

DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. Ekayani, “Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Belajar Siswa,” no. March, 2017.
- [2] B. Harsono, “Perbedaan Hasil Belajar Antara Metode Ceramah Konvensional Dengan Ceramah Berbantuan Media Animasi Pada Pembelajaran Kompetensi Perakitan Dan Pemasangan Sistem Rem Beni,” *J. Ptm Vol.*, vol. 9, pp. 71–79, 2009.
- [3] R. D. Ratriana, “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Virtual Reality Di Sekolah Dasar Islam Multiplus Ar Rahiim,” 2017.
- [4] N. I. Widiastuti and I. Setiawan, “Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo,” *J. Ilm. Komput. dan Inform.*, vol. 1, no. 2, pp. 41–48, 2012.
- [5] R. S. Pressman, *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta, 2012.
- [6] S. Wiryopranoto, N. Herlina, D. Marihandono, and Y. B. Tangkilisan, *Ki Hajar Dewantara Pemikiran dan Perjuangannya*. 2017.
- [7] Presiden Republik Indonesia, *UU Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta, 2003.
- [8] A. W. Gunawan, *Genius Learning Strategy Petunjuk Praktis Untuk Menerapkan Accelerated Learning*, vol. 2. Jakarta: PT Gramedia, 2006.
- [9] A. Nilwan, *Pemrograman Animasi dan Game Profesional 4*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 1998.
- [10] R. Kurniawan, “*The design and analysis of the Space Exploration 3D simulation game*,” Institut Teknologi Bandung, 2012.
- [11] A. Arisanti, “Pembangunan Game Virtual Reality Keberanian Dan Do’a Anak Muslim,” Bandung, 2018.
- [12] H. Hendrataman, *The Magic Of Blender*. Yogyakarta: Informatika, 2015.
- [13] R. Roedevan, *Unity Tutorial Game Engine*. Yogyakarta: Informatika, 2016.
- [14] Balsamiq Studio, “*Balsamiq Mockup*,” LLC, 2008. [Online]. Available: <https://balsamiq.com/wireframes/desktop/docs/overview>.
- [15] UMLet Studio, “*Free UML Tool for Fast UML Diagrams*.” [Online].

Available: <https://www.umlet.com/>.

- [16] S. S. Al-Mubarakfuri, *Sirah Nabawiyah*. Jakarta Timur: Ummul Qura, 2018.
- [17] R. DN, *Sunnah-Sunnah Rasul Yang Wajib Kamu Tahu*. Yogyakarta: Mueeza, 2017.
- [18] F. Khairudin, “Af’Al Rasul : Sebagai Sumber Hukum Islam.”
- [19] W. Budiaji, “Skala Pengukuran dan Jumlah Respon Skala Likert (*The Measurement Scale and The Number of Responses in Likert Scale*),” *J. Ilmu Pertan. dan Perikan. Desember*, vol. 2, no. 2 Hal, pp. 127–133, 2013.
- [20] Educa Studio, “*Marbel Edu Games*,” 2012. [Online]. Available: <https://www.educastudio.com/>. [Accessed: 20-Sep-2003].
- [21] A. Nugroho, *Pemrograman Berorientasi Objek Menggunakan C#*. Yogyakarta: ANDI, 2017.
- [22] Sugiono, “Skala Likert,” in *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*, Bandung: Alfabeta, 2012, p. 93.
- [23] Sudjana, *Metode Statistika*, 5th ed. Bandung: Tarsito, 2000.