

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman bin Abi Bakr As-Suyuti, Jalaludin. *al-Jami'u as-Shaghir Juz 1*. Indonesia: Dar Ihya' al-Kutub al-,Arabiyah.
- Ali, Muhamad. *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru, 1992.
- Amrullah, Djumransjah Abdul Malik Karim. *Pendidikan Islam Menggali Tradisi Mengukuhkan Eksistensi*. Malang: UIN Malang Press, 2007.
- Anita, Ria. "Pengembangan Media Pembelajaran Teks Anekdot Berbasis Animasi pada Siswa Kelas X Sekolah Menengah Kejuruan." Tesis tidak diterbitkan, Program Magister Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Bandar Lampung, 2016.
- Anshari, Hafi. *Kamus Psikologi*. Surabaya: Usaha Nasional, 1996.
- Ariesta, Jefri. "Motivasi Membaca Buku Ocd (Obsessive Corbuzier Diet) Karya Deddy Corbuzier (Studi pada Kelompok BODY N SOUL Jalan Juanda 8 Kelurahan Air Hitam Kecamatan Samarinda Ullu)" *eJournal Ilmu Komunikasi*, Volume 3, Nomor 2, (2015): h. 192
- Arif, Armai. *Reformulasi Pendidikan Islam*. Jakarta: CRS Press, 2005.
- _____, *Pembaharuan Pendidikan Islam di Minangkabau*. Jakarta: Penerbit Suara Adi, 2009.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian: Suatu pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- _____. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- _____. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- _____. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- Arumawan, Muhammad Muhsin "Pengembangan Media Pembelajaran Fikih Menggunakan Program Construct 2 dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa." Tesis tidak diterbitkan, Program Magister Pendidikan Agama Islam, Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang, 2016.

- Asrori, Lutfi dan Emha Taufiq Luthfi, "Perancangan dan Pembuatan Game Online "Penyelamatan Tawanan Perang" Berbasis HTML 5 untuk Penerapan Aplikasi Game Facebook Menggunakan Engine Construct 2," *Jurnal Dasi*, Vol. 13 No. 3 (2012): h. 56.
- Aziz, Muhammad Khoirun. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Partisipasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI." Tesis tidak diterbitkan, Magister Pendidikan Agama Islam, Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2015.
- Baharudin, *Pendidikan Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2010.
- Borg W.R. and Gall M.D. *Educational Research An Introduction*. London: LongmanInc, 2003.
- Chaplin, J. P. *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2004.
- Danarjati, Dwi Prasetya, dkk. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014.
- Daradjat, Zakiah. *Pendidikan Agama dalam Pembinaan Mental*. Jakarta: PT. Bulan Bintang, 1975.
- _____. *Metodologi Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: Bumi Aksara, 1996.
- _____. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara, 1996.
- _____. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara, 2000.
- Daradjat, Zakiah, dkk. *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: Bumi Aksara, 2001.
- Dimiyati dan Mudjiono. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka, 2010.
- Djamarah, Syaiful Bahri. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2000.
- _____. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2002.
- Djamarah, Syaiful Bahri, dan Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Djumransjah, M. *Filasafat Pendidikan*. Malang: Bayumedia Publishing, 2004.

- Endang Sri Astuti, Resminingsih. *Bahan Dasar Untuk Pelayanan Konseling Pada Satuan Pendidikan Menengah Jilid I*. Jakarta : PT Grasindo, 2010.
- Eveline dan Hartini. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Ghalia Indonesia, 2011.
- Fathurrohman, Pupuh, M. Sobry Sutikno. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Refika Aditama, 2007.
- Ghony, M. Djunaidi. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012.
- Hadi, Sutopo Ariesto. *Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2003.
- Hakim, Thursan. *Belajar Secara Efektif*. Jakarta: Puspa Swara, 2005.
- Hamalik, Oemar. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensido, 1990.
- _____, *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara, 2001.
- _____. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008.
- _____, *Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algensido, 2010.
- Hamidi. *Metode Penelitian Kualitatif: Aplikasi Praktis Pembuatan Proposal dan Laporan Penelitian*. Malang: UMM Press, 2004.
- Hikmatyar, Mirza. “Analisis Pengembangan Game Edukasi “Indonesiaku” sebagai Pengenalan Warisan Budaya Indonesia untuk Anak Usia 12-15 Tahun.” Skripsi tidak diterbitkan, Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, 2015.
- Indriana, Dina. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta: Diva. Press, 2011.
- Isbani, *Media Pendidikan*. Surakarta: UNS Press, 1987.
- Iskandar. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial (Kuantitatif dan Kualitatif)*. Jakarta: GP Press, 2008.
- Istiqomah, Dewi Anisa, “Skripsi Aplikasi Game Susun Aksara Jawa (Suraja) Sebagai Media Belajar Aksara Jawa Kelas V Sdit Salsabila Baiturrahman Untuk Platform Android” Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika, Fakultas Teknik: Universitas Negeri Yogyakarta, 2014.

- Jogiyanto, Hartono. *Analisis & Desain Sistem Informasi Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta: Andi, 2005.
- Madjid, Nurcholish. *Pesan-pesan Takwa*. Jakarta: Paramadina, 2000.
- Majid, Abdul. *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi Konsep dan Implementasi Kurikulum 2004*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2004.
- _____. *Perencanaan Pembelajaran, Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Jakarta: PT. Rosda Karya, 2008.
- _____. *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012.
- Makmun, Abin Syamsudin. *Psikologi Kependidikan Perangkat Sistem Pengajaran Modul*. Bandung: PT. Rosdakarya, 2005.
- Marsh, Colin. "Handbook for Beginning Teachers. Addison Wesley Longman: Australia." *Australian Journal of Teacher Education* 8, vol. 22 (1996): h: 27-28.
- Miarso, Yusumadi. *Teknologi Komunikasi Pendidikan; Pengertian dan Penerapannya di Indonesia*. Jakarta: CV Rajawali, 1984.
- Muhaimin. *Paradigma Pendidikan Islam*. Bandung: Remaja Rosda karya, 2001.
- _____. *Paradigma Pendidikan Islam : Upaya Mengefektijkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*. Bandung: Rosdakarya, 2002.
- _____. *Rekonstruksi Pendidikan Islam dari Paradigma Pengembangan, Manajemen Kelembagaan, Kurikulum hingga Strategi Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2009.
- Mukminan. *Media Pembelajaran Geografi. Diktat*. Yogyakarta: FIS UNY, 2011
- Mulyono. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rhineka Cipta, 2003.
- Mulyana, Rohmat. *Mengartikulasikan Pendidikan Nilai*. Bandung: Alfabeta, 2004.
- Munir. *Multimedia (Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- Nazarudin. *Manajemen Pembelajaran*. Yogyakarta: Teras, 2007.

- Niken, Ariyani. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. Jakarta: Prestasi Pustaka, 2010.
- Noviami, Rizki Raharyu, Lisdiana dan Wulan Christijanti. "Pengembangan Media Digital Games Based Learning (DGBL) Pada Pembelajaran Sistem Reproduksi Manusia di SMP." *Unnes Journal of Biology Education*, 2 (1), (2013): h. 59.
- Permendiknas, Nomor 22 Tahun 2006, Nomor 24 tahun 2006, Nomor 24 tahun 2006.
- Purwanto. M, Ngalim. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: CV. Sinar Baru, 2007.
- Purwanto, Ngalim. *Administrasi dan Supervisi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012.
- Pusat Bahasa Depdiknas. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 2008.
- Reid, G. *Memotivasi Siswa di Kelas: Gagasan dan strategi*, diterjemahkan oleh Hartati Widiastuti, Buku asli diterbitkan tahun 2007. (London: Paul Chapman Publishing, 2009).
- Republik Indonesia, "Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No, 20 Tahun 2003".
- Riduwan. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2008.
- Riyanto, Yatim. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surabaya: SIC, 2001.
- Riyanto, Widodo Dwi. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III Di SD Muhammadiyah 1 Ngawi." Tesis tidak diterbitkan, Program Studi Teknologi Pendidikan, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Sebelas Maret Surakarta, 2016.
- Rohani, Ahmad dan Abu Ahmadi. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 1995.
- Ruseffendi, E. T. *Dasar-dasar Matematika Modern dan Komputer untuk Guru Edisi 5*. Bandung: Tarsito, 2005.
- Rusman. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: ALFABETA, 2012.

- Samsul, Nizar. *Pengantar Dasar-dasar Pemikiran Pendidikan Islam*. Jakarta: Gaya Media Pratama, 2001.
- Sanjaya, Wina. *Pembelajaran dalam Implementasi KBK*. Jakarta: Kencana, 2006.
- _____. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group, 2010.
- Santrock, John W. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2010.
- Sardiman A.M, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT RajaGrafindo 2001.
- _____. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo 2006.
- _____. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011.
- _____. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers, 2014.
- Setyosari, Punaji. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia , 2013.
- Sholihin, Miftahus dan Kemal Farouq, “Game Pass-Puzz dengan Construct 2”, Program Studi Teknik Informatika Universitas Islam Lamongan, JOUTICA-PRESS ISSN 2503-07103, (2016): h. 19.
- Sibilana, Annas Ribab. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Kelas XI di SMA Negeri 2 Malang.” Tesis tidak diterbitkan, Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam, Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2016.
- Siskawati, Maya. “Pengembangan Media Monopoli untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa.” Tesis tidak diterbitkan, Program Pascasarjana Magister Pendidikan IPS, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Bandar Lampung, 2016.
- Soeharto, Karti. *Teknologi Pembelajaran Pendekatan Sistem, Konsep dan Model, SAP, Evaluasi, Sumber Belajar dan Media*. Surabaya: SIC, 2003.
- Soemanto, Wasty. *Psikologi Pendidikan*. Malang: Rineka Cipta, 1990

_____. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta, 2012.

Soewandi, Dhia Ayu Sabrina. "Penciptaan Model Pembelajaran Bisnis Melalui Game "Chochorillo : The Lost Recipes," *Journal of Animation and Games Studies*, Vol. 2 No.1 (2016): h. 96.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.CV, 2013.

_____. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta, 2014.

Sudjana, Nana. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru: 1989.

Sujdana, Nana dan Ahmad Rivai. *Media Pengajaran*. Bandung: CV. Sinar Baru, 2007.

Suka, Komang dan I Dewa Arta, 1982. Uraian Pokok Didaktik/Metodik Umum. Diklat Materi Pelajaran Didaktik dan Metodik Umum untuk SPG Negeri Denpasar
Suleiman, Amir, Hamzah, 1979. *Media Audio Visual untuk pengajaran, Penerangan, Penyuluhan*. Jakarta: PT. Gramedia, 1982.

Sukardjo. *Evaluasi Pembelajaran Semester 2*. Yogyakarta: PPs UNY, 2005.

Sukmadinata, Nana Syaodih. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005.

Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 Tahun 2003 Tentang SISDIKNAS
Bandung: Citm Umbara. 2006.

Uno, Hamzah B. *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2008.

Uno, Hamzah B dan Masri Kuadrat, *Mengelola Kecerdasan dalam Pembelajaran: Sebuah Konsep Pembelajaran Berbasis Kecerdasan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2009.

Virvou, Maria, George Katsionis and Konstantinos Manos. "Combining Software Games with Education: Evaluation of its Educational Effectiveness." *Educational Technology & Society*, 8 (2), (2005): h. 64.

Widoyoko, Eko Putro. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011.

Winkel, W.S. *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Rasindo, 1998.

Yusuf, Syamsu. *Program Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Bandung: Rizqi Perss, 2009.

Zarkasi, Abdullah Syukri. *Gontor dan Pembaharuan Pendidikan Pesantren*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2005.