

DAFTAR PUSTAKA

- Afissunani, A., Saleh, A., & Assidiqi, M. H. (2013). Multi marker augmented reality untuk aplikasi magic book. *Jurnal ELTEK*, 11(01), 122–132. <https://eltek.polinema.ac.id/index.php/eltek/article/view/10>
- Aprillion Saputra, Y. (2014). *Implementasi augmented reality (AR) pada fosil purbakala di Museum Geologi Bandung* [Universitas Komputer Indonesia]. <https://repository.unikom.ac.id/28614/>
- Azuma, R. T. (1997). A survey of augmented reality. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments* 6, 4, 355–385. <https://doi.org/10.1561/11000000049>
- Bastable, S. B. (1997). *Perawat sebagai pendidik: Prinsip-prinsip pengajaran dan pembelajaran*. Penerbit Buku Kedokteran EGC.
- Chowanda, A. (2011). Perancangan game kartu interaktif berbasis android menggunakan augmented reality (Interactive card game design based on android os with augmented reality technology, Indonesia). *ComTech*, 2. <https://doi.org/10.21512/comtech.v2i2.2820>
- Decaprio, R. (2013). *Aplikasi teori pembelajaran motorik di sekolah*. Diva Press.
- Edryanto, Irawan, & Effiyaldi. (2020). Perancangan aplikasi augmented reality pengenalan landmark Asia Tenggara berbasis android pada SDN 139/IV Jambi. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Teknik Informatika*, 2(1), 31–42. <http://ejournal.stikom-db.ac.id/index.php/jimti/article/view/803>
- Endah Wulansari, O. D., Zaini, T., & Bahri, B. (2013). Penerapan teknologi augmented reality pada media pembelajaran. *Jurnal Informatika Darmajaya*, 13(2), 169–179.
- Gobet, F., de Voogt, A., & Retschitzki, J. (2004). Moves in mind: The psychology of board games. In *Moves in Mind: The Psychology of Board Games*. <https://doi.org/10.4324/9780203503638>
- Handriyantini, E., Kom, S., & Mt, M. (2009). *Permainan edukatif (Educational games) berbasis komputer untuk siswa sekolah dasar*.

- Haris, F., & Hendrati, O. D. (2018). Pemanfaatan augmented reality untuk pengenalan landmark pariwisata Kota Surakarta. *Jurnal Teknoinfo*, 12(1), 7. <https://doi.org/10.33365/jti.v12i1.41>
- Indrawan, R. (2020). *Perancangan board game evakuasi gempa bumi untuk remaja umur 13- 18 tahun di Indonesia*. <https://kc.umn.ac.id/13960/>
- Indriasto, D., & Solicitor, A. (2014). Board game edukasi sejarah 10 November 1945. *Createvitas*, 3(2), 297–308.
- Kurniangtyas, M. (2017). *Riset pasar produk board game sebagai suatu usaha baru*. Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Luke. (2018). *Board game mechanics 101: An introduction to core gaming mechanics*. Start Your Meeples. <https://startyourmeeples.com/2018/05/30/board-game-mechanics-101-an-introduction-to-core-gaming-mechanics/>
- Mulyani, Y., & Gracina, J. (2007). *Kemampuan fisik dan manajemen diri*. Elex Media Komputindo.
- Nacke, L. (2014). *The formal systems of games and game design atoms*. Game Developer. <https://www.gamedeveloper.com/design/the-formal-systems-of-games>
- Nicholson, S. (2011). Making gameplay matter: designing modern educational tabletop games. *Knowledge Quest*, 40(1), 60–65.
- Prasetya, G. (2006). *Smart parenting*. Elex Media Komputindo.
- Rahayu, T. P. (2010). *Pemetaan diksi, gaya bahasa, dan latar belakang penulis cerita anak di Solopos dalam kajian psikolinguistik* [Universitas Muhammadiyah Surakarta]. <http://eprints.ums.ac.id/7111/>
- Santrock, J. W. (2003). *Adolescence* (S. B. Adelar & S. Saragih (trans.); 6th ed.). ErlangSchreiber, I. (2009). *Game design concepts*. Creative Commons Attribution 3.0.
- Suparno, P. (2002). *Pendidikan budi pekerti di sekolah: Suatu tinjauan umum*. Kanisius.

- Tan, S., Suwasono, A. A., & Yuwono, A. (2015). Perancangan board game pengenalan dinosaurus untuk anak usia 8 – 12 tahun. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna*, 1(6).
- Thompson, J., Berbank-Green, B., & Cusworth, N. (2007). *Game design: principles, practice, and techniques - The ultimate guide for the aspiring game designer*. Wiley.
- Wijaya, V. D. (2019). *Perancangan visual dan aset board game dengan tema berhemat berjudul MARIMAT*. Universitas Multimedia Nusantara.
- Yuliati, T., Utami, E., & Al Fatta, H. (2014). Perancangan mobile augmented reality dengan metode interactive multimedia system design development (Studi kasus: Brosur di Sekolah Tinggi Teknologi Dumai). *Data Manajemen dan Teknologi Informasi (DASI)*, 15(1), 54–60.