

DAFTAR PUSTAKA

- Andi Juansyah. (2015). Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted – Global Positioning System (A-GPS) Dengan Platform Android. *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)*, 1(1), 1–8.
elib.unikom.ac.id/download.php?id=300375
- Andriani, A. (2015). Urgensi Pembelajaran Bahasa Arab dalam Pendidikan Islam. *Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 39–56.
<https://doi.org/10.21274/taalum.2015.3.1.39-56>
- Edukasi, G., Android, B., Media, S., & Untuk, P. (2016). *GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK USIA DINI*. 1(1), 46–58.
- Fajriah, Z. (2015). PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB (MUFRADAT) MELALUI PENGGUNAAN MEDIA KARTU KATA BERGAMBAR (Penelitian Tindakan Pada Siswa kelas I MI Nurul Hakim Kediri Lombok Barat Tahun 2015). *AT) MELALUI PENGGUNAAN MEDIA KARTU KATA BERGAMBAR (Penelitian Tindakan Pada Siswa Kelas I MI Nurul Hakim Kediri Lombok Barat Tahun 2015) Zhratun, (Hamdani:*, 107–126. <https://doi.org/10.1109/MRA.2014.2360283>
- Fithri, D. L., & Setiawan, D. A. (2017). Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Sebagai Motivasi Belajar Untuk Anak Usia Dini. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 8(1), 225–230.
<https://doi.org/10.24176/simet.v8i1.959>
- Hafili, F. F. (2015). *GAME EDUKASI PERAKITAN AMPLIFIER BERBASIS*

ANDROID UNTUK. 6(1), 151–156.

Hutabri, E., & Putri, A. D. (2019). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk Anak Sekolah Dasar Ellbert. *Sustainable*, 08(02), 57–64.

Istoningtias, M. (n.d.). *PERANCANGAN APLIKASI GAME EDUKASI PENGENALAN BAHASA ARAB BERBASIS ANDROID (Studi Kasus : Sekolah Dasar Islam Terpadu An-Nahl)*. 10(1), 427–435.

Kidi, N., Kanigoro, B., Salman, A. G., Prasetio, Y. L., Lokaadinugroho, I., & Sukmandhani, A. A. (2017). Android Based Indonesian Information Culture Education Game. *Procedia Computer Science*, 116, 99–106.
<https://doi.org/10.1016/j.procs.2017.10.015>

Mulyanto, A., Apriyadi, A., & Prasetyawan, P. (2018). Rancang Bangun Game Edukasi “Matching Aksara Lampung” Berbasis Smartphone Android. *Computer Engineering, Science and System Journal*, 3(1), 36.
<https://doi.org/10.24114/cess.v3i1.8225>

Nama, G. F., Pamungkas, A. D., Septama, H. D., Informatika, T., Lampung, U., Elektro, T., & Lampung, U. (2019). *RANCANG BANGUN APLIKASI GAME EDUKASI KOLEKSI PERMAINAN AKSARA LAMPUNG (KOPER APUNG) BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN DESIGN AND DEVELOPMENT OF EDUCATINAL GAME “ KOLEKSI PERMAINAN AKSARA LAMPUNG (KOPER APUNG)” BASED ON ANDROID USING SCRUM*. 6(4).
<https://doi.org/10.25126/jtiik.201961096>

Nie, Y., Sun, L., Su, D., Yin, L., Shen, H., Li, Z., & Cheng, Y. (2015). A-

- Glucosidase Inhibitory Activity of Alginate Hydrolytes Produced By Acid.
Journal of Chinese Institute of Food Science and Technology, 15(5), 33–39.
<https://doi.org/10.16429/j.1009-7848.2015.05.005>
- Ponorogo, U. M. (2017). > 0.05 maka H_0 diterima Jika $S. 11$ (1, ISSN Cetak : 1907-6223), 12–23.
- Rosa A.S. & Shalahuddin. (2011). *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek*.
- Rozi, F., & Khomsatun, K. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Warna Untuk Pendidikan Anak Usia Dini Menggunakan Adobe Flash Berbasis Android. *JIPi (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 4(1), 12. <https://doi.org/10.29100/jipi.v4i1.781>
- S. Fatiqah ayu, Sutardi, L. T. (2017). Rancang Bangun Game Edukasi Puzzle Kebudayaan Sulawesi Tenggara Dengan Algoritma Fisher-Yates Shuffle. *SemanTIK*, 3(1), 29–38.
- Sari, N. Y., Sukmiati, H., Muslihudin, M., Informasi, P. S., Informatika, P. M., & Arab, B. (2016). *PENGUNAAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS APLIKASI MACROMEDIA FLASH 8 DI TPA AL-HIDAYAH SIDOHARJO PRINGSEWU*. 2(1), 26–43.
- Tresnawati, D., & Hidayat, E. (2015). Pengembangan Aplikasi Pengenalan Huruf, Angka Dan Warna Untuk Anak Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma*, 14(2), 400–409. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.14-2.400>
- Vega, A. (2016). Game edukasi sebagai media pembelajaran pendidikan anak usia dini. *Inform*, 1(1), 1–8.