

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, A. N., Fadila, J. N., & Nugroho, F. (2021). Rancang Bangun *Game* 2D “Finding Tajwid” Dengan Metode Finite State Mechine Menggunakan Software Unity Hub. (JurTI) *Jurnal Teknologi Informasi*, 5(1), 88-93
- Arpiansah, R., Fernando, Y., & Fakhrurozi, J. (2021). *Game* Edukasi VR Pengenalan Dan Pencegahan Virus Covid-19 Menggunakan Metode MDLC Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 88-93
- Baskoro, H., & Ariadi, F. (2023). PERANCANGAN *GAME* EDUKASI KUIS INTERAKTIF SMARTKIDS MATEMATIKA DASAR BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2. *LOGIC: Jurnal Ilmu Komputer dan Pendidikan*, 1(4), 891-906.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis *game* edukasi quizizz terhadap hasil belajar teknologi perkantoran siswa kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261-272.
- Diharjo, W. (2020). *Game* Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle Pada Genre Puzzle *Game*. *INTEGER: Journal of Information Technology*, 5(2)..
- Harsadi, P., Saptomo, W. L. Y., & Wardhana, C. Y. (2022). Implementasi Algoritma Fisher-Yates Shuffle Pada *Game* Edukasi Aksara Jawa Menggunakan Godot Engine. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIKomSiN)*, 10(1), 50-58.
- Kambela, A. D. (2021). *PENGARUH PEMAHAMAN ILMU TAJWID TERHADAP KETERAMPILAN MEMBACA AL QUR'AN PADA MATA PELAJARAN PAI SISWA KELAS VII SMP NEGERI 17 KOTA BENGKULU* (Doctoral dissertation, IAIN BENGKULU).
- Nuqisari, R., & Sudarmilah, E. (2019). Pembuatan *Game* Edukasi Tata Surya Dengan Construct 2 Berbasis Android. *Emitor: Jurnal Teknik Elektro*, 19(2), 86-92

- Nasution, S., Nasution, A. H., & Hakim, A. L. (2019). Pembuatan Plugin Tile-Based *Game* Pada Unity 3D. *It Journal Research and Development*, 4(1), 46-60.
- Purnomo, I. I. (2020). Aplikasi *Game* Edukasi Lingkungan Agen P Vs Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 11(2), 86-90.
- Ramadhanti, N. F., Lamada, M., & Riska, M. (2021). Pengembangan aplikasi *game* edukasi 3d “finding geometry” berbasis unity sebagai media pembelajaran bangun ruang matematika. *Jurnal MediaTIK*, 21-26.
- Sotar, S., Arman, A., & Syahputra, H. (2022). *GAME* EDUKASI TAJWID BERBASIS ANDROID PADA MATA KULIAH PENDIDIKAN AGAMA DI STMIK INDONESIA PADANG. *Rang Teknik Journal*, 5(2), 301-307.
- Syaifullah, A., Rahmah, F. M., Salamah, F., & Srisantyorini, T. (2021, November). Penerapan Ilmu Tajwid Dalam Pembelajaran Al-Quran Untuk Mengembangkan Bacaan Al-Quran. In *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ (Vol. 1, No. 1)*.
- Waslah, W., Chotimah, C., & Hasanah, F. (2020). Pelatihan Pembelajaran Tajwid di TPQ Al Hidayah Desa Brodot Jombang. *Jumat Keagamaan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 21-24.
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027-1038

