

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah. 2009. "Retorika dan Dakwah Islam." *Jurnal Dakwah X* (1): 107–17.
- Adiwijaya, Mohamad, Kodrat Imam S, dan Yuli Christyono. 2015. "Perancangan Game Edukasi Platform Belajar Matematika Berbasis Android Menggunakan Construct 2." *Transient* 4 (1): 128–33.
- Dewi, Mega Silvia. 2012. "Penggunaan Aplikasi Adobe Photoshop dalam Meningkatkan Keterampilan Editing Foto Bagi Anak Tunarungu." *E-jupekhu (JJurnal Ilmiah Pendidikan Khusus)* 1 (2): 260–70.
- Farchati, Hami. 2011. "Aplikasi Permainan-permainan Islami untuk Anak-anak Menggunakan Adobe Director 11." Yogyakarta.
- Fidiyanto, Dwi, Tri Listyorini, dan Mukhamad Nurkamid. 2015. "Game Sejarah Perjuangan Kapitan Patimura Berbasis Android." *Prosiding SNATIF 2*: 21–28.
- K, Opik Taupik, Mohamad Irfan, dan Ai Nurpianti. 2013. "Pembuatan Aplikasi Anbiyapedia Ensiklopedi Muslim Anak Berbasis" VII (1): 33–52.
- Khasanah, Nur, Rizkysari Meimaharani, dan Tri Listyorini. 2014. "Membangun Game Edukatif Sebagai Alat bantu Ilmu Nahwu Jurumiyah Berbasis Android." Kudus.
- Listia Fitriani. 2014. "Perancangan dan Pembuatan Game Edukasi Tajwid Mania Berbasis Android." Yogyakarta.
- Lutfiyatun, Eka. 2015. "Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis Adobe Flash CS5 pada Keterampilan Menulis Bahasa Arab." Semarang.
- Marsa, Dadang, dan Sardiarinto. 2013. "Pengenalan Bahasa Inggris untuk Anak Melalui Aplikasi" 2013 (Sentika): 156–62.
- Nafi'uddin, Muhammad, dan Mei p. Kurniawan. 2016. "Pembuatan Aplikasi Pengenalan Anatomi Kadal Berbasis Android." Yogyakarta. Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM.
- Ni'mah, Ready Mufidatun, Sarirotul Machfiah, dan Zulin Fu'adzatus Sofiyah. 2013. "Hadist dan Hubungannya dengan Al- Qur'an."
- Novaliendry, Dony. 2013. "Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN Rao)." *Jurnal Teknologi Dan Pendidikan* 6 (2): 106–18.
- Nurhasanah, Youllia Indrawaty, dan Senyelda Destyany. 2012. "Implementasi Model CMIFED Pada Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Anak Usia TK Dan Playgroup." *Jurnal Informatika* 4 (1): 57–68.
- Priyanto, Sigit, Prayoga Pribadi, dan Aulia Hamdi. 2014. "Game Edukasi 'Matching Three' Untuk Anak Usia Dini." *Jurnal Telematika* 7 (2): 32–51.
- Rejeki, Muslim Setyo, dan Ali Tarmuji. 2013. "Membangun Aplikasi Autogenerate Script Ke Flowchart Untuk Mendukung Business Process

Reengineering.” *Perancangan sistem informasi* Volume 1: 448–56.

Widiastuti, Nelly Indriani, dan Irwan Setiawan. 2012. “Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo.” *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)* 1 (2): 41–48.

Zamroni, M Rosidi, Nizar Suryaman, dan Ahmad Jalaluddin. 2013. “Rancang Bangun Aplikasi Permainan untuk Pembelajaran Anak Menggunakan HTML 5.” *Rancang Bangun Aplikasi* 5 (2): 489–94.

