

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, 2021 “Apa itu Construct 2? <https://akbarproject.com/apa-itu-construct-2/>, diakses pada tanggal 15 juni 2022 jam 20.00 WIB.
- Asfihan. 2022 “Pengertian Android” <https://ruangpengetahuan.co.id/pengertian-android/>, diakses pada tanggal 14 Juni 2022 18.30 WIB.
- Anggraini, A. N., Fadila, J. N., & Nugroho, F. (2021). Rancang Bangun Game 2D “Finding Tajwid” Dengan Metode Finite State Mechine Menggunakan Software Unity Hub. *Jurnal Teknologi Informasi*, 5(1), 88–93.<https://doi.org/10.36294/jurti.v5i1.1782>
- Darmayanti, T. D., Rahmawati, L., Studi, P., Informatika, T., Darul, U., & Jombang, U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Tajwid Untuk Siswa Kelas III & IV MI Sabillillah Nganjuk. *NiCMA: National Conference Multidiplinary*, 1(1)
- Hadi, A, 2022 "Pengertian Ilmu Tajwid Menurut Para Ulama" <https://tirto.id/pengertian-ilmu-tajwid-menurut-para-ulama-az-zarkasy-hingga-maziri-gnA5> , diakses pada tanggal 15 Mei 2022 jam 10.30 WIB
- Mubarokah, A. (2020). Implementasi Pembelajaran Tajwid dan Sholat dengan Game Android di Sekolah Dasar Mursyidah Surabaya. *EL-BANAT: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 10(1), 20–41. <https://doi.org/10.54180/elbanat.2020.10.1.20-41>
- Mustika, Mustika, Eka Prasetya Adhy Sugara, and Maissy Pratiwi. 2018. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle.” *Jurnal Online Informatika* 2(2):121.
- Pengertian Al-Quran.(10 Januari 2022). indonesiastudents.com. Diakses pada tanggal 15 Mei 2022 jam 9.00 WIB.
- Rian, R. Al, Herlandy, P. B., Safitri, A., Novita, N., & Syofiah, R.N.(2021). Construct 2 dan Adobe Illustrator Untuk Membuat Media Belajar Tajwid Berbasis Android. *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, 5(2), 26–31. <https://doi.org/10.37859/jpumri.v5i2.2704>
- Wahyuningtyas, Ella. (2021). Rancang Bangun Game Edukasi Agama Islam Untuk Anak Menggunakan Artificial Intelligence. Jurusan Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember.