

## Daftar Pustaka

- [1] N. Ahyat, “Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam,” *EDUSIANA J. Manaj. dan Pendidik. Islam*, vol. 4, no. 1, pp. 24–31, 2017, doi: 10.30957/edusiana.v4i1.5.
- [2] I. Purnama, “Membangun Aplikasi Game Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Anak Sekolah Dasar Berbasis Android,” 2020, [Online]. Available: <http://eprints.uty.ac.id/4824/>
- [3] R. Hidayatullah and A. Hadiansa, “Perancangan Permainan Ular Tangga Multiplayer Berbasis Android,” *J. Media Inform. Budidarma*, vol. 2, no. 3, pp. 91–98, 2018, doi: 10.30865/mib.v2i3.607.
- [4] R. Risvani and Z. Muttaqin, “RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN METODE GAME ULAR TANGGA UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR BERBASIS ANDROID,” 2020.
- [5] “Rancang Bangun Game Edukasi Ular Tangga Kepramukaan Berbasis Android.”
- [6] “Matari LAKRA WIYATA BATURPALA UNRAR”.
- [7] “RANCANG BANGUN GAME EDUKASI PERHITUNGAN DASAR MATEMATIKA SEKOLAH DASAR KELAS 3, 4 DAN 5.”
- [8] Dosen Pendidikan, “13 Pengertian Aplikasi Menurut Para Ahli,” [www.dosenpendidikan.co.id](http://www.dosenpendidikan.co.id), 2022. <https://www.dosenpendidikan.co.id/pengertian-aplikasi-menurut-para-ahli/> (accessed Jan. 03, 2023).
- [9] Wahyu Setia Bintara, “Pengertian Android – Definisi, Fungsi, Sejarah, Kelebihan,” <https://dianisa.com>, 2022. <https://dianisa.com/pengertian-android/> (accessed Jan. 03, 2023).
- [10] Andriel mesa, “Pengertian Game Menurut Para Ahli,” <https://mesa.my.id>, 2020. <https://mesa.my.id/pengertian-game-menurut-para-ahli/> (accessed Jan. 03, 2023).
- [11] Coki Siadari, “Pengertian Game Menurut Para Ahli,” <https://www.kumpulanpengertian.com>, 2020.

<https://www.kumpulanpengertian.com/2020/09/pengertian-game-menurut-para-ahli.html?m=0> (accessed Jan. 03, 2023).

[12] Q. Budiman, S. Mouton, L. Veenhoff, and A. Boersma, “程威特 1 , 吴海涛 1 , 江帆 2,” *J. Inov. Penelit.*, vol. 1, no. 0.1101/2021.02.25.432866, pp. 1–15, 2021.

[13] M. Rahmatuloh and M. Rizky Revanda, “Rancang Bangun Sistem Informasi Jasa Pengiriman Barang Pada Pt. Haluan Indah Transporindo Berbasis Web,” *J. Tek. Inform.*, vol. 14, no. 1, pp. 54–59, 2022.

[14] Bimrew Sendekie Belay, “No Title הכי קשה לראות מה את שבאמת לנגד העיניים,” *הארץ*, no. 8.5.2017, pp. 2003–2005, 2022.

[15] C. Marketing, “No Title,” no. Canba, 2019, [Online]. Available: <https://idcloudhost.com/mengenal-canva-dan-cara-menggunakannya/>

[16] J. Maulani, F. T. Informasi, U. Islam, K. Muhammad, A. Al, and B. Banjarmasin, “Penerapan Metode Waterfall Pada Pengembangan Aplikasi,” *Technologia*, vol. 11, no. 2, pp. 64–70, 2020.

