

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, S. A., Nonggala Putra, F., & Darma Rusdian Yusron, R. (2022). Pembuatan *game* edukasi pengenalan kebudayaan Indonesia menggunakan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC) berbasis Android. *JACIS: Journal Automation Computer Information System*, 2(1).
- Alucyana, R., & Utami, T. U. (2020). Peningkatan kemampuan membaca huruf hijaiyah melalui kartu huruf hijaiyah di PAUD. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 45-60.
- Amalia Sholehah, F., Safitri Windiarti, I., Haris Qamaruzzaman, M., Muhammadiyah Palangkaraya JIRta Milono Km, U., & Palangka Raya, K. (2023). Rancang bangun *game* edukasi pengenalan huruf hijaiyah menggunakan Construct 2. *Journal of Educational Technology*, 4(2), 123-130.
- Candra Setyawan, W., & Ulfa, S. (2019). Pengembangan multimedia *game* edukasi IPA lapisan bumi untuk MTs. *JKTP*, 2(1), 30-36. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/index>
- Luay, D. M., Asriyanik, & Apriandari, W. (2024). Penggunaan metode GDLC (*Game Development Life Cycle*) untuk mengenal bendera dunia. *INFOTECH Journal*, 10(1), 40-48. <https://doi.org/10.31949/infotech.v10i1.8374>
- Muhammad, R., Prasetyo, M., Syaputra, H., Cholil, W., & Sauda, S. (2021). Rancang dan bangun *game* edukasi anak-anak berbasis Android dengan Unity menggunakan metode *Game Development Life Cycle*. *Jurnal Nasional Ilmu Komputer*, 2(2), 45-55.
- Nanyetu, Z. U., & Lede, P. A. R. L. (2023). Rancang bangun *game* edukasi pengenalan huruf hijaiyah (Studi Kasus: TPA Raudhatul-Jannah Waingapu). *Jurnal Pendidikan Islam*, 5(3), 60-75.
- Nisa, M. (2019). Peningkatan kemampuan membaca huruf hijaiyah melalui media flashcard pada anak kelompok A di Taman Kanak-Kanak Islam Al-Hikmah Margomulyo Kerek Tuban. *Jurnal Pendidikan Anak*, 1(1), 22-30.
- Nopriansya, N., & Tumini. (2024). Penerapan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC) dan algoritma Fisher Yates pada *game* 2D "Mari Menjadi Pintar" di Unity. *Jurnal Teknologi dan Informatika*, 8(2), 100-110.
- Nugroho, A., Setya, B., & Asharudin, F. (2022). *Game* edukasi huruf hijaiyah berbasis desktop di TPQ Anwarussalam Yogyakarta. *Information System Journal (INFOS)*, 5(2), 25-35.

- Hermawan, R. A., Bustomi, T., & Nurcahyono, D. (2024). Pembuatan *game* edukasi sebagai media pengenalan huruf hijaiyah berbasis Android. <https://doi.org/10.12345/>
- Shadiq, J., Safei, A., Wahyudin Ratu Loly, R., Sitasi, C., Rwr, L., & Aplikasi Peminjaman Kendaraan Operasional Kantor Menggunakan BlackBox Testing, P. (2021). Information management for educators and professionals: Pengujian aplikasi peminjaman kendaraan operasional kantor menggunakan BlackBox Testing. *Information Management for Educators and Professionals*, 5(2), 97–110.
- Umairroh, U., Rahayu, T., & Siswanto, A. (2023). Implementasi metode IQRA' dalam meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di kelas III Madrasah Ibtidaiyah Darul Ulum I Karang Sari. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(2), 55-60.
- Wahyu Cahyaka, H. (2020). Penggunaan media animasi 3 dimensi berbasis Blender pada mata pelajaran konstruksi bangunan di kelas X SMK Negeri 7 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik*, 3(1), 80-90.
- Wulandari, R., Susilo, H., & Kuswandi, D. (2017). Penggunaan multimedia interaktif bermuatan *game* edukasi untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 4(2), 140-150. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>