

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Yunita Dkk., “Media Pembelajaran Matematika Interaktif Kelas 3 Sekolah Dasar Berbasis *Mobile*,” *Jurnal Simtika*, Vol. 5, No. 1, 2022.
- [2] R. Handayani Dan R. R. Wandini, “Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Pemahaman Konsep Dalam Pembelajaran Matematika Di Sds Yapsi Medan Johor.” Volume 7 Nomor 3 Tahun 2023
- [3] N. Syafi, F. Fathurohim, Dan P. Mulyah, “Pengaruh *Game* Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa,” *Jurnal Asy-Syukriyyah*, Vol. 24, No. 2, Hlm. 143–151, Doi: 10.36769/Asy.V24i2.348. Nov 2023
- [4] N. Syahril Ramadhan Dan Z. Hadikusuma Ramadan, “Analisis Dampak Negatif Kecanduan *Game* Online *Mobile Legend* Pada Siswa,” *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 4, No. 2, Hlm. 430–441, Doi: 10.37985/Murhum.V4i2.343. Okt 2023,
- [5] S. Kuswandi Dan S. Rakeyan Santang, “Meningkatkan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Media Ular Tangga Usia 5-6 Tahun Di Ra Nurul Huda Sirnabaya Karawang,” 2025.
- [6] K. Khamzah, J. Kuswanto, R. Faticha, A. Aziza, Dan A. C. Frobenius, “Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis *Android* Untuk Pengenalan Tokoh Pahlawan Nasional Indonesia,” 2025.
- [7] R. Oktafiansyah Dan R. Fidiawati, “Rancang Bangun Aplikasi Permainan Ular Tangga Dengan Metode Backtraking Menggunakan *Algoritma Depth First Search*.” Volume 1 (1), 2021
- [8] A. Inawati Dan D. Puspasari, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Game* Ular Tangga Berbasis *Unity* 3d Pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X Otkp Di Smkn 4 Surabaya.” [Daring]. Tersedia Pada: Volume 9, Nomor 1, 2021
- [9] B. Harpad, Dan Yohanes Rombe Paran, S. Informasi, Dan S. Widya Cipta Dharma, “Penerapan *Algoritma Shuffle Random* Pada *Game* Edukasi Tebak Lagu Daerah Kalimantan Timur.” 2021.

- [10] U. Kristen Wira Wacana Sumba, J. No, K. Waingapu, Dan K. Sumba Timur, “Universitas Kristen Wira Wacana Sumba Fakultas Sains Dan Teknologi Sati: Sustainable Agricultural Technology Innovation Pengembangan *Game* Edukasi Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Berbasis *Android* Ronny Praing, Alfrian C Talakua.” 2023.
- [11] Y. Widiанти Dan I. Agustin, “Pengembangan Media Ular Tanga Berbasis Visual Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bangun Datar Siswa Tunagrahita Kelas Iii,” *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, Vol. 7, No. 2, Hlm. 1254–1261, 2023, [Daring]. Tersedia Pada: [Http://Prosiding.Unirow.Ac.Id/Index.Php/Snasppm](http://Prosiding.Unirow.Ac.Id/Index.Php/Snasppm)
- [12] N. Novirasiwi, N. Adjie, Dan I. Muqodas, “Volume 2 Issue 1 (2023) Pages 166=171 Prosiding Seminar Nasional Pgpaud Upi Kampus Purwakarta Pengenalan Lambang Bilangan Melalui Permainan Ular Tangga Pada Pendidikan Anak Usia Dini,” Vol. 2, No. 1, Hlm. 166–171, 2023.
- [13] N. P. Herdianti, W. Hanim, Dan U. Hasanah, “Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Digital Pada Pembelajaran Ips Untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu*, Vol. 8, No. 2, Hlm. 1592–1603, Doi: 10.31004/basicedu.V8i2.7393. Mei 2024,
- [14] M. A. Kero, E. Yosefa Awe, M. D. Noge, Y. V. Sayangan, Dan S. Citra Bakti, “41-55 Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pemahaman Numerasi Siswa Kelas Iii Uptd Sdi Ngoramawo *The Use Of Snake And Ladder Learning Media To Improve Numeracy Comprehension Of Grade Iii Students Of Uptd Sd Ngoramawo*,” Doi: 10.61227. 2025
- [15] A. Nofiar. Am, A. Pribadi, Y. Sepdu Dehiya, Y. Anggara, Dan M. Alfarizi Siregar, “Penerapan Metode Gdlc Dalam Pembuatan *Game* Ular Tangga Sehat Menggunakan Unity,” *Jnanaloka*, Hlm. 101–108, Doi: 10.36802/jnanaloka.2024.V5-No2-101-108. Sep 2024
- [16] Meri Fitri Yanti Dan Salmiwati Salmiwati, “Metode Bermain Dalam Pembelajaran Pai Di Kelas Iii Sd It Nurhidayyah Punggung Kasiak Lubu

- Alung,” *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam*, Vol. 3, No. 1, Hlm. 161–167, Doi: 10.61132/Jmpai.V3i1.843. Des 2024
- [17] Siska Narulita, Ahmad Nugroho, Dan M. Zakki Abdillah, “Diagram Unified Modelling Language (Uml) Untuk Perancangan Sistem Informasi Manajemen Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat (Simlitabmas),” *Bridge : Jurnal Publikasi Sistem Informasi Dan Telekomunikasi*, Vol. 2, No. 3, Hlm. 244–256, Doi: 10.62951/Bridge.V2i3.174. Agustus 2024
- [18] S. W. Ramdany, S. Aulia Kaidar, B. Aguchino, C. Amelia, A. Putri, Dan R. Anggie, “Penerapan Uml Class Diagram Dalam Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web.” Vol. 5 No. 1, Hal 30-41, 2024.
- [19] S. Sandfreni, M. B. Ulum, Dan A. H. Azizah, “Analisis Perancangan Sistem Informasi Pusat Studi Pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Esa Unggul,” *Sebatik*, Vol. 25, No. 2, Hlm. 345–356, Doi: 10.46984/Sebatik.V25i2.1587. Desember 2021
- [20] S. W. Ramdany, S. Aulia Kaidar, B. Aguchino, C. Amelia, A. Putri, Dan R. Anggie, “Penerapan Uml Class Diagram Dalam Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web.” Vol. 5 No. 1, Hal 30-41 2024.
- [21] A. Zalukhu Dkk., “Perangkat Lunak Aplikasi Pembelajaran *Flowchart*,” *Jurnal Teknologi Informasi Dan Industri*, Vol. 4, No. 1, 2023.
- [22] M. Efraim, A. Setiawan, D. Huang, Dan T. H. Rochadiani, “Perancangan Desain Antarmuka Pada Aplikasi Kesehatan Practalk,” 2021.
- [23] M. Nur Ichsanudin, M. Yusuf, S. Jurusan Rekayasa Sistem Komputer, J. Teknik Industri, I. Akprind Yogyakarta, Dan R. Artikel, “Pengujian Fungsional Perangkat Lunak Sistem Informasi Perpustakaan Dengan Metode *Black Box Testing* Bagi Pemula Info Artikel Abstrak,” Vol. 1, No. 2, Hlm. 1–8, Doi: 10.55123. 2022.
- [24] E. Suprpto, “*User Acceptance Testing (Uat) Refreshment Pbx Outlet Site Bni Kanwil Padang*,” *Jurnal Civronlit Unbari*, Vol. 6, No. 2, Hlm. 54, Doi: 10.33087/Civronlit.V6i2.85. Okt 2021.