DAFTAR PUSTAKA

[1] Pressman, Roger S. 2012. *Software Engineering : A Practioner's Approach, 7th edition,* McGraw Hill Higher Education

[2] Nabu.2012."Belajar Sambil Bermain (*Learning By Games*)". http://edukasi. kompasiana.com/2012/01/19/belajar–sambil–bermain–learning–by–games–431953. html(diakses pada tanggal 27.9.2013)

[3] "_____".2009."Pengertian dan Definisi Pendidikan". http:// carapedia. com/ pengertian definisi_pendidikan_info2029.html (diakses pada tanggal 21.11.2014*)*

[4] Rahmawati, Indah.2010."Media Permainan Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa". http://www.dinaspendidikan-parepare.info (diakses pada tanggal 27.9.2013)

[5] Haryanto.2010."Metode Permainan Dalam Pembelajaran". http:// belajarpsikologi.com/metode–permainan–dalam–pembelajaran (diakses pada tanggal 27.9.2013)

[6] Rizal.2013."Edugame Menurut Para Ahli".http://segitiga.net/blog/apa-itu-edugame-menurut-para-ahli (diakses pada tanggal 27.9.2013)

[7] Kangdoellah.2012."Download Silabus dan RPP Bahasa Arab Mts/SMP Kelas VII, VII, IX". http://kangdoellah.wordpress. Com /2012/05/30/ download –silabus–bahasa–arab _ mtssmp-kelas-vii-viii-ix (diakses pada tanggal 30.9.2013)

[8] Aryamurti.2010."Sejarah *Board Game*".http://www.tnol.co.id/games – jackmilyarder /board-game-history.html(diakses pada tanggal 1.10.2013)

[9] Andrew Rollings and Ernest Adams.2003.*Game Design*.USA:New Riders Publishing

[10] Herlawati dan Prabowo Pudjo Widodo. 2011.*Menggunakan UML (Unified Modeling Language)*. Bandung : Informatika

[11] Julie E. Kendal, Kenneth E. Kendal, and Allen Schmidt.2007.*Systems Analysis and Design*.Prentice Hall.

[12] Kusumadewi, Sri.2003.. *Atificial Intellegence (Teknik dan Aplikasinya).* Yogyakarta : Graha Ilmu.

[13] Soenarto, Ahmad. *Pelajaran Tajwid Praktis dan Lengkap*. Jakarta : Bintang Terang

[14] Yayasan Pembinaan Masyarakat Islam.*Terjemahan Al-Qur'an Secara Lafzhiyah Penuntun Bagi Yang Belajar Jilid XI (Juz Amma)*. Jakarta : Yayasan Pembinaan Masyarakat Islam "Al – Hikmah".

[15] Daryanto, Tri.2005.*Sistem Multimedia dan Aplikasinya.*Yogyakarata : Graha Ilmu.

[16] Scirra.2015."*Official Construct 2 Manual".* http://www.Scirra.com /manual 1/ construct–2 (diakses pada tanggal 6.8.2014)

[17] "_____".2014."Sejarah Perkembangan Illustrator".http://tips–triks–ilmu–komputer.blogspot.com/2014/10/sejarah–perkembangan–illustrator .html (diakses pada tanggal 30.10.2014)

[18] Silalahi, Ulber.2009.*Metode Penelitian Sosial*. Bandung : Refika Aditama

[19] Riduwan.2002.*Skala Pengukuran Variabel – Variabel Penelitian.* Bandung : Alfabeta.