

DAFTAR PUSTAKA

- Bayu Saputra, M. F. (2022). Game Edukasi Bahasa Arab Dengan Tema Sekolah Menggunakan Algoritma Quadtree Di Sekolah Insan Mandiri.
- Diharjo, W., Sani, D. A., & Arif, M. F. (2020). Game Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle Pada Genre Puzzle Game.
- Fatah, H. (2020). Analisis Pengaruh Aplikasi Pembelajaran Aksara Sunda Terhadap Pemahaman Siswa Dengan Metode Technology Acceptance Model.
- Fauziah, N. (2022). Analisis Hubungan Keterampilan Membaca Permulaan dengan Keterampilan Menulis Permulaan Siswa Sekolah Dasar pada Masa Pandemi Covid-19.
- Gunadi, G., & Sudaryana, I. K. (2021). Analisa Tingkat Penerimaan Aplikasi Scratch Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM).
- Hana, E. W., & Talakua, A. C. (2023). Implementasi Game Edukasi Pengenalan Huruf Pada Anak Usia Dini.
- Irvansyah, F., Setiawansyah, & Muhaqiqin. (2020). Aplikasi Pemesanan Jasa Cukur Rambut Berbasis Android.
- Kartika, S. F. (2022). Rancang Bangun Game 2d Hell Escape Berbasis Android Dengan Menerapkan Metode Game Development Life Cycle (GDLC).
- Khairani, D., Prayoga, M., Rosyada, D., Zulkifli, & Mintarsih, F. (2021). Penerimaan Sistem Pembelajaran Bahasa Arab Dengan E-Learning Dan Gim Di Masa Pandemi Covid-19.
- Kharisma, G. I., & Arvianto, F. (2019). Pengembangan aplikasi android berbentuk education games berbasis budaya lokal untuk keterampilan membaca permulaan bagi siswa kelas 1 SD/MI.
- Krisdiawan, R. A., Rohmana, M. F., & Permana, A. (2020). Pembuatan Game Runaway From Culik Dengan Algoritma Fuzzy Mamdani.
- Laudhana, A. C., & Puspaningrum, A. S. (2020). Media Pembelajaran Tenses Untuk Anak Sekolah Menengah Pertama Berbasis Android Menggunakan Construct 2.
- Mufidah, I., & Maulidiyah, E. C. (2022). Pengaruh Game Belajar Membaca Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Usia 5-6 Tahun.
- Nurhamsih, Firman, Mirnawati, & Sukirman. (2019). Peningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis Permulaan Melalui Penerapan Model Pembelajaran Picture And Picture Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar.

- Pahlavi, I. K. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Dan Menulis Permulaan Menggunakan Media Puzzle Huruf Untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar.
- Pratama, E. B., Hendini, A., & Melda, A. (2020). Game Edukasi Interaktif Smart Kids Berbasis Android Menggunakan Construct 2.
- Pritandhari, M., & Wibawa, F. A. (2021). Pelatihan Desain Grafis Coreldraw Meningkatkan Kreativitas Karang Taruna Pemuda Mandiri Kelurahan Rejomulyo.
- SAFITRI, R. (2020). Analisis Penerapan TAM (Technology Acceptance Model) Terhadap Penggunaan App Inventor 2 Pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Uin Ar-Raniry Banda Aceh.
- Setiadi, T., & Haid, L. R. (2022). Game Mobile Edukasi interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini.
- Subandi, S. P., Iman, N., & Syam, A. R. (2022). Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Pendidikan Anak.
- Wahyu, S. (2022). Penerapan Metode Game Development Life Cycle Pada Pengembangan Aplikasi Game Pembelajaran Budi Pekerti .