DAFTAR PUSTAKA

Anwar Zain. 2021. Strategi Pengembangan Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini. Cirebon: Insania.

Al-Rasyid, A. A. M., & Siagian, I. (2023). Struktur Bahasa Indonesia dan Pemerolehan Bahasa pada Anak Usia Dini. *Innovative: Journal Of Social Science …*, *3*, 6262–6274. http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/2840

Andi, F. M., Mohammad, A., & Diterbitkan, R. (2023). *Buku Ajar Komunikasi Visual Penulis: Nur Maghfirah Aesthetika Poppy Febriana*.

Anggraeni, L., Affandi, I., Wahyudin, D., Paramitha, S. T., & Ramadhan, M. G. (2022). 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

Asma Sahira, Az-Zahra Nur Fadila, S. H. S. P. (2024). Sistematika Susunan dan Pembagian Surah-Surah di Dalam Al- Qur'an. *Penelitian Pendidikan Indonesia*, *1*(2), 209–215. https://jurnalistiqomah.org/index.php/jppi/article/view/303

Astuti, W. (2018). *Bermain dan Kecerdasan Anak*. Muhammadiyah University Press.

Catherine, R. A., & Visual, D. K. (n.d.). *PEMANFAATAN TIPOGRAFI UNTUK ANAK USIA DINI*.

Firmansyah, M., Masrun, M., & Yudha S, I. D. K. (2021). Esensi Perbedaan Metode Kualitatif Dan Kuantitatif. *Elastisitas - Jurnal Ekonomi Pembangunan*, *3*(2), 156–159. https://doi.org/10.29303/e-jep.v3i2.46

Gilang, L., Sihombing, R. M., & Sari, N. (2018). Pengaruh Konteks pada Ilustrasi Buku Pendidikan Karakter terhadap Perilaku Disiplin Anak Usia Dini. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, *8*(1), 41–50. https://doi.org/10.24246/j.js.2018.v8.i1.p41-50

Huda, N., & Ulya, V. F. (2022). Metode Tasmi' Dalam Membelajarkan Tahfidz Al-Qur'an Bagi Anak Usia Dini. *Al-Hikmah : Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, *6*(1), 56–68. https://doi.org/10.35896/ijecie.v6i1.288

Magh'firoh, R. H., & Victory, H. H. (2023). Perancangan Board Game Untuk Mengenalkan

Pakaian Adat DI Indonesia Bagi Anak Usia 10-12 Tahun. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni Dan Budaya*, *6*(1), 48–59. https://doi.org/10.30998/vh.v6i1.8875

Mahdi, I., & Ridha, M. R. (2024). Implementasi Metode Talaqqi) Dalam Menghafal Qur'an Anak Usia Dini (Study Kasus Tahfizh Anak Usia Dini Al Kautsar Grabag). *Al-Abshor: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, *1*(2), 51–60.

Masduki, Y. (2018). Implikasi Psikologis Bagi Penghafal Al-Qur'an. *Medina-Te: Jurnal Studi Islam*, *14*(1), 18-35.

Masnuna, M., Kusuma Wardani, N. I., & Kadiasti, R. (2020). Desain Aplikasi SALIM sebagai Media Pembelajaran untuk Menanggulangi Tindakan Kenakalan Remaja. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, *6*(1), 100–114. https://doi.org/10.33633/andharupa.v6i1.3327

Mufida, A., Abidin, R., & Muhamad. (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/%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/42217/36298

Parnawi, A. (2019). *Psikologi belajar*. Deepublish.

Prihatmoko, S. (2021). *Kreasi Menggambar Ilustrasi dengan Ilustrator ILUSTRASI Oleh: Setiyo Prihatmoko,SE,S.Kom,M.Kom Ilustrasi hal : i*.

Putra, R. W. (2021). *Pengantar desain komunikasi visual dalam penerapan*. Penerbit Andi.

Putri, I. A., & Anggapuspa, M. L. (2023). Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Rukun Islam Untuk Anak Usia 9-12 Tahun. *Jurnal Barik*, *4*(2), 227–241. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/50760%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/download/50760/41592

Qatthan, Manna'.*Mabahis Fi Ulumil Qur'an / Manna' Al-Qatthan* .2007

Safira, Y. F. (2024). Perancangan Desain Lembar Kerja Faceless Untuk Anak Muslim Usia Dini. *SENIMAN: Jurnal Publikasi Desain Komunikasi Visual*, *2*(1), 12–17.

Salim Said Daulay, D. (2023). Pengenalan Al-Quran. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, *9*(Mi), 472–480.

Shihab, M. Q. (2008). *Al-Lubab: Makna, Tujuan, dan Pelajaran dari al-Fatihah dan Juz'Amma*. Lentera Hati Group.

Sucipto, F. D., Yuda, R., Wijaya, R. S., & Ghifari, M. (2021). Buku Ajar Pengantar Desain Komunikasi Visual. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*, 1–8.

Syarafina, B., Nisa, D. A., & Romadhona, M. (2022). Perancangan Board Game "Gigiku Sehat" Sebagai Media Pembelajaran Sekolah Dasar Kelas 1 - 3. *Jurnal Imajinasi*, *6*(2), 112. https://doi.org/10.26858/i.v6i2.38033

Tanjung, E. F., & Mutiah. (2022). Penerapan Muroja'ah Dalam Meningkatkan Hafalan Al-Qur'an Santri Di Yaysan Adawiyah Binti AbdurrohmanMedan. *Maslahah: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *3*(1), 23–38. https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/

Tinarbuko, S. (2015). DEKAVE, Desain Komunkiasi Visual Penanda Zaman Masyarakat Global. *Journal of Chemical Information and Modeling*, *8*(9), 1–58. https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=zDi4EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA154&dq=Desain+komunikasi+visual&ots=cSzCkUf9SP&sig=ywSnGMMnWfp7nzY_18T5E7V4k18

Vincent Jonathan S. Prayanto W.H, H. D. Y., & S.T. (2011). GADGET TERHADAP ANAK Pendahuluan. *Perancangan Board Game Mengenai Bahaya Radiasi Gadget Terhadap Anak*, 1–15. https://media.neliti.com/media/publications/87086-ID-none.pdf

Yanti, D., & Al 'Afuw, N. F. (2022). Smart Parenting Dalam Mengasah Hafalan Al-Quran Anak Usia Dini. *E-Jurnal Aksioma Al-Asas*, *3*(1). https://doi.org/10.55171/jaa.v3i1.640