

Daftar Pustaka

- [1] N. S. Hidayat, "PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB," *Jurnal Pemikiran Islam*, vol. 37, 2012.
- [2] E. W. H. A. R. Hilman Septian, "Aplikasi Pengenalan Bahasa Arab dan Inggris untuk Anak-Anak Berbasis Android," *JOIN (Jurnal Online Informatika)*, vol. II, no. 2, pp. 71-78, 2017.
- [3] I. Baharuddin, "PESANTREN DAN BAHASA ARAB," *Jurnal Thariqah Ilmiah*, vol. 1, p. 24, 2014.
- [4] A. P. T. R. A. F. Supriyanto, "Rancang Bangun Game Edukatif Belajar Bahasa Arab," *STMIK GLOBAL INFORMATIKA MDP*, p. 1, 2015.
- [5] A. Riskasari, "Pembelajaran Mufradat/Kosakata Bahasa Arab dengan Menggunakan Media Word Wall," dalam *State Islamic University Sunan Kalijaga*, Yogyakarta, 2017.
- [6] M. Rohwati, "PENGUNAAN EDUCATION GAME UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR," *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, vol. 1, pp. 75-81, 2012.
- [7] T. S. Y. d. R. A. M. Surya Ikhsan, "RANCANG BANGUN HIDDEN OBJECT EDUGAME SEBAGAI ALTERNATIF PEMBELAJARAN VOCABULARY BAHASA".
- [8] P. L. E. d. A. Z. Falani, "PEMANFAATAN TEKNOLOGI GAME UNTUK PEMBELAJARAN MENGENAL RAGAM BUDAYA INDONESIA".

- [9] D. A. S. Diana Laily Fithri, "ANALISA DAN PERANCANGAN GAME EDUKASI SEBAGAI MOTIVASI BELAJAR ANAK USIA DINI," *Jurnal SIMETRIS*, vol. 8, p. 227, 2017.
- [10] A. V. Vitianingsih, "Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini," *Jurnal INFORM*, vol. 1, p. 25, 2016.
- [11] W. R. Saputa, "APLIKASI WORD PUZZLE GAME BERBASIS ANDROID," *e- Proceeding of Applied Science*, vol. 1, p. 132, 2015.
- [12] A. Y. I. Y. B. Inggried Claudia Muloke, "Pengaruh Alat Permainan Edukatif (Puzzle) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak," *Journal Keperawatan*, vol. 5, 2017.
- [13] G. P. F. DEWI, "PENGEMBANGAN GAME EDUKASI PENGENALAN NAMA HEWAN," Fakultas Teknik, Yogyakarta, 2012.
- [14] A. Z. F. Putri Ludvyah Ekawati, "PEMANFAATAN TEKNOLOGI GAME UNTUK PEMBELAJARAN," *JURNAL LINK*, vol. 22, pp. 5-34, 2015.
- [15] A. P. N. E. W. P. Dian Wahyu Putra, "GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI," *Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, vol. 1, p. 47, 2016.
- [16] A. Afriansyah, "RANCANG BANGUN MEDIAPEMBELAJARAN CORELDRAW BERBASIS MULTIMEDIA," *Jurnal TIPS : Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer Politeknik Sekayu*, vol. 8, pp. 38-45, 2018.
- [17] B. A. P. Atmoko Nugroho, "APLIKASI MOBILE AUGMENTED REALITY BERBASIS VUFORIA DAN UNITY," *JURNAL TRANSFORMATIKA*, vol. 14, p. 87, 2017.

- [18] A. P. R. K. U. A. P. S. Rickman Roedavan, “Zetcil: Game Mechanic Framework for Unity Game Engine,” *International Journal of Applied Information Technology*, vol. 03, pp. 96-105, 2019.
- [19] A. S. S. M. Miftah Fauzan Rahadian, “PENERAPAN METODE FINITE STATE MACHINE PADA GAME “THE RELATIONSHIP”,” *Jurnal Informatika Mulawarman*, vol. 11, 2016.
- [20] T. S. N. S. Suzuki Syofian, “OTOMATISASI METODE PENELITIAN SKALA LIKERT BERBASIS WEB,” *Seminar Nasional Sains dan Teknologi 2015*, 2015.
- [21] K. D. Dian Damayanti, “PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN BERORIENTASI BLENDED LEARNING PADA MATERI SISTEM PERIODIK UNSUR,” *UNESA Journal of Chemistry Education*, vol. 6, 2017.