

## DAFTAR PUSTAKA

- \_\_\_\_\_. (2021). *6 Contoh Perilaku Buruk Anak Yang Harus Diatasi*. (<https://www.ibudanbalita.com/artikel/inilah-6-perilaku-buruk-anak-yang-tidak-boleh-dibiarkan>). Diakses tanggal 10 Juni 2023.
- \_\_\_\_\_. (2022). *Adab bertamu dalam Islam*. (<https://an-nur.ac.id/adab-bertamu-dalam-islam/>). Diakses tanggal 10 Juni 2023.
- \_\_\_\_\_. (2023). *Adab Jamuan dan Adab-Adab Menghadiri Undangan*. (<https://almanhaj.or.id/4006-adab-adab-jamuan-dan-adab-adab-menghadiri-undangan.html>). Diakses tanggal 10 Juni 2023.
- \_\_\_\_\_. (2022). *Memahami Perbedaan dari Pengertian Valid, Validitas, dan Validasi Data*. (<https://karyatulisku.com/memahami-perbedaan-dari-pengertian/>). Diakses tanggal 18 Juli 2023.
- \_\_\_\_\_. (2022). *Mengenal Adobe Illustrator: Fitur Utama, Kegunaan, dan Perbedaan dengan Photoshop*. (<https://pixelninja.id/blog/adobe-illustrator/>). Diakses tanggal 20 April 2023.
- App Store. (\_\_\_\_). *Ibis Paint X*. (<https://apps.apple.com/id/app/ibis-paint-x/id450722833?l=id>). Diakses tanggal 20 April 2023.
- Aprillia, V. (2019). *Tertarik Children Illustration? Mungkin Kamu Butuh Ini*. (<https://vinsensiana-aprillia.medium.com/tertarik-children-illustration-mungkin-kamu-butuh-ini-af004e57f166>). Diakses tanggal 17 April 2023.
- Babyologist. (2019). *Tips Ajarkan Adab Baik Pada Anak*. (<https://www.liputan6.com/health/read/3870862/14-tips-ajarkan-adab-baik-pada-anak>). Diakses tanggal 10 Juni 2023.
- Dame Cristy Pane, dr. Merry. (2023). *Tidak Sulit, Ini Cara Mengajarkan Sopan Santun pada Anak*. (<https://www.alodokter.com/tidak-sulit-ini-cara-mengajarkan-sopan-santun-pada-anak>). Diakses tanggal 10 Juni 2023.
- Faidah, D.A.N. (2021). *Mengenal Jenis-Jenis Ilustrasi Dalam Dunia Desain Grafis*. (<https://www.gamelab.id/news/1318-mengenal-jenis-jenis-ilustrasi-dalam-dunia-desain-grafis>). Diakses tanggal 17 April 2023.
- Hendrik, N. (\_\_\_\_). *Design Thinking: Pengertian, Tahapan, dan Contoh Penerapannya*. (<https://www.gramedia.com/literasi/design-thinking/>). Diakses tanggal 20 April 2023.

- Kyiv.(2019). *Monopoly*. (<https://www.Shutterstock.Com/Id/Image-Photo/Kyiv-Ukraine-November-15-2019-Top-1598543521>). Diakses tanggal 16 April 2023.
- Latifa, Lela. (2021). *8 Pelajaran Sopan santun pada balita*. (<https://www.parenting.co.id/balita/8-pelajaran-sopan-santun-yang-wajib-diajarkan-pada-balita>). Diakses tanggal 10 Juni 2023.
- Malaya, Man. (2014). *Soal Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas 1 MI dan Jawaban*. (<https://www.scribd.com/document/352604813/Soal-Mata-Pelajaran-Akidah-Akhlak-Kelas-1-MI-Dan-Jawaban#>). Diakses tanggal 10 Juni 2023.
- Putri, Nevy. (2022). *Mom, Ajari 7 Adab Anak terhadap Orang Tua sejak Dini Yuk!*. (<https://www.orami.co.id/magazine/adab-anak-terhadap-orang-tua>). Diakses tanggal 10 Juni 2023.
- Ramadhani, Edgar. (2022). *Apa itu Clip Studio Paint*. (<https://metodeku.com/apa-itu-clip-studio-paint/>). Diakses tanggal 20 April 2023.
- Ravianto. (2022). *Bullying Anak Sekolah di Bandung, Kepala Sekolah Sebut Mereka Sedang Main Tebak-tebakan*. (<https://jabar.tribunnews.com/2022/11/20/bullying-anak-smp-di-bandung-kepala-sekolah-sebut-mereka-sedang-main-tebak-tebakan>). Diakses tanggal 10 April 2023.
- Rizal Makarim, dr. Fadhli. (2022). *5 Tips Mengajari Anak Sopan Santun*. (<https://www.halodoc.com/artikel/5-tips-mengajari-anak-sopan-santun>). Diakses tanggal 10 Juni 2023.
- Sitoresmi, Ayu Rifka. (2021). *13 Arti Warna dalam Psikologi yang Harus Diketahui, Simak Kandungan Filosofinya*. (<https://www.liputan6.com/hot/read/4577645/13-arti-warna-dalam-psikologi-yang-harus-diketahui-simak-kandungan-filosofinya>). Diakses tanggal 24 Juli 2023.
- Wahab, Wahyuni. (2018). *Ulangan Semester Ganjil Tema 3*. (<https://www.scribd.com/document/497212970/ULANGAN-SEMESTER-GANJIL-TEMA-3>). Diakses tanggal 10 Juni 2023.
- Wisnu, Donny. (2019). *Soal Adab Kelas 1*. (<https://www.scribd.com/document/391930582/Soal-Adab-kelas-1#>). Diakses tanggal 10 Juni 2023.

- Wikihow.(\_\_\_\_). *Cara Bermain Ludo: 13 Langkah*.  
(<https://id.wikihow.com/Bermain-Ludo>). Diakses tanggal 16 April 2023.
- Zakiah, Vena. (2018). *7 Fakta Sejarah Permainan Catur, Perjalanan Menarik bagi Penggemarnya*. (<https://www.idntimes.com/science/discovery/vena-zakiah-1/fakta-sejarah-catur>). Diakses tanggal 16 April 2023.
- Asna, M. M., & Pratama, H. (2022). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Ipa Melalui Strategi Media Gambar Di Mi Sabilul Muttaqin Mojokerto*. El-Aulady| Kajian Pendidikan Dasar Madrasah, 1(1), 21-32.
- Aswardi, A., Mukhaiyar, R., Elfizon, E., & Nellitawati, N. (2019). *Pengembangan Trainer Programable Logic Gontroller Sebagai Media Pembelajaran Di SMK Negeri Kota Payakumbuh*. JTEV (Jurnal Teknik Elektro dan Vokasional), 5(1), 51-56.
- Chandra, C. J. (2016). *LKP: Perancangan Company Profile Sebagai Media Promosi Conceptalk PT. Panca Gardana Indonesia* (Doctoral dissertation, Institut Bisnis Dan Informatika Stikom Surabaya).
- Dafrina, A., Fidyati, F., Abadi, F., & Lisa, N. P. (2022). *Kajian Makna Ornamen Dan Makna Warna Ornamen Umah Pitu Ruang (Studi Kasus Umah Pitu Ruang Di Desa Kemili, Aceh Tengah)*. Arsitekno, 9(1), 1–13.
- Dewi, P. A. K. (2020). *Pengembangan Game Edukasi Matematika Tipe Side Scrolling Game Berbasis Metode Drill Pada Pembelajaran Aljabar Siswa SMP Kelas VII*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Fadlila, A. (2016). *Ilustrasi Visual Art Produk Black Maiden*.
- Lembang, I. R., Riyadhi, A. N., & DK, M. R. R. T. M. (2022). *Teknik Ilustrasi Digital Freehand dalam Pembuatan Buku Cerita Bergambar “Friends” untuk Anak Usia Dini*. Proceeding Seminar Nasional Tetamekraf, 1(2), 45–51.
- Limantara, D., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2015). Perancangan board game untuk menumbuhkan nilai-nilai moral pada remaja. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(6), 9.
- Magh'firoh, R. H., Nasrulloh, M., & Sugiarto, P. (2021). Board Game Edukatif Tentang Kepedulian Terhadap Binatang Peliharaan Untuk Anak Usia 6-8

- Tahun. *Artika*, 5(1), 28–40.
- Mulqiah, Z., Santi, E., & Lestari, D. R. (2017). Pola asuh orang tua dengan perkembangan bahasa anak prasekolah (usia 3-6 tahun). *Dunia Keperawatan: Jurnal Keperawatan Dan Kesehatan*, 5(1), 61–67.
- Paraslatin, P. (2023). *TA: Perancangan Buku Ilustrasi Alat Musik Gamelan Jawa sebagai Upaya Pengenalan Alat Musik Tradisional pada Anak Usia 7-12 Tahun*. Universitas Dinamika.
- Perancis, P. B. H. S., & Fadli, F. (2019). *Pengembangan Papan Permainan (Boardgame) Tradisional Engklek Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Kelas X*. UNY-Fle, 8(2).
- Pratiwi, A. I. A. D. (2019). *Implementasi Pendidikan Adab Melalui Kegiatan Keagamaan Anak Usia Dini Di Tk Robbani Cendekia Jenangan*. Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
- Rahmani, W. N., Surahman, A., Ds, M., Mochtar, M., Sn, S., & Ds, M. (2020). *Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Agama Islam Untuk Anak-Anak Usia Sekolah Dasar*. *Wanda Novi Rahmani: 146010082*. Desain Komunikasi Visual.
- Rini, N. S., & Aryanto, H. (2020). Perancangan Boardgame Bahasa Jerman Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas. *BARIK*, 1(2), 1–12.
- SARI, E. P. (2017). *Analisis Penerimaan Aplikasi Sistem Informasi Pajak Bumi Dan Bangunan (Pbb) Menggunakan Metode Technology Acceptance Model (Tam)(Studi Kasus: Dinas Pendapatan Daerah Kota Pekanbaru)*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Susanto, M. I. (2019). *TA: Perancangan Buku Ilustrasi Psychological First Aid dengan Teknik Digital Painting sebagai Media Komunikasi Trauma Healing Anak Usia 6-12 Tahun Korban Bencana Kebakaran*. Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
- Tirtoutomo, S., Negara, I. N. S., & Aryanto, H. (2015). *Perancangan Media Board Game untuk Remaja Tentang Perilaku Baik dan Buruk*. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(6), 12.
- Wijaya, N. M., Tanudjaja, B. B., & Salamoon, D. K. (2016). *Perancangan Board*

*Game Pembelajaran Sopan Santun Untuk Anak Usia 6-10 Tahun. Jurnal DKV Adiwarna, 1(8), 10.*

Wijaya, P., Ardana, I. G. N., & Handoko, C. (2013). *Perancangan Buku Ilustrasi Anak Berjudul Kerajaan Fantasi Indonesia Bertema Gotong Royong. Jurnal DKV Adiwarna, 1(2), 15.*