

DAFTAR PUSTAKA

- Desmira. Dan Fauzi, R. 2015. Perancangan Aplikasi Pengenalan Pendidikan Islam Berbasis Android Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. STMIK NUSAMANDIRI, Sukabumi.
- Hadi, A. P. and Dyson, Efendi, Danang, Nuryatul Wakid. 2017. Rancang Bangun Media Pembelajaran Tajwid Al Qur'an Berbasis Multimedia Interaktif. STEKOM PAT, Semarang..
- Handriyantini., 2009, *Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar*, Sekolah Tinggi Informasi & Komputer Indonesia, Malang.
- Henry, S., 2010, *Cerdas dengan Game*, Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
- Jannah. M. N., Fitro Nur Hakim., Rancang Bangun Aplikasi Huruf Hijaiyah Berbasis Android (Studi Kasus : Taman Baca Al Quran Raziev Reinezhwa Banjarmasin Kalimantan Selatan). STMIK ProVisi Semarang.
- Pertiwi, H. Dr Beta Agus Wardijono. 2014. Aplikasi Belajar Huruf Arab Dasar Dan Iqra Lengkap Dengan Suara Untuk Perangkat Mobile Berbasis Android. Universitas Gunadarma.
- Rusman, Kurniawan, D. & Riyana, C., 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*, Jakarta, Raja Grafindo Persada. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Sadiman, A.S., 2010, *Media pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*, Rajawali Pers, Jakarta.
- Sugar, S. and Sugar, K.K., 2002, *Primary Games: Experiential Learning Activities For Teaching Children K-8*. New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Sutopo, H., 2002, *Analisis dan Desain berorientasi objek*, J & J Learning, Yogyakarta.
- Tian, J., 2005. *Software Quality Engineering: Testing, Quality Assurance, and Quantifiable Improvement*. Canada: John Wiley & Sons, Inc., Hoboken, New Jersey.
- Vitianingsih, A.V., 2016, *Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Universitas Dr. Soetomo. Surabaya.
- Yuliyanti. E., Perancangan Media Pembelajaran Sebagai Alat Bantu Pengajaran Pelajaran Ipa Kelas Iii Pada Sdn Sidomulyo 04 Mengenai Ciri-Ciri Makhhluk Hidup. Sekolah Tinggi Elektronika dan Komputer.
- Zamroni. M.R., Nizar Suryaman, Ahmad Jalaludin. 2013, Rancang Bangun Aplikasi Permainan Untuk Pembelajaran Anak Menggunakan HTML 5. Universitas Islam Lamongan.

Zeembrey, 2006, *12 Jurus Pemungkas Animasi Kartun Dengan Flash 8*, PT. Elex
Media Komputindo, Gramedia, Jakarta.