2024). *Board Game Edukasi* (R. Nugrahani, Ed.; 1 ed.). Penerbit Idebuku.
- Wulandari, D. (2022). Metode Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar. *Jurnal Aksioma Ad-Diniyyah*, 10(1), 73–82. <https://doi.org/10.55171/jad.v10i1.690>
- Zahra, A. S. A., & Sya, M. F. (2022). Permasalahan dan Solusi Pengajaran Bahasa Inggris di Sekolah (SD). *Karimah Tauhid*, 1(4), 481–488.
- Zainudin, A. (2021). *Tipografi* (A. P. Hadi, Ed.). Yayasan Prima Agus Teknik.

