

DAFTAR PUSTAKA

- Gee, James Paul. (2007). What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy.
- Papastergiou. (2009); Jiau, Chen, Ssu. (2009); Kazigmolu, Kiernan, Bacon, MacKinnon. (2012); Jong, Lai, Hsia, Lin, Lu. (2013). Game-Based Learning dapat meningkatkan motivasi pelajar dalam proses pembelajaran.
- Yusuf, Denny. (2016). "Game-based Learning, Video Game Sebagai Sarana Pembelajaran". Internet: http://www.kompasiana.com/deviswitch/game-based-learning-video-game-sebagai-sarana-pembelajaran_54f6768ca33311c5028b4ea2
- Nurpratomo, Yudhi. (2015). Game Pengenalan Huruf Hijaiyah Berbasis Flash: Jakarta.
- Sadiman, Arif S. (2003). Media Pendidikan (Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya). Jakarta: CV Rajawali.
- Sa'adah, Siti. (2016) "Ada Apa Dengan Generasi Muda Saat Ini?". Internet: <https://www.islampos.com/ada-apa-dengan-generasi-muda-saat-ini-181142/>
- Wardhani, Retno dan Yaqin, Husnul. (2013). Game Dasar-Dasar Hukum Islam Dalam Kitab Mabadi'ul Fiqh Jilid I: Surabaya.
- Desmira dan Fauzi, Rizal. (2015). Perancangan Aplikasi Pengenalan Pendidikan Islam Berbasis *Android* Untuk Pendidikan Anak Usia Dini: Jakarta.
- Sugiyono. (2008). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D: Bandung.