

DAFTAR PUSTAKA

- Ayub, A. M. (2019). *Implementasi Game Petualangan sebagai Penunjang Pembelajaran Interaktif Bahasa Jepang*. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ALAUDDIN MAKASSAR.
- Endang Mulyatiningsih. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Alfabeta.
- Ernanida, & Yusra, R. Al. (2019). Media Audio Visual dalam Pembelajaran PAI. *Murabby*, 2.
- Khairiyah, N., & Zen, E. S. (2017). *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Kustandi, Cecep, Sutjipto, & Bambang. (2013). *Media Pembelajaran*. Ghalia Indonesia.
- Mahanani, A. U., Saifudin, M., Wijaya, T., & Nugroho, N. A. (2016). *Pembuatan Media Pembelajaran Berupa Game Edukasi Role Playing Berbasis RPG Maker Vx ACE pada Sub Materi Matahari sebagai Sumber Energi Alternatif untuk Siswa SMP Kelas VII*.
- Mahfud, R. (2011). *Pendidikan Agama Islam*. Erlangga.
- Marzuki, & Chandra, F. (2012). *GAME BERBASIS ADVENTURE SEBAGAI PENDUKUNG PEMBELAJARAN PENGENALAN KATA BAHASA INGGRIS UNTUK ANAK USIA DINI*.
- Muchlas Iman Teguh Saputra. (2015). *Pembuatan Game RPG "Perjalanan Rio" Menggunakan RPG Maker VX ACE*. SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER AMIKOM YOGYAKARTA.
- Prasetio, H., Chandra, E., & Suyatna, A. (2018). *Pengembangan Game Edukasi Menggunakan Software Rpg Maker Vx Ace pada Materi Hukum Archimedes*.
- Siregar, S. (2014). *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*. Bumi Aksara.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. PT Remaja Rosdakarya.
- Wicaksono. (2013). *Game Advanture of Paperu Using RPG Maker VX*.
- Wijayanti, A. T. (2019). *Peranan Media Audiovisual pada Proses Pembelajaran*.