

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Adam, E. (2014). *Fundamentals of game design: Third edition*. Berkeley: Peachpit
- Bates, B. (2004). *Game design: Second edition*. Boston: Thomson Course Technology PTR.
- Felici, J. (2012). *The complete manual of typography: Second edition*. Berkeley: Peachpit
- Fullerton, T. (2019). *Game design workshop: A playcentric approach to creating innovative games*. London: Taylor & Francis Group.
- Landa, R. (2010). *Graphic design solutions: Fourth edition*. Boston: Wadsworth Cengage Learning.
- Maharsi, I. (2016). *Ilustrasi*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Sit, M. (2015). *Psikologi perkembangan anak usia dini jilid I*. Medan: Perdana Publishing
- Tondreau, B. (2009). *Layout essentials: 100 design principles for using grids*. Massachusetts: Rockpot Publishers, Inc.

Jurnal

- Faridah, U. L. (2017, Oktober). *Pengenalan Bahasa Arab untuk Anak Sejak Dini*.
<https://prosiding.arab-um.com/index.php/konasbara/article/download/151/143>
- Hunsucker, A. (2016, Oktober). *Board Games as a Platform for Collaborative Learning*.
https://www.academia.edu/29366827/Board_games_as_a_platform_for_Collaborative_Learning

- Mardon, A. A. (2021, Januari). The History of Board Games.
https://www.academia.edu/56070188/The_History_of_Board_Games
- Ridho, A. M., Purnama, A. D. (2023, Juli). Urgensi Pembelajaran Bahasa Arab Sebagai Sarana Memahami Agama Islam pada Ruang Lingkup Pendidikan Tinggi Islam.
<https://proceedings.uinsby.ac.id/index.php/iconfahum/article/download/1341/933/>
- Rowin, I. A. (2016, Februari). Verbalisme Bahasa Arab dalam Kehidupan Beragama Masyarakat Muslim.
<https://jurnal.iaih.ac.id/index.php/inovatif/article/download/47/35/>
- Tanjung, M. A. (2013, Agustus). Analisis Pengaruh Storytelling Terhadap Game Lorong Waktu – Pangeran Diponegoro Sebagai Media Edukasi Sejarah.
<https://elib.unikom.ac.id/files/disk1/648/jbptunikompp-gdl-mahardikaa-32391-11-20.uniko-a.pdf>

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA