DAFTAR PUSTAKA

[1] Departemen Agama Republik Indonesia, Al Quran Terjemah dengan Translasi, Penerbit: PT. Krisna Daya Dinamika, 2008.

[2] Didiek Ahmad Supadie, Dkk, Pengantar Studi Islam, 2011.

[3] Dra. Entit Usidat, S.St, Harian Gala Media, Bandung, 11 Oktober 2010.

[4] Sarwono jonathan, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, Graha Ilmu, Yogyakarta, 2006.

[5] Brenda Brathwaite and Ian Schreiber. *Challenges for Game Designers,* boston. Course Technology PTR, 2009.

[6] J. Von Neumann and O. Morgenstern, *Theory of Games and Economic Behavior*, 3d ed. 1953.

[7] http://www.scribd.com/doc/40624797/Game-Sebagai-Sarana-Edukasi, tanggal akses 1 Oktober 2012 pukul 20.00WIB.

[8] Craven dan Hirnle. Pengertian edukasi, Suliha, 1996.

[9] Handriyantini, E. Permainan edukatif (*educational games*) berbasis komputer untuk siswa sekolah dasar. *E-Indonesia invitiative* (eII2009), hal 130, 2009.

[10] Rosa A.S, M. Shalahuddin, *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak terstruktur dan Berorientasi Objek),* Modula, Bandung. 2011.

[11] http://Litbang.kemdikbud.go.id. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar, Badan Standar Nasional Pendidikan, jakarta. 2006. Tanggal akses 1 Oktober 2012 pukul 20.00 WIB.