

Daftar Pustaka

- [1] Noermanzah, “Bahasa sebagai Alat Komunikasi, Citra Pikiran, dan Kepribadian,” *Pros. Semin. Nas. Bulan Bhs.*, pp. 306–319, 2019.
- [2] D. Kustanti and Y. Prihmayadi, “PROBLEMATIKA BUDAYA BERBICARA BAHASA INGGRIS Dewi Kustanti Yadi Prihmayadi,” *J. al-Tsaqafa*, vol. 14, no. 01, p. 172, 2017.
- [3] F. Alfariy, “Kebijakan Pembelajaran Bahasa Inggris di Indonesia dalam Perspektif Pembentukan Warga Dunia dengan Kompetensi Antarbudaya,” *J. Ilm. Profesi Pendidik.*, vol. 6, no. 3, pp. 303–313, 2021, doi: 10.29303/jipp.v6i3.207.
- [4] R. Widyastuti and L. S. Puspita, “Pengembangan media pembelajaran berbasis game edukasi pada matpel IPA tematik kebersihan lingkungan,” *Paradig. Inform. dan Komput.*, vol. 22, no. 1, pp. 95–100, 2020.
- [5] A. B. Adnin, Y. Rahmanto, and A. S. Puspaningrum, “Pembuatan Game Edukasi Pembelajaran Kata Imbuhan Untuk Tingkat Sekolah Dasar (Studi Kasus Sd Negeri Karang Sari Lampung Utara),” *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 3, no. 2, pp. 202–212, 2022, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- [6] S. N. Maili, “Bahasa Inggris Pada Sekolah Dasar,” *J. Pendidik. Unsika*, vol. 6, no. 1, pp. 23–28, 2018.
- [7] I. I. Purnomo, “Aplikasi Game Edukasi Lingkungan Agen P Vs Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct 2,” *Technol. J. Ilm.*, vol. 11, no. 2, pp. 86–90, 2020.
- [8] R. M. Akbar, O. B. Tumanggor, A. S. Chan, and Y. Fatmi, “Visualisasi Pengenalan 10 Pronouns Melalui Media Game Interaktif Kelas 5 di UPT SDN 12 Sumber Tani dengan HTML 5 Di Construct 2,” *Rec. J. Loyal. Community Dev.*, vol. 1, no. 3, pp. 127–135, 2024.
- [9] S. Bark, *An introduction to Adobe Photoshop*. Bookboon, 2012.
- [10] T. Winarsunu, *Statistik dalam penelitian psikologi dan pendidikan*, vol. 1. UMMPress, 2017.