

DAFTAR PUSTAKA

- Akhyanto, A., Suarna, N., & Purnamasari, A. I. (2022). Game Edukasi Ilmu Tajwid berbasis Android menggunakan Metode ADDIE untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Informatika Terpadu*, 8(2), 117–126. <https://doi.org/10.54914/jit.v8i2.571>
- Aripin, M. A. Z., & Sany, D. S. (2023). Perancangan Game Edukasi Tajwid Menggunakan Metode Eksperimen untuk Kelas 3 Di Diniyyah Tamiliyyah Awwaliyyah Nurul Iman (DTA-NI). *Jurnal Nasional Komputasi Dan Teknologi Informasi (JNKTI)*, 6(2), 146–158. <https://doi.org/10.32672/jnkti.v6i2.5446>
- Ashadiqi, M. H., Erlansari, A., & Farady, F. (2020). Tajwid Berbasis Android. *Jurnal Rekursif*, 8(1).
- Endang, C. (2020). *Game Edukasi Media Pembelajaran Tajwid Al-Qur'an*.
- Febrianto, W., & Yenni, Y. (2020). Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Hukum Tajwid Pada Anak Usia Dini Berbasis Android. *Journal Information System Development* ..., 5(2), 2–6. <https://122.200.2.179/index.php/isd/article/view/390>
- Fitriana, C. E., Maimunah, M., & Roza, Y. (2021). Desain Game Edukasi Berbasis Android pada Materi Transformasi. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 7(2), 297. <https://doi.org/10.33394/jk.v7i2.3268>
- Lessy, Z., Widiawati, A., Alif Umar Himawan, D., Alfiyaturrahmah, F., & Salsabila, K. (2022). Implementasi Moderasi Beragama Di Lingkungan Sekolah Dasar. *Paedagogie: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 3(02), 137–148. <https://doi.org/10.52593/pdg.03.2.03>
- Lestari Anggreini, N., & Perdana Putra, I. (2022). Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tajwid Berbasis Mobile. *Jurnal InformaSI Dan Komputer*, 10(1), 2022.
- 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>

- Pradhana, F. R., Musthafa, A., & Putra, F. (2023). Penerapan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Tajwid Hukum Mad Berbasis Mobile Menggunakan Metode Mda Framework. *Jurnal Komputer Dan Informatika*, 11(2), 262–270.
<https://doi.org/10.35508/jicon.v11i2.12568>
- Saputra, A. A., Putra, F. N., & Yusron, R. D. R. (2022). Pembuatan Game Edukasi Pengenalan Kebudayaan Indonesia Menggunakan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) Berbasis Android. *Journal Automation Computer Information System*, 2(1), 66–73.
- Sari, N., Wahyuningsih, S., & Palupi, W. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Melalui Media Papan Flanel. *Kumara Cendekia*, 9(2), 76. <https://doi.org/10.20961/kc.v9i2.48112>
- Sutarman, A. B., Rahmanto, Y., & Puspaningrum, A. S. (2022). Pembuatan Game Edukasi Pembelajaran Kata Imbuhan Untuk Tingkat Sekolah Dasar (Studi Kasus Sd Negeri Karang Sari Lampung Utara). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(2), 202–212.
<https://doi.org/10.33365/jatika.v3i2.2027>
- Yanto, Y., Ismunandar, D., Erni, E., Setiawan, S., & Ihsan, M. I. R. (2021). Desain Game Edukasi Ilmu Tajwid Bagi Anak Usia Dini menggunakan Pemodelan Finite State Automata. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 5(1), 80–88. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v5i1.3317>
- Yusmiarti, K., & Triawan, M. (2023). Aplikasi Game Edukasi Tajwid Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Binary STMIK Bina Nusantara Jaya Lubuklinggau*, 5(2), 185–191. <https://doi.org/10.52303/jb.v5i2.126>