

Daftar Pustaka

- Ardi, & Sutabri, T. (2014). PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI GAME EDUKASI MARBEL UNTUK KURIKULUM TINGKAT SEKOLAH DASAR. *PROSIDING*.
- Arikunto, S. (2011). *Prosedur penelitian : suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Aziz, L. A. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR TANGGA MATERI OPERASI HITUNG PECAHAN KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI 24 CAKRANEGARA TAHUN PELAJARAN 2017/2018. *Media Pendidikan Matematika*, 96–103.
- Brathwaite, B., & Schreiber, I. (2009). *CHALLENGES FOR GAME*. USA: Charles River Media.
- Desriani, Z., & Franzia, E. (2017). *Peranan Desain Komunikasi Visual dalam Perancangan Buku Motivasi “Dibesarkan oleh Satu”*. Jakarta: Seminar Nasional Cendekiawan.
- Djogo, C. N., Setiawan, K., & Kartaatmadja, H. (2020). Perancangan Buku Ilustrasi Bertema Self Love Untuk Pembaca Perempuan Usia Remaja dan Dewasa Muda. *UNTAR*.
- Dormans, J., & Adams, E. (2012). *Game Mechanics: Advanced Game*. New Riders.
- Faruq, D. J. (2019). Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Kartu Bilangan Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Materi Pecahan. *Jurnal Auladuna*, 83-93.
- Ferryka, P. Z. (2017). PERMAINAN ULAR TANGGA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR. *Magistra Vol 29 No 100*, 58-64.

- Fisher , C. (2015). *Designing Game For Childern*. USA: Graphics, LLC.
- Fitriani, L. (2014). *PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME EDUKASI TAJWID MANIA BERBASIS ANDROID*. Yogyakarta: AMIKOM.
- Fox, S., & Surtees, L. (2010). *Mathematics across the curriculum : problem-solving, reasoning, and numeracy in primary schools* . New York: Continuum International Pub. Group.
- Garvey, P. M., & Kuhn, B. T. (2011). *Highway Sign Visibility*. McGraw-Hill.
- Indrianty, T. M. (2017). *Perancangan Visual User Interface Mobile Application Majalah Cosmopolitan*. Tangerang Selatan: UMN.
- Janik, A. (2019, August 13). 6 Steps Of UX/UI Design Process. *6 Steps Of UX/UI Design Process*.
- Kennard. (2021). *Perancangan Aplikasi Mobile untuk Melatih Meditasi pada Remaja*. Tangerang Selatan: UMN.
- Kennard. (2021). *Perancangan Aplikasi Mobile untuk Melatih Meditasi pada Remaja*. Univ. Multimedia Nusantara.
- Koster, R. (2014). *A Theory of Fun for Game Design*. California: OReilly Media.
- Lee, & Hammer. (2011). Exploring the Relationship Between Multiplayer Video Games and Collaborative Learning. *Journal of Science Education and Technology*, 20(4), 329-343.
- Lestiyorini, D. (2012). *GAME EDUKASI ULAR TANGGA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR* . Yogyakarta: UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA.
- Maulana, R. T. (2020). *PERANCANGAN USER INTERFACE USER EXPERIENCE DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN PADA APLIKASI MOBILE AUCTENTIK* . Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.

- Multazam, M., Paputungan, I. V., & Suranto, B. (t.thn.). Perancangan User Interface dan User Experience pada Placeplus menggunakan pendekatan User Centered Design. *AUTOMATA - Universitas Islam Indonesia*.
- Munaji, & Setiawahyu, M. I. (2020). PROFIL KEMAMPUAN MATEMATIKA SISWA SMP DI KOTA CIREBON BERDASARKAN STANDAR TIMSS. *Teorema: Teori dan Riset Matematika*, 249-262.
- Nilsson, T. (2006). Legibility of colored print. *International Encyclopedia of Ergonomics - 2 nd Edition*, 1440-1452.
- Novak, J. (2012). *Game Development Essentials : Third Edition*. USA: Delmar.
- Nugroho, E. (2013, June 11). Game Design = Everyday writing!
- Nursupriah, I., & Nisa, N. H. (2013). Pengaruh Pemahaman Konsep Aritmatika Terhadap Kemampuan Berpikir Aljabar Siswa (Studi Kasus Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Ketanggungan Kabupaten Brebes). *Jurnal EduMa*, 32-46.
- Patterson, R. (2019). *Graphic Design*. Tullinge: Institute for Infology.
- Perancangan Aplikasi Mobile untuk Melatih Meditasi pada Remaja . (t.thn.).
- Pujiriyanto. (2005). *Desain grafis komputer (teori grafis komputer)*. Yogyakarta: Andi.
- Purwantoro, S. A. (2018). *PEMBANGUNAN APLIKASI PERMAINAN PERAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ARITMETIKA*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Ramadhan, E. G. (2017, July 23). Human Centered Design. *Human Centered Design*.
- Reynaldi, A. (2019). *PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE (UI) APLIKASI PENCARI KOST*. Makassar: Universitas Negri Makassar.

- Rothschild, M. K. (2008). *The Instructional Design of an Educational Game: U.S. Department of Education.*
- Sadiman, A. S., & Haryono, A. (2011). *Media pendidikan : pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya.* Jakarta: Rajawali Pers.
- Shaleh, M. M. (2009). *Proyek Tugas Akhir: Rancang Bangun Game Edukasi Ular Tangga Pada Aplikasi Mobile.* Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh November.
- Sicart, M. (2008). Defining Game Mechanics. *Game Studies.*
- Supatmono, C. (2009). *Matematika Asyik.* Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana (grasindo).
- Syafitri, A., Amir, H., & Elvinawati. (2019). erbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) dengan Media Ular Tangga dan Media Puzzle di Kelas XI SMA Negeri 01 Bengkulu Tengah. *ALOTROP: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kimia*, 132-138.
- Syahdatina, R., Tolle, H., & Az-zahra, H. M. (2020). Perancangan Desain Interaksi Aplikasi Malang Sehat Modul Pendataan dan Monitoring Kesehatan Masyarakat Kota Malang dengan menggunakan Metode Human-Centered Design. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer.*
- VIORIKA, E. (2019). *PENGEMBANGAN GAME EDUKASI "LABIRIN.* SURABAYA: UIN SUNAN AMPEL SURABAYA.
- Walidin, W., Idris, S., & Tabrani. (2015). Metodologi Penelitian Kualitatif & Grounded Theory. *FTK Ar-Raniry Press.*
- Wardhani, S., Purnomo, S. S., & Wahyuningsih, E. (2010). *PEMBELAJARAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA DI SD.* Yogyakarta: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PPPPTK).

Widya, P. (2010, Januari 12). Building Snake Ladders Game Application Using J2SE.

Wijaya, A. S. (2019, June 21). Human Centered Design dan Perbedaan dengan User Centered Design. *Human Centered Design dan Perbedaan dengan User Centered Design*.

Wulansari, A., & Mahfud, M. N. (2018). PENGGUNAAN GADGET UNTUK MENCIPTAKAN PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF. *Seminar Nasional Pendidikan*, 58-59.

ZURISMIATI. (2013). *UPAYA MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA OPERASI PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN BILANGAN BULAT NEGATIF MELALUI METODE DEMONSTRASI DENGAN MENGGUNAKAN ALAT PERAGA*. Jakarta: UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYARIF HIDAYATULLAH.