

DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, D. A., & Putri, A. R. (2019). *Pengembangan Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Berbasis Android Di Sdn 1 Jepun.*
- Aminah S. (2018). Implementasi Model Addie Pada Education Game. *Implementasi Model Addie Pada Education Game Pembelajaran Bahasa Inggris (Studi Kasus Pada Smp Negeri 8 Pagaram).*
- Bakhri, S. (2019). Animasi Interaktif Pembelajaran Huruf Dan Angka Menggunakan Model Addie. *Intensif: Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Penerapan Teknologi Sistem Informasi*, 3(2), 130. <https://doi.org/10.29407/Intensif.V3i2.12666>
- Eka Jayanti, W., Eva, M., & Fahriza, N. (2018). Game Edukasi “Kids Learning” Sebagai Media Pembelajaran Dasar Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android. *Kopertip : Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika Dan Komputer*, 2(2), 98–104. <https://doi.org/10.32485/Kopertip.V2i2.56>
- Krisnaldi, M. I., Wafiat, U., & Habibie, F. (2018). Juz Amma Zaman Now . Aplikasi Penghafal Juz Amma (Tahfidz Qur ’ An) Berbasis Android Juz Amma Zaman Now . Application For Memorizing Juz Amma (Tahfidz Qur ’ An) Android-Based. *E-Proceeding Of Applied Science*, 4(2), 675–684.
- Kurniawan, A., Arifianto Mkom, D., Ali Muharom Msi, L., Jember Jl Karimata No, M., & Jawa Timur, J. (N.D.). *Analisis Kualitas Sisitem Informasi Akademik Mobile Menggunakan Iso 25010 (Studi Kasus: Universitas Muhammadiyah Jember).*
- Laraswati, D. (2021). Digital Game Based Learning Tebak Nama Buah Dan Sayuran Dalam Bahasa Inggris Dengan Model Addie. *Jurnal Teknik Komputer Amik Bsi*, 7(1). <https://doi.org/10.31294/Jtk.V4i2>
- Linarta, A., Rizki Andika, M., Sistem Informasi, J., Dumai, S., & Utama Karya Bukit Batrem Dumai Kode, J. (2022). *Aplikasi Juz Amma Untuk Anak-Anak Berbasis*

Android.

- Purnomo, H. (2013). Peran Orang Tua Dalam Optimalisasi Tumbuh Kembang Anak Untuk Membangun Karakter Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Parenting*, 34–47.
- Rahmadianto, S. A., & Melany, M. (2018). Perancangan Multimedia Interaktif Pengenalan Dkv Ma Chung Sebagai Upaya Meningkatkan Brand Equity. *Andharupa: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 4(02), 130–142. <https://doi.org/10.33633/Andharupa.V4i02.1623>
- Ridlo, I. A. (2017). Pedoman Pembuatan Flowchart. *Academia.Edu*, 27. [Academia.Edu/34767055/Pedoman_Pembuatan_Flowchart](https://doi.org/10.30605/academia.v27i1.34767055)
- Sya'roni, W., & Tholib, A. (2019). *Pemanfaatan Tools Construct 2 Untuk Pengenalan Tokoh Pahlawan Nasional Bagi Anak-Anak Usia Dini.*
- Syahri, U. A., Christijanti, W., & Pamelasari, S. D. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Terpadu Berbasis Digital Games Based Learning Tema Pencemaran Lingkungan Untuk Siswa Smp. *Usej - Unnes Sciences Education Journal*, 3(3), 593–601.