

DAFTAR PUSTAKA

- Anggra, 2008. Memahami Teknik Dasar Pembuatan *Game* Berbasis *Flash*. Yogyakarta: Gaya Media.
- Anggra, 2008. Memahami Teknik Dasar Pembuatan *Game* Berbasis *Flash*. Yogyakarta: Gaya Media.
- Kementrian Agama Republik Indonesia. 2014. Buku Siswa Bahasa Arab Pendekatan Saintifik Kurikulum 2013.
- M Nazar A. Komponen Utama *Game*. URL : <http://muhammadnazaragliyono.blogspot.co.id/2013/05/komponen-utama-game.html>. Diunduh tanggal 4 September 2017.
- Randi. (2014). Pengembangan *Game* Edukasi Nama Hewan Dan Habitatnya. Garut. STT Garut.
- Wulandari, Agustina Dwi. 2012. *Game* Edukasi Sejarah Komputer Menggunakan *Role Playing Game (RPG) Maker XP* Sebagai Media Pembelajaran di SMP Negeri 2 Kalibawang. Jurusan Teknik Elektronika : Universitas Negeri Yogyakarta
- Eko Didik. Widiyanto. 2013. Pemodelan Sistem dengan UML. <http://didik.blog.undip.ac.id/files/2012/03/TSK612-Kuliah3-UML-Modelling.pdf>. Diakses tanggal 10 Desember 2017.
- Mario Afarel. 2016. Nama Buah-Buahan Dalam Bahasa Arab. <http://www.buahaz.com/2016/11/nama-buah-buahan-dalam-bahasa-arab.html>. Diakses tanggal 10 Desember 2017.
- Rizky Savero. 2013. Pengertian *Game*. <https://game-savero.blogspot.co.id/2013/05/pengertiansejarahjenis-jenis-tentang.html>. Diakses tanggal 28 Januari 2018.
- Fred Thomas Hofstetter. 2001. *Multimedia Literacy*.