

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Adyani, L., Agustini, R., & Raharjo. (2015). *BERBANTUAN MEDIA ANIMASI INTERAKTIF BERBASIS GAME EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI*. 4(2), 648–657.
- [2] Alfian, A. A., Efendi, A. R., & Asmara, B. D. Y. (2023). *Game Edukasi Pengenalan Huruf Hijaiyah Menggunakan Linear Congruent Method Berbasis Android*. 2, 103–108.
- [3] Amalia, S. H., Purwanto, A., & Risdianto, E. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Fisika (GEMIKA) Berbantuan Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMA*. 15(2), 222–232. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v15i2.18099>
- [4] Amin, M., Sidik, A. P., & Kembaren, B. (2022). *Rancangan Media Pembelajaran Iqra ' Yang Baik Dan Benar Berbasis Android*. 19(2), 419–423.
- [5] Andini, A. P., & Aryani, R. (2022). *Upaya Meningkatkan Mengenal Huruf Hijaiyah melalui Game Edukasi Berbasis Android pada Anak Usia 4-5 Tahun*. 6, 15978–15986.
- [6] Fadhallah. (2021). WAWANCARA.
- [7] Fathirma'ruf. (2021). *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Flash Sebagai Sarana Belajar Siswa PAUD*. 2, 143–147.
- [8] Hake, R. R. (2001). *Relationship of Individual Student Normalized Learning Gains in Mechanics with Gender , High-School Physics , and Pretest Scores on Mathematics and Spatial Visualization . * †*. August 2002, 1–14.
- [9] Hasan, H. (2022). *Pengembangan sistem informasi dokumentasi terpusat pada stmik tidore mandiri*. 2(1), 23–29.
- [10] Ltd, S. (2024). *Construct 3 Manual*. <https://www.construct.net/en/make-games/manual>
- [11] Ningrum, N. V., & Yuliana, I. (2026). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS GAME DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGHAFAL HURUF HIJAIYAH*. 1–16.
- [12] Nugroho, A., Setya, B., & Asharudin, F. (2022). *GAME EDUKASI HURUF HIJAIYAH BERBASIS DESKTOP DI TPQ ANWARUSSALAM YOGYAKARTA*. 5(2).
- [13] Nurfadhillah, S., & Dasar, 4A Pendidikan Guru Sekolah. (2021). *Media*

Pembelajaran.

- [14] Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN*.
- [15] Permatasari, S., Asikin, M., & Dewi, N. R. (2022). *MaTriG: Game Edukasi Matematika dengan Construct 3*. 1(1), 233–245.
- [16] Putri, R. E., Adawiyah, R., & Nazwa, R. N. (2023). *Pemanfaatan Aplikasi Game Edukasi Huruf Hijaiyah Untuk Perkembangan Agama Pada Anak Usia Dini*. 1, 938–950.
- [17] Rachman, A., Yochanan, E., Samanlagi, A. I., & Purnomo, H. (2024). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN R&D*.
- [18] Rahayu, A. (2025). *Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) : Pengertian, Jenis dan Tahapan Ade*. 4(3), 459–470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- [19] Rusyd, R. M. I. (2019). *PANDUAN PRAKTIS & LENGKAP TAHSIN, TAJWID, TAHFIZ UNTUK PEMULA* (p. 47).
- [20] Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). *ADDIE , SEBUAH MODEL UNTUK PENGEMBANGAN MULTIMEDIA LAERNING*. 3(2), 50–58.
- [21] Sari, B. K., Herdajanti, A. F., Puspiyanti, R. Y., Shifa, D., Muzzamil, M. K., & Oktafiyani, M. (2021). *Video Animasi 2D sebagai Salah Satu Media Pembelajaran Huruf Hijaiyah dan Bahasa Arab pada TPQ Al Huda Wonodri Semarang*. 2(2).
- [22] Sholehah, F. A., Windiarti, I. S., & Qamaruzzaman, M. H. (2023). *Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Huruf Hijaiyah Menggunakan Cosntrcut 2*.
- [23] Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&d*. Alfabeta.
- [24] Siregar, T., & Rhamayanti, Y. (2025). *IMPLEMENTASI PENGEMBANGAN MODEL ADDIE PADA DUNIA PENDIDIKAN*. 3(2), 85–100.
- [25] Suryadi, A., Tinggi, S., & Pendidikan, I. (2017). *PERANCANGAN APLIKASI GAME EDUKASI*. 3(32), 8–13.
- [26] Wahyudi, I., Fadilah, J. N., & Nugroho, F. (2022). *Perancangan Game Pair Matching untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah Menggunakan Unity Game Engine Unity*. 4(2), 139–146.
- [27] Wicaksana, E. J., Atmadja, P., Lestari, W., Tanti, L. A., & Odrina, R. (2020). *EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MOODLE TERHADAP MOTIVASI DAN MINAT BAKAT PESERTA DIDIK DI TENGAH PANDEMI COVID -19*. 1(2), 117–124.
- [28] Wiratmoko, G., Mawsally, D. A., Faza, F. A., & Kawuri, G. V. (2025). *Efektifitas*

- Game Edukasi Belajar Hijaiyah berbasis Android dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar bagi Anak Usia 3-5 Tahun.* 7(1), 150–159.
<https://doi.org/10.23917/ecrj.v7i1.8126>
- [29] Yunus, M., Astuti, I. F., & Khairina, D. M. (2015). *GAME EDUKASI MATEMATIKA UNTUK SEKOLAH DASAR.* 10(2), 59–64.
- [30] Zanariyah, S. (2024). *Teknik Observasi Yang Efektif Dan Efisien Pada Kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN).* 4.