

DAFTAR PUSTAKA

- Abadi, Rizky Gita. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Game Fun With Physic Berbasis Android. *Jurnal Fakultas Sains Dan Teknologi*. UIN Alauddin Makasar.
- Aini, Yuyun Rohimatul. (2019). Metode Pembelajaran PAI Materi Perawatan Jenazah Kelas XI. *At-Tarbawi*. Vol. 8, No. 1.
- Amiruddin, Zen. (2016). *Ushul Fiqih*. Surabaya: Elkaf.
- Anwar Ramli (*et al*). (2018). Peran Media Dalam Meningkatkan Efektivitas Belajar. *Jurnal Lembaga Pengabdian Masyarakat*. Universitas Negeri Makassar.
- Arikunto, Suharsimi. (2014). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pengajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ash-Shidieqy, Hasbi. (1970). *Pengantar Hukum Islam*. Jakarta: Bulan Bintang.
- Darajat, Zakiyah. (2018). *Metode Khusus Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Direktorat Pendidikan Madrasah, Direktorat Pendidikan Islam Depag RI, SKL, SK dan KD serta Model Pengembangan Silabus Madrasah Aliyah Mata Pelajaran Fikih. Jakarta: Depag RI, 2007, hal. 1.
- E, Mulyatiningsih. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Erna Damayanti. (2013). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Melayani Makan Dan Minum Siswa Kelas Xi Di Smk Negeri 1 Ambal Kebumen. *Skripsi Sarjana Pendidikan Teknik Boga*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- H, Sung Y., & Hwang, G. J, A. (2013). Collaborative Game-Based Learning Approach to Improving Student Learning Performance in Science Courses. *Journal Computers and Education*. Vol. 63, No. 4.
- Hamalik, Oemar. (2019). *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya.

- Hikmatyar, M. (2015). Analisis Pengembangan Game Edukasi “Indonesiaku” Sebagai Pengenalan Warisan Budaya Indonesia Untuk Anak Usia 12-15 Tahun. *Skripsi Fakultas Teknik*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ilmatus Sa’diyah (*et al*). (2021). “Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru SD/MI melalui Pelatihan Media Pembelajaran Edugames Berbasis Teknologi: Quizizz dan Baamboozle”, *Junal Garuda: Publikasi Pendidikan*, Vol. 11, No. 3.
- Jasson. (2019). *Role Playing Game (RPG) Maker Software*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Koto, Alaidin. (2014). *Ilmu Fiqih dan Ushul fiqih*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Krisbiantoro, B. (2020). The Effectiveness of Gamification to Enhance Students’ Mastery on Tenses Viewed from Students’ Creativity. *Journal of Advanced Multidisciplinary Research*. Vol. 1, No. 2
- Kurnia, Windy Ayu. (2017). Efektifitas Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Game Based Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Reproduksi. *Skripsi Program Studi Biologi*. Perpustakaan Universitas Pasundan Bandung.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto (*ed*). (2011). *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Noorzanah. (2017). Konsep Kurikulum Dalam Pendidikan Islam. *Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan*. Vol. 15 No. 28, 2017, hal. 68
- Nurbiah Pohan. (2017). Pelaksanaan Proses Belajar Melalui Bimbingan Aspek Afektif, Kognitif Dan Psikomotorik Siswa Di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amal Shaleh Medan. *Tesis Program Studi S2 Pendidikan Agama Islam*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Rachman, Afif Fatur. (2017). “Pengembangan Permainan Edukasi KATELU Berbasis Andorid Dengan Tools Unity 3D Game Engine. *Skripsi Program Studi Pendidikan Tehnik Informatika*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rahayu, Irma Retno, and Diki Rukmana. (2022). The Effect Of Game-Based Learning Model Assisted By A Baamboozle On The Multiplication Operation Skills Of Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Game Berbantuan “Baamboozle”. Primary: *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah*. Vol. 11 No. 4.

- Rina Insani Setyowati (*et al.*). (2021). Perencanaan Pembelajaran Reggio Emilia Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Sinda*, Vol. 1, No. 3
- Rismayanti, Tristi Ardita dan Nurul Anriani (*et al.*). (2022). Pengembangan E-Modul Berbantu Kodular pada Smartphone untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa SMP. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Vol. 06, No. 01.
- Ristawati. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 1 Sinjai. *Skripsi Sarjana Fakultas Ilmu Sosial*. Universitas Negeri Makasar.
- Rizky Gita Abadi. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Game Fun With Physic Berbasis Android. *Jurnal Fakultas Sains Dan Teknologi UIN Alauddin Makasar*.
- Rizqi Ilyas Aghni. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*. Universitas Negeri Yogyakarta, Vol. 16, No. 1.
- Rohidin. (2016). *Pengantar Hukum Islam Dari Semenanjung Arabia Sampai Indonesia*. Yogyakarta: Lintang Rasi Aksara Books. hal. 5.
- Septy Nurfadillah. (2021). *Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak Api.
- Setyowati, Rina Insani (*et al.*). (2021). Perencanaan Pembelajaran Reggio Emilia Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Sinda*. Vol. 1 No. 3.
- Shalahuddin, Mahfud. (2016). *Media Pendidikan Agama*. Bandung: Bina Islam.
- Sugiyono (2022). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Usman, Basyiruddin, Asnawir. (2022). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.