Daftar Pustaka

[1] Ismail Andang. 2009. *Education Games*. Yogyakarta: Pro U Media.

[2] Rosa A.S., M. Shalahuddin. 2011. *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek*). Bandung: Modula.

[3] Meilany Dewi. 2012. *Simulasi Pergerakan Pengunjung Mall Menggunakan Flocking dan Obstacle Avoidance*. Surabaya: ITS.

[4] Game Petualangan Berburu Bintang Hijaiyah, 2011. http://www.gameedukasi.com/2011/12/game-hijaiyah-1/. diakses pada 16 Februari 2012, 11.23 WIB.

[5] H. Ali Abdurahman. 2008. *Islam Aktual dan Rasional*. Bandung: Habibie Press.

[6] Suyanto. 2007. *Artificial Intelligence*. Bandung: Informatika.

[7] Ahmad Warson. 1984. *Kamus al-Munawwir*. PP. Yogyakarta: Al-Munawwir Krapyak.

[8] Atabik Ali. 2003. *Kamus Kontemporer Arab Indonesia*. Yogyakarta: Multikarya Grafika.

[9] Khaeruddin. 2002. *Ilmu Pendidikan Islam*. Makassar: Yayasan Fatiya.

[10] Zainal Arifin Dzamaris. 1996. *Islam Aqidah dan Syari'ah*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

[11] Yunahar Ilyas, 2004. *Kuliah Aqidah Islam*. Yogyakarta: LPPI.

[12] Musthafa Ahmad Az-Zarqa'. 1967-1968. *Al Madkhal Al Fiqhi Al 'Am*. Damaskus: Al Adib.

[13] Yudi Wibisono. 2011. *Educational Game (Game Edukasi)*. http://yudiwbs.wordpress.com/2011/01/02/educational-game-game-edukasi/. diakses pada tanggal 18 Maret 2012, 13:45 WIB

[14] Wijaya Nurdiansyah. 2011. *Pembangunan Aplikasi Game 2D Kabayan Saving Our Cultures*. Bandung: UNIKOM.

[15] Hamid Darmadi. 2009. *Dasar Konsep Pendidikan Moral*. Bandung: Alfabeta.

[16] Hamalik, O. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.

[17] Criticos, C. 1996. Media selection. Plomp, T & Ely, D.P (Eds): *International Encyclopedia of Educational Technology*, 2nd ed. UK: Cambridge University Press.

[18] Sadiman, A.S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahadjito. 1990. *Media Pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*, edisi 1. Jakarta : CV. Rajawali.

[19] Arsyad, A. 2002. *Media Pembelajaran*, edisi 1. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

[20] Missyamel. 2010. *Pengertian Teknologi Game*. http://joey-amel.blogspot.com/2010/04/pengertian-teknologi-game.html. diakses pada tanggal 13 April 2012, 14.53 WIB

[21] Raharjo.B, Heryanto. I, Arif Haryano. 2009. *Mudah Belajar JAVA*. Bandung: Informatika.

[22] Wariyanti. 2007. *Pendidikan Agama Islam (Untuk SD dan MI kelas 1)*. Jakarta: Piranti Darma Kalokatama.

[23] Wariyanti. 2007. *Pendidikan Agama Islam (Untuk SD dan MI kelas 2)*. Jakarta: Piranti Darma Kalokatama.

[24] Wariyanti. 2007. *Pendidikan Agama Islam (Untuk SD dan MI kelas 3)*. Jakarta: Piranti Darma Kalokatama.

[25] Wariyanti. 2007. *Pendidikan Agama Islam (Untuk SD dan MI kelas 4)*. Jakarta: Piranti Darma Kalokatama.

[26] Wariyanti. 2007. *Pendidikan Agama Islam (Untuk SD dan MI kelas 5)*. Jakarta: Piranti Darma Kalokatama.

[26] Wariyanti. 2007. *Pendidikan Agama Islam (Untuk SD dan MI kelas 6)*. Jakarta: Piranti Darma Kalokatama.

[27] Absarukas1. 2010. *Tata Cara dan Bacaan Sholat.* http://www.youtube.com/watch?v=60c0fHH_TVI. diakses pada tanggal 06 Agustus 2012, 20.34 WIB.

[28] AdikAmmar08. 2008. *Cara Wudhu Lengkap*. http://www.youtube.com/watch?v=9qjsTqc2lVE&feature=related. diakses pada tanggal 06 Agustus 2012, 21.04 WIB.

[29] Ajax762002. 2011. *Rukun Islam.* http://www.youtube.com/watch?v=sapHa0bi23U. diakses pada tanggal 06 Agustus 2012, 21.55 WIB.