

## DAFTAR PUSTAKA

- Dr.Evi Fatimatur Rusydiyah, M. A. (2019). *TEKNOLOGI PEMBELAJARAN* (S. S. Astari Yasmuning Dyah (ed.); 1st ed.). UIN SUNAN AMPEL PRESS.
- Efendi, I., & Annisa, S. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Game Berbasis Android Untuk Pengenalan Abjad (Studi Kasus: Tk Aisyiyah 2 Kec. Pinggir). *Jurnal Unitek*, 11(2), 109–119. <https://doi.org/10.52072/unitek.v11i2.34>
- Gunawan, H., Haryanto, E. V., & Akbar, M. B. (2020). Media Pembelajaran Pengenalan Rambu-Rambu Lalu Lintas Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal FTIK*, 1(1), 545–556.
- Harun, I., & Fauzan, M. (2019). Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran oleh Guru Pendidikan Agama Islam. *AL-USWAH: Jurnal Riset Dan Kajian Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 88–99. <https://doi.org/10.24014/au.v1i2.6138>
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 05(01), 1560–1566.
- Muhammad Arif Julyananda, Yulianti, T., & Pasha, D. (2022). RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN METODE DEMONSTRASI UNTUK KELAS 1 SEKOLAH DASAR. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 3(3), 89–95.
- Mursalim. (2019). Membangun Interkoneksi antara Pendidikan Formal, Non-Formal, dan Informal. *Researchgate, August 2008*, 1–10.
- Nasyiah, A. (2022). Game Multi-Platfrom Untuk Adab Dan Akhlak Anak Muslim Menggunakan Metode Game Development Live Cycle ( Gdlc ). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 3(3), 254–265.
- Novianto, A., & Siahaan, M. (2021). Aplikasi Pengenalan Huruf, Angka, Warna Dan Gambar Menggunakan Construct 2 untuk Anak Usia Dini Berbasis Android. *Pusdansi.Org*, 1(1), 1–12.
- P, R., & Ruswinarsih, S. (2020). Bimbingan Teknis Pembuatan Game Edukatif sebagai Media Pembelajaran di Tingkat PAUD. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 24–30. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v2i1.1796>
- Pratama, T., Rahmanto, Y., & Putra, A. D. (2022). Aplikasi Pembelajaran Hewan Reptil Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 3(1), 73–76.
- Ratna, S. (2021). Iso 9126 Untuk Pengujian Game Edukasi Membuang Sampah Berbasis Android. *Al Ulum Jurnal Sains Dan Teknologi*, 6(2), 44–48. <https://doi.org/10.31602/ajst.v6i2.4843>
- Saputri, F. H., Ramdhan, S., & Baktiar, N. A. (2021). Perancangan Game Edukasi Marbel Menenal Huruf Hijaiyah Menggunakan Metode t-Test. *Jurnal Sisfotek Global*, 11(1), 40. <https://doi.org/10.38101/sisfotek.v11i1.343>
- Solfiah, Y., Hukmi, & Febrialismanto. (2021). Games Edukatif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Menenal Angka Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2146–2158. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.910>

- Syaifulloh, R., Andryana, S., & Gunaryati, A. (2021). Perancangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Mobile Menggunakan Algoritma Fisher-Yates Dan Flood Fill. *Klik - Kumpulan Jurnal Ilmu Komputer*, 8(1), 1. <https://doi.org/10.20527/klik.v8i1.353>
- Teguh, W. (2019). *SEJARAH PERKEMBANGAN TEKNOLOGI*. <https://sis.binus.ac.id/2019/06/05/sejarah-perkembangan-teknologi/>
- Widoretno, S., Setyawan, D., & Mukhlison. (2021). Efektifitas Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Anak. *Transformasi Pembelajaran Nasional*, 1, 287–295.
- Widyaningsih, H. (2019). *KELAYAKAN BUKU “BEST BUDDIES ENGLISH FOR KINDERGARTEN (BOOK 2)” SEBAGAI BUKU AJAR DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS ANAK USIA DINI DI TA-TK AL-AZHAR SYIFA BUDI SOLO*.
- Wilianti Aliman. (2021). PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK UNTUK MENGGAMBAR DIAGRAM BERBASIS ANDROID. *Jurnal Ilmiah Indonesia*, 6(6), 6.
- Yulianto, F., Utami, Y. T., & Ahmad, I. (2018). GAME EDUKASI PENGENALAN BUAH-BUAHAN BERVITAMIN C UNTUK ANAK USIA DINI Ferdi. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*, 7(3), 242–251.