

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Azhar Arsyad, "Media pembelajaran," *Jakarta PT Raja Graf. persada*, vol. 36, no. 1, pp. 9–34, 2011.
- [2] Y. Baek, "No Title," *Gaming ClassroomBased Learn. Digit. Role Play. as a Motiv. Study.*, 2010, [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=fDA7jnJBAtkC&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false>
- [3] D. Sutherland and R. Dennick, "Harnessing the Power of Games in Education," *InSight*, vol. 3, pp. 5–33, 2003, [Online]. Available: <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/09500690110067011>
- [4] H. Kurniawan, *Sekolah kreatif: sekolah kehidupan yang menyenangkan untuk anak*. 2017. [Online]. Available: <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1144940>
- [5] MAULANA, "PEMBELAJARAN MATEMATIKA SEBAGAI AKTIVITAS YANG BANYAK PERMAINAN DAN PENUH KESENYANGAN," p. 7, 2010.
- [6] H. Park, "Relationship between Motivation and Student ' s Activity on Educational Game," *J. Grid Distrib. Comput.*, vol. 5, no. 1, pp. 101–114, 2012.
- [7] E. A. Afriansyah, "Penjumlahan Bilangan Desimal melalui Permainan Roda Desimal," *Semin. Nas. Mat. dan Pendidik. Mat. 2013*, no. November, pp. 233–240, 2013, [Online]. Available: <http://eprints.uny.ac.id/10753/1/P-30.pdf>
- [8] J. Widiyanto and T. N. H. Yunianta, "Pengembangan Board Game TITUNGAN untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa," *Mosharafa J. Pendidik. Mat.*, vol. 10, no. 3, pp. 425–436, 2021, doi: 10.31980/mosharafa.v10i3.997.
- [9] R. A. Perdana and Susanti, "PENGEMBANGAN MEDIA PENGAYAAN BERBASIS BOARD GAME BERUPA TICKET TO RIDE ACCOUNTING PADA MATERI POKOK BAHASAN AKUNTANSI PIUTANG PADA SMK NEGERI SURABAYA Rista Ayu Perdana Susanti Abstrak," *J. Pendidik. Akunt.*, vol. 06, no. 03, pp. 219–225, 2018.
- [10] J. Nobisa, "Pengaruh Orang Tua Dalam Menanggulangi Dampak Negative Handphone Pada Siswa Madrasah Aliyah Negeri Kota Kupang," *J. Ilmu Pendidik.*, vol. 5, no. 2, pp. 50–62, 2020, [Online]. Available: <https://178.128.122.129/index.php/jipend/article/view/288%0Ahttps://178.128.122.129/index.php/jipend/article/download/288/210>
- [11] I. Parsianti, H. Rosiyanti, and R. N. Muthmainnah, "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Aritmatika (Monika) Pada Pembelajaran Matematika," *FIBONACCI J. Pendidik. Mat. dan Mat.*, vol. 6, no. 2, pp.

- 133–140, 2020, [Online]. Available: <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/fbc/article/view/5807>
- [12] R. Julioe, “No Title? _____,” *Ekp*, vol. 13, no. 3, pp. 1576–1580, 2017.
- [13] A. M. Putri and D. Setyadi, “Pengembangan Media Board Game Jumanji Matematika pada Materi Bilangan Kelas VII SMP,” *J. Cendekia J. Pendidik. Mat.*, vol. 6, no. 2, pp. 2086–2098, 2022, doi: 10.31004/cendekia.v6i2.840.
- [14] D. R. Deviana and E. Prihatnani, “Pengembangan Media Monopoli Matematika pada Materi Peluang untuk Siswa SMP,” *J. Rev. Pembelajaran Mat.*, vol. 3, no. 2, pp. 114–131, 2018, doi: 10.15642/jrpm.2018.3.2.114-131.
- [15] S. S. Surlianto Rustan, *Layout Dasar dan Penerapannya*. Jakarta, 2008.
- [16] Priscilia Yunita Wijaya, “Tipografi Dalam Desain Komunikasi Visual,” *Nirmana*, vol. 1, no. 1, pp. 47–54, 1999, [Online]. Available: <http://puslit2.petra.ac.id/ejournal/index.php/dkv/article/view/16040>
- [17] S. D. Kelas, D. B. Nusantara, H. Irawan, and M. Si, “Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk Anak SD Kelas 1,” vol. 1, no. 1, 2012.
- [18] Adi Kusrianto, *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta, 2007.
- [19] M. Monica and L. C. Luzar, “Efek Warna dalam Dunia Desain dan Periklanan,” *Humaniora*, vol. 2, no. 2, p. 1084, 2011, doi: 10.21512/humaniora.v2i2.3158.
- [20] G. M. Romanica, *Perancangan Board Game Bertema Pasar Tradisional Yogyakarta*. 2018.
- [21] T. Steven, A. Agung Suwasono, and A. Yuwono, “Perancangan Board Game Pengenalan Dinosaurius Untuk Anak Usia 8 – 12 Tahun,” *J. DKV Adiwarna*, vol. 1, 2015.
- [22] J. Schell, *The Art of Game Design*, 1st ed. Burlington, United States of America: Elsevier, 2008..
- [23] S. Shafariya, H. Yuliansyah, and A. Triyadi, “Perancangan Board Game Sebagai Media Bantu Edukasi Untuk Anak Usia,” *J. Wacadesain*, vol. 2, no. 1, pp. 99–109, 2020.
- [24] M. Andayani and Z. Amir, “Membangun Self-Confidence Siswa melalui Pembelajaran Matematika,” *Desimal J. Mat.*, vol. 2, no. 2, pp. 147–153, 2019, doi: 10.24042/djm.v2i2.4279.
- [25] D. H. A. M. M.Ag., *Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif*. 2015.
- [26] et all Surokim, “RISET KOMUNIKASI: Buku Pendamping Bimbingan Skripsi,” 2016, [Online]. Available: <http://komunikasi.trunojoyo.ac.id/wp-content/uploads/2016/01/BUKU-RISET-KOMUNIKASI-JADI.pdf>

- [27] B. A. B. Iii, "View metadata, citation and similar papers at core.ac.uk," pp. 38–50.
- [28] Prof. Dr.Sugiyono, *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN R&D*. Sukabumi, 2016.
- [29] M. . Prof. Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Edisi Revi. Bandung, 2014.
- [30] J. Supranto, *Statistik Jilid 2*. Jakarta, 2016. *Vol. 16 No. 2, Oktober 2016*, vol. 2, no. Vol. 16 No. 2, Oktober 2016, Oct. 2016.
- [31] Freddy Rangkuti, *Analisis SWOT Teknik Membedah Kasus Bisnis*. Jakarta, 2009.
- [32] P. N. Bestari, "Wow! Tiga Tahun Lagi Pemain Game di RI Tembus 127 Juta Orang," *CNBC Indonesia*, Jan. 07, 2022. <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20220107062906-37-305334/wow-tiga-tahun-lagi-pemain-game-di-ri-tembus-127-juta-orang> (accessed Oct. 30, 2022).
- [33] F. Dewi, Supatmo, and E. Haryanto, "Perancangan Board Game Dewaruci Sebagai Mendia Pengenalan Tokoh Wayang Bagi Anak Usia 10-12 Tahun," *Arty: Jurnal Seni Rupa*, vol. 2, no. Arty: Jurnal Seni Rupa (2) 2020, 2020, Accessed: May 19, 2023. [Online]. Available: <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/arti/article/download/40296/16694/>
- [34] RM. B. Setyohadi KP, "Pengaruh Warna Terhadap Kamar Tidur Anak," *Sipil Perancangan*, vol. 12, no. Volume 12, Nomor 1, pp. 1–83, Jan. 2010.
- [35] Sahid, Muhammad, "Arti Warna dalam Psikologi," *Studi Jurnalistik*, 2017