

## DAFTAR PUSTAKA

- Ainiyah, N. (2013). Pembentukan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Al-Ukum*, 26. Retrieved 7 18, 2019
- Andang, I. (2009). Strategi Pembangunan Game Edukasi Berbasis Destop Untuk Anak Usia 4-6 Tahun. *Game Edukasi*, 27.
- Bangun, M., Jodi, P., Melati puspa, D., Muhammad, I., & Priyanto, T. (2014, July 16). Pengertian Game. Retrieved from hakkajiten: <https://hakkajiten.wordpress.com/index/pengantar-teori-game/pengertian-game/>
- Batuwael, E., Lumenta, A. S., & Tulenan, V. (2016). Analisa dan Perancangan Game Edukasi Kebersihan Mulut Pada Anak Umur 5-10 Tahun Berbasis Android. *E-journal Teknik Informatika Vol 7 No 1*.
- Dewi, N. K., Aripin, & dkk. (2019). Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Game Untuk Anak Usia 5-10. *Jurnal SAINTEK*, 634.
- Eggen, P., & Kauchak, D. (2012). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Jakarta: PT Indeks.
- Eka C., U. A. (2014). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Guided Discovery Materi Prisma dan Limas untuk Siswa SMP Kelas VIII Semester dua. *Jurnal Pendidikan*.
- Elistri, M., Wahyudi Jusuf, & Supardi, R. (2014). Penerapan Metode SAW dalam Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Jurusan pada Sekolah Menengah Atas Negeri 8 Seluma. *Jurnal Media Infotama*, 106.
- Elkabumi, N., & Ruhyana, R. (2016). *Panduan Implementasi Pendidikan Budi Pekerti*. Bandung: Yrama Widya.
- Faizal G., B. (2018). Pengembangan Game Edukasi Bahasa Inggris berbasis Android untuk Anak SD Menggunakan Pendekatan Guided Discovery. *Jurnal Pendidikann* , 25.
- G.Muruganantham. (2015). Developing of E-content package by using ADDIE. *International Journal of Applied Research 2015*, 2-54.
- Harun, L. (2010). EKSPERIMENTASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN PENDEKATAN CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL) DITINJAU DARI KEMAMPUAN AWAL SISWA KELAS VII SMP NEGERI KABUPATEN SUKOHARJO. *Jurnal Pendidikan Matematika* , 14.
- Henry, S. (2010). *Education gim adalah genre yang lebih berfokus kepada isi dan tujuan yang ingin disampaikan di dalam gim tersebut*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

- Hung, C. Y., Sun, J. Y., & YU, P. T. (20115). The Benefits of A Challenge: Student Motivation and Flow Experience in Tablet-PC-Game-Based Learning. *Interactive Learning Environments*, 172-190.
- Kasmali, K. (2015). Sinergi Implementasi Antara Pendidikan Akidah Dan Akhlak Menurut Hamka. *THEOLOGIA*, 1-8.
- Listantia, L. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Flash Berbasis Guided Discovery Pada Materi Larutan Penyangga dan Hidrolisis. *Jurnal Pendidikan*.
- Mahafi, A. G., & Hermawan, G. (2013). Game Edukasi Penyakit Malaria dan Cara Pencegahannya. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika*.
- Markaban. (2006). *Model Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Penemuan Terbimbing*. Yogyakarta: Departmen Pendidikan Nasional.
- Martono, K. T. (2015). Pengembangan Game Dengan Menggunakan Game Engine Game Maker. *Jurnal Sistem Komputer*, 23-30.
- Moedjiono, I. (2003). Metode Ceramah Interaktif dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam Sebuah Alternatif Meningkatkan Gairah Belajar Siswa. *Pendidikan Agama di Sekolah*, 85-86.
- Molenda, M. (2019, 11 22). *In Search of the Elusive ADDIE Model*. Retrieved from Indiana University: <http://www.comp.dit.ie/dgordon/Courses/ILT/ILT0004/InSearchofElusiveADDIE.pdf>
- Orton, A. (2004). *Learning Mathematics: Issues, Theory and Classroom Practice*. Britain: MPG Books Ltd.
- Permenag. (2013). *PERMENAG NO 000912 Tentang Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab*. Jakarta.
- Permendiknas. (2006, Mei 23). *Standar Isi untuk satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Diambil kembali dari BPHN: <http://www.bphn.go.id/data/documents/06pmdik022.pdf>
- Rachmawati, T. K. (2018). PENGARUH METODE EKSPOSITORI PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DASAR MAHASISWA MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM. *JPE (Jurnal Pendidikan Edutama)*, 52.
- Rizal, A. (2016). PENGEMBANGAN GAME EDUKASI MATEMATIKA DENGAN PENDEKATAN. *Jurnal UNY*, 4.
- Sisdiknas. (2010). *Undang Undang SISDIKNAS Sistem Pendidikan Nasional*. Bandung: Fokusmedia.

- Situmorang, J. R. (2015). Penggunaan Game Theory dalam Ilmu Sosial. *Jurnal Ilmu Administrasi Bisnis*, (11).
- Sorby, S. (2007). *Developing 3D Spatial Skills*. Australia.
- Sukowidyanti, A. P., Nurlaily, F., & Aini, E. K. (2019). GAMES EDUKASI PERPAJAKAN UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN PAJAK EARLY TAX PAYER. *JIPEMAS (Jurnal Edukasi Hasil Pengabdian Masyarakat)*.
- Sy, S., Hairunnisa, & Rahmawati, L. (2014). Pembelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Tsanawiyah Negeri Model Darussalam Martapura Kabupaten Banjar. *Jurnal Penelitian Agama Dan Sosial Budaya*.
- Wardhani, R., & Yaqin, M. H. (2013). Game Dasar-Dasar Hukum Islam Dalam Kitab Mabadi'ul Fiqh Jilid I. *Jurnal Teknika*, 1.
- Wibisono, W., & Yulianto, L. (2010). Perancangan Game Edukasi Untuk Media Pembelajaran Pada Sekolah Menengah. *Journal Speed Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 37-38.