

## Daftar Pustaka

- [1] M. A. R. Indonesia, “Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 117 Tahun 2014 Tentang Implementasi Kurikulum 2013 di Madrasah,” Menteri Agama Republik Indonesia, Jakarta, 2014.
  
- [2] M. A. R. Indonesia, “Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 000912 Tahun 2013 Tentang Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab,” Menteri Agama Republik Indonesia , Jakarta, 2013.
  
- [3] L. A. Samiadi, “7 Cara Membesarkan Anak Dalam Dua Bahasa,” Hello Health Group Pte. Ltd. , 16 Augustus 2017. [Online]. Available: <https://hellosehat.com/parenting/tips-parenting/7-cara-membesarkan-anak-dalam-dua-bahasa/>. [Diakses 15 November 2019].
  
- [4] P. M. Ruano, C. Sevilla, S. Santini, P. A. Haya, P. Rodríguez dan G. M. Sacha, “Designing videogames to improve students’ motivation,” *Computers in Human Behavior*, vol. 31, pp. 571-579, 2014.
  
- [5] Direktorat Jendral Pendidikan Islam, “Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Tahun 2013 Tentang Kurikulum Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab di Madrasah,” Direktorat Jendral Pendidikan Islam, Jakarta, 2013.
  
- [6] D. S. Iskandarwassid, dalam *Strategi Pembelajaran Bahasa*, Bandung, Remaja Rosdakarya, 2011, p. 226.
  
- [7] Gamelab Indonesia, “Tips Membuat Game Design Document (GDD) Bagi Pemula,” Educa Studio, 28 Desember 2018. [Online]. Available: <https://www.gamelab.id/news/54-tips-membuat-game-design-document-gdd-bagi-pemula>. [Diakses 24 Januari 2020].

- [8] A. Sayenko, "How (and Why) to Write a Great Game Design Document," envato-tuts+, 24 April 2015. [Online]. Available: <https://gamedevelopment.tutsplus.com/articles/how-and-why-to-write-a-great-game-design-document--cms-23545>. [Diakses 24 Januari 2020].
- [9] N. S. H, Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC berbasis Android, Bandung: Informatika, 2012.
- [10] R. Ramadan dan Y. Widyani, "Game development life cycle guidelines," dalam *2013 International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems (ICACSIS)*, Bali, 2013.
- [11] S. Hermawan S, Mudah Membuat Aplikasi Android, Yogyakarta: Andi Offset, 2011.
- [12] R. Roedavan, A. Pratondo, R. K. Utoro dan A. P. Sujana, "Zetcil: Game Mechanic Framework for Unity Game Engine," *International Journal of Applied Information Technology*, vol. III, no. 02, pp. 96-105, 2019.
- [13] Jasson, Role Playing Game (RPG) Maker – Software Penampung Kreativitas, Inovasi, dan Imajinas Bagi Game Designer., Yogyakarta: C.V. Andi Offset, 2009.
- [14] A. Afriansyah, "RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN CORELDRAW," *Jurnal TIPS : Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer Politeknik Sekayu*, vol. VIII, no. 1, pp. 38-45, 2018.
- [15] Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Bandung: Alfabeta, CV, 2017.
- [16] I. Millington dan J. Funge, Artificial intelligence for Games 2nd Edition, Burlington: Morgan Kaufmann, 2009.

- [17] E. Yulsiviana dan H. Ekawati, "PENERAPAN METODE FINITE STATE MACHINE (FSM) PADA GAME AGENT LEGENDA ANAK BORNEO," *SEBATIK*, pp. 116-123, 2019.
- [18] R. Khaerotin, "Pengembangan Multimedia Interaktif 3D Aurora," *al Mahāra Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, vol. V, no. 1, 2019.
- [19] M. K. Nasution, "Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa," *STUDIA DIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, vol. XI, 2017.
- [20] H. Hasan, "Kendala yang Dihadapi Guru Dalam Proses Belajar Mengajar Matematika di SD Negeri Gani Kabupaten Aceh Besar," *JURNAL PESONA DASAR*, vol. I, no. 4, pp. 40-51, 2015.
- [21] Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012.
- [22] Roestiyah, *Dikadik Metodik*, Jakarta: PT. Bina Aksara, 1989.