

DAFTAR PUSTAKA

- Aditama, Y. M. (2015). Penerapan Education Game dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Alam Banyubelik Karang Nangka Kabupaten Banyumas. *Jurnal Institut Agama Islam Negeri Purwokerto*, 1-98. Vol. 1 No. 25.
- Ainiyah, N. (2013). Pembentukan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Al-Ulum*, 25-38.
- Alfi, L. (2012, December 9). Kronologi Terjadinya Kiamat. Dikutip dari laman <http://alfiislam.blogspot.com/2012/12/kronologi-terjadinya-kiamat.html> pada tanggal 8 April 2018.
- Al-Wabil, Y. b. (2004, May 24). Pasal Kedelapan: Keluarnya Binatang dari Perut Bumi. Dikutip dari laman <https://almanhaj.or.id/747-pasal-kedelapan-keluarnya-binatang-dari-perut-bumi.html> pada tanggal 19 Maret 2018.
- Arifin, Y. (2014). *Digital Multimedia*. Jakarta: Bina Nusantara Media & Publishing.
- Basri, H. H. (2015). *Dakwah Kultural, Dakwah yang Efektif*. Jakarta: balitbangdiklat.kemenag.go.id.
- Batson, L., & Feinberg, S. (2006). Game Designs that enhance Motivation and Learning for Teenagers. *Electronics Journal for the Integration of Technology in Education*, 34-43.
- Brown. (2007). Principles of Language Learning and Teaching. *Visual, Auditory, and Kinesthetic Styles* (hal. 14-38). New York: Prentice Hall.
- Cairncross, S., & Mannion, M. (2001). Interactive Multimedia and Learning: Realizing the Benefits. *Innovation in Education and Teaching International*, 156-164.
- Centre, N. I. (2013). Technical Document on Creation of Client Connector. *National e-Services Dashboard*, 1-7.
- Chen, H.-J. H. (2012). The Impact of Adventure Video Games on Foreign Language Learning and the Perceptions of Learners. *Interactive Learning Environments*, 130-141.

- Clark, R. E. (2006). Evaluating the Learning and Motivation Effects of Serious Games. *Rosier School of Education Center for Creative Technologies Available*. Diakses pada tanggal 18 Agustus 2018 terdapat pada laman http://projects.ict.usc.edu/itgs/talks/Clark_Serious%20Games%20Evaluation.ppt
- Crompton, H. (2013). A Historical Overview of Mobile Learning: Toward Learner-Centered Education. *Handbook of Mobile Learning*, 3-14.
- Deliyannis, I. (2012). *Interactive Multimedia*. Rijeka: InTech.
- Douglas, S. L., & Shaikh, M. A. (2004). Defining Islamic Education: Differentiation and Applications. *Islamic Education*, 15.
- Evlannikov, S. (2014). Development of Game Prototype. *Helsinki Metropolia University of Applied Sciences*, 1-45.
- English Oxford Living Dictionaries. (2018). *Definition A Game*. Dikutip dari laman <https://en.oxforddictionaries.com/definition/game> pada tanggal 20 Agustus 2018.
- Gunawan, I., & Palupi, A. R. (2008). Taksonomi Bloom - Revisi Ranah Kognitif: Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, Penilaian. *Education Section*, 16-40.
- Hassenzahl, M. (2013). User Experience and Experience Design. *Computer and Information Technology*, 30-32.
- Helmiati. (2016). *Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Hormby, J. (2007). How Adobe's Photoshop Was Born. *Story Photography*, 1-15.
- Hussain, A. (2004). Islamic Education: Why is there a need for it? *Journal Beliefs & Values*, 317-323.
- Ja'far, H. (2015). Indonesian Islamic Education: Towards Science Development. *STAI Ma'had Aly Al-Hikam Journal*, 331-344.
- Komalasari, K., & Saripudin, D. (2017). Value-Based Interactive Multimedia Development through Integrated Practice for the Formation of Students' Character. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 179-186.

- Martono, K. T. (2015). Pengembangan Game dengan Menggunakan Game Engine Game Maker. *Jurnal Sistem Komputer*, 1-8.
- McQuiggan, S., McQuiggan, J., Kosturko, L., & Sabourin, J. (2015). *Mobile Learning: A Handbook for Developers, Educators, and Learners*. Cary, North Carolina: SAS Institute Inc.
- Miller, J. R. (2009). Multimedia: a new technology for the CPA. *Information Technology and Software Engineer*, 1.
- Munir. (2013). *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nasrullah. (2015). Pembentukan Karakter Siswa Melalui Pendidikan Agama Islam. *Salam*, 1-183.
- Nisa, S. S. (2017). *Model Pembelajaran Visual Auditory Kinesthetic (VAK) dengan Pendekatan Games Adventure untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa SMK pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar*. Bandung: UPI.
- Nurmayani. (2016). Pengaruh Gaya Belajar VAK pada Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPA Fisika Siswa SMP Negeri 2 Narmada Tahun Ajaran 2015/2016. *Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 13-21.
- Pratama, W. (2014). Game Adventure Misteri Kotak Pandora. *Telematika*, 13-31.
- Rambe, H. H. (2014). The Effect Using Visual Auditory Kinesthetic (VAK) Learning Model on Students Achievement in Writing Recount Text. *Jurnal Unimed*, 1-11.
- Rizqyawan, & Hermawan, G. (2015). Adventure Game as Learning Media for Introducing Music Interval and Ear Training to Kids. *International Conference on Automation, Cognitive Science, Optics, Micro Electro-Mechanical System, and Information Technology*, 172-175.
- Rusn, A. I. (1998). *Pemikiran Al-Ghazali Tentang Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Salleh, M. S. (2013). Strategizing Islamic Education. *Islamic Education*, 1.

- Sari, A. K. (2014). Analisis Karakteristik Gaya Belajar VAK (Visual Auditorial Kinestetik) Mahasiswa Pendidikan Informatika Angkatan 2014. *Jurnal Ilmiah Edutic*, 1-12.
- Sek, Y. W., Deng, H., McKay, E., & Qian, M. (2015). Investigating the Impact Learners' Learning Styles on the Acceptance of Open Learner Models for Information Sharing. *Australasian Conference on Information Systems*, 1-10.
- Siregar, R. (2018). Teaching Model of Visualisation, Auditory, and Kinesthetic (VAK) to Improve the Economic Education Achievement. *International Journal of Humanities and Social Science Research*, 6-10.
- Sitorus, F. H. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran VAK (Visual, Auditori, Kinestetik) terhadap Kemampuan Menulis Puisi oleh Siswa Kelas VIII SMPN 2 Porsea Tahun Pembelajaran 2012/2013. *Unesa Journal Library*, 1-9.
- Siwi, K. M. (2016). Analysis Characteristic of Learning Styles VAK (Visual, Auditory, Kinesthetic) Student of Banks and Financial Institutions Course. *International Conference on Education For Economics, Business, dan Finance* (hal. 437-446). Padang: ISSN.
- Sreenidhi, & Helena, T. C. (2017). Styles of Learning Based on the Research of Fernald, Keller, Orton, Gillingham, Stillman, Montessori, and Neil D Fleming. *International Journal for Innovative Research in Multidisciplinary Field*, 17-25.
- Subchan, & Ardi, B. K. (2014). Peranan Strategi Sistem Informasi Manajemen Untuk Mencapai Tujuan. *Ekonomi Manajemen dan Akuntansi*, 12-13.
- Sugiyono. (2013). *Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis, dan Disertasi*. Bandung: Alfabeta.
- Syarif, M. (2015). Pendidikan Agama Islam dalam Pembentukan Karakter Bangsa. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1-13.
- Tangkary, S. (2017). *Data Pengguna Internet*. Jakarta: Kompas.com.

- Tauhid, H. N. (2017). *Implementasi Model Visualization Auditory Kinesthetic dengan Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Siswa SMK*. Bandung: UPI.
- Wahono, R. S. (2006, Juny 21). Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran. <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/Aspek-Dan-Kriteria-Penilaian-Media-Pembelajaran/>, hal. 1-3.
- Winanti, M. B. (2014). *Sistem Informasi Manajemen*. Bandung: Salemba Empat.
- Wulansari, Y. (2016). *Use of Visual Auditory Kinesthetic (VAK) Learning Model to Improve Students Reading Comprehensions*. Salatiga: IAIN Salatiga.