

DAFTAR PUSTAKA

- Albantani, A. M., & Rahmadi, I. F. (2020). Mobile Devices for Arabic Learning in Junior High Schools : The Teachers ' Perspective. *Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab*, 12(2), 191–207. <https://doi.org/10.24042/albayan.v12i2.6385>
- Diko, M., Handoko, T., Swanjaya, D., Kom, M., Informatika, T., Teknik, F., Nusantara, U., Kediri, P., Khachmad, J., No, D., & Kota, M. (2020). *Pembuatan Game Edukasi Pengenalan Asma ' ul Husna Berbasis Android*. 161–166.
- Enterprise, J. (2015). *Mengenal Dasar-Dasar Pemrograman Android*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Gunawan, W., Wijaya , H, D. (2019). An Application of Multimedia for Basic Arabic Learning Using Fisher- Yates Shuffle Algorithm on Android Based. *Journal Homepage: Http://Scholarsbulletin.Com/*, 9771(Juli), 347–355. <https://doi.org/10.21276/sb.2019.5.7.6>
- Hasan, R. O. (2016). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Melalui Media Papan Magnetik Pada Anak Tunagrahita Sedang Kelas Vi Slb Karya Padang. *E-JUPEKhu (JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN KHUSUS)*, 5(2), 117.
- Kidi, N., Kanigoro; B., Salman, A. G., Prasetio, Y. L., Lokaadinugroho, I., & Sukmandhani, A. A. (2017). ScienceDirect Android Based Based Indonesian Indonesian Information Information Culture Culture Education Education Game Game Android. *Procedia Computer Science*, 116, 99–106. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2017.10.015>
- Putra, D, W., Nugroho, P, A., Puspitarini, E, W. (2016). GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK USIA DINI. *Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 1(1), 46–58.
- Ridoi, M. (2018). *Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2:*

Tutorial Sederhana Construct 2. Indonesia: Maskha.

Sibero, I.C.(2009). *Langkah Mudah Membuat Game 3D*. Yogyakarta: Mediakom

Siswanto, Y., Purnama, B, E. (2013). Rancang Bangun Aplikasi. *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 5(4), 32–37.

Sugiyanto, S., Fauzan, A., Purwanto, L. A., & Kusuma, D. (2020). Hanoman adventure game based on Android Hanoman adventure game based on Android. *Jurnal Media Pratama*, 13, 1978–2284. <https://doi.org/10.1088/1757-899X/771/1/012033>

Tridonanto, A.I. & Baranda Agency. (2011). *Optimalkan Potensi Anak Dengan Game*. Jakarta: PT Alex Media Komputindo.

Wahyudi, I., Bahri, S., & Handayani, P. (2019). *Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Budaya Indonesia*. V(1), 135–138. <https://doi.org/10.31294/jtk.v4i2>

