

DAFTAR PUSTAKA

- Candrakusuma, M. (n.d.). *Mushlih Candrakusuma Volume I/Nomor 2/Desember 2020 Journal of Islamic Banking* | 149.
<http://news.detik.com/berita/3111327/anggota-dpr->
- Fajriyah, N. H., Sari, P., Nurhidayati, N., Matematika, P., Sains, F., & Teknologi, D. (n.d.). *UPAYA PENERAPAN SIFAT WAJIB RASUL DI ERA DIGITAL MELALUI PEMANFAATAN KRIPTOGRAFI DALAM PENGIRIMAN PESAN* (Vol. 3).
- Faozan, A., Kementerian, J., Teknologi Badan Penelitian, D., Pengembangan, D., Perbukuan, D., & Kurikulum, P. (2021). *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*.
- Febi Arifianto, P. (2019). PENDIDIKAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL DAN UPAYA PEMAJUAN KEBUDAYAAN INDONESIA. In *Prosiding Seminar Nasional Desain dan Arsitektur (SENADA)* (Vol. 2).
- Hairani, E., Susanti, Y., & Mahdiyah, R. (2024). Kajian Literatur tentang Media Pembelajaran Interaktif dan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam di Sekolah. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 6(4), 3190–3199.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7064>
- Jenjang, D. I., Sma, D., Zubaidillah, M. H., Ahim, M., Nuruddaroini, S., Amutai, D. S., Utara, H. S., Pascasarjana, M., Pai Uin, J., & Banjarmasin, A. (2019). *ADDABANA Jurnal Pendidikan Agama Islam ANALISIS KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM*. 2(1), 1–11.
- Ningtyas, S. I. (2023). PENGGUNAAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MELATIH BERPIKIR KREATIF SISWA. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 871.
<https://doi.org/10.30998/rdje.v9i2.19392>
- Putra, F. R., Imron, A., Djum, D., & Benty, N. (2020). IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER SOPAN SANTUN MELALUI PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK. In *JAMP: Jurnal Adminitrasi dan Manajemen Pendidikan* (Vol. 3). <http://journal2.um.ac.id/index.php/jamp/>
- Santosa, P., Pengembangan, P., Bahasa, P., Kementerian, B. B., Nasional, P., & Daksinapati Barat, J. (n.d.). *REPRESENTASI KISAH NABI IBRAHIM DALAM DELAPAN SAJAK INDONESIA MODERN The Story Representation of Prophet Ibrahim in Eight Modern Indonesian Poems*.

SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL. (n.d.).

Suminto, M. A., & Arifianto, P. F. (2024). Perancangan E-Catalog Ardent Signature Sebagai Media Pemasaran Digital Produk Kursi Kantor Premium. *Nirmana*, 24(1), 60–71. <https://doi.org/10.9744/nirmana.24.1.60-71>

Tapanuli Selatan, F. (2020). Al-Muaddib :Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial dan Keislaman METODE NASEHAT PERSPEKTIF PENDIDIKAN ISLAM Mulyadi Hermanto Nasution. | *Issn Cetak*, 5(1), 53–64. <https://doi.org/10.31604/muaddib.v5i1.53-64>

Vega Vitianingsih, A. (2016). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal INFORM*, 1(1).

Zulaiha, E. (2016). Fenomena Nabi Dan Kenabian Dalam Perspektif Alquran. *Al-Bayan: Jurnal Studi Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir*, 1(2), 149-164. Departemen Agama RI, *Ensiklopedi Islam Indonesia* (Jakarta: Depag, 1987-1988), 659.

Chandra, Y., Noviadi, B. R., & Bangsawan, A. (2017). Perancangan Board Game Edukatif Untuk Keluarga. *Artika*, 2(1), 50-61.

Kurniawan, R., Razaq, A. G., & Poerbaningtyas, E. (2021). Perancangan Board Game sebagai Media Penunjang untuk Meningkatkan Minat Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka Penggalang Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Desain*, 8(2), 132. <https://doi.org/10.30998/jd.v8i2.816>

Hasan, Q. A. (2017). Pengembangan Pembelajaran Operasi Pembagian dengan Menekankan Aspek Pemahaman. *Jurnal Pendidikan*, 18(2), 106-114.

Yumarlin, M. (2013). PENGEMBANGAN PERMAINAN ULAR TANGGA. 3(1), 75–84