

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A., Achmad, A., & Sahibu, S. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Pemrograman Web Berbasis Android. *Inspiration: Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 11(1), 45–54.
- Afrioranto, T. D., Wardhono, W. S., Pelealu, B. N., & Akbar, M. A. (2021). Media Pembelajaran Calistung Hewan Berteknologi Augmented Reality Untuk Menarik Minta Belajar Anak. *Malang. Diterbitkan*, 22.
- Ak, M. F., Darmayani, S., Nendissa, S. J., Arifudin, O., Anggaraeni, F. D., Hidana, R., Marantika, N., Arisah, N., Ahmad, N., Febriani, R., & Others. (2021). *Pembelajaran Digital*. Penerbit Widina.
- Alfa Satyaputra, M. S. E. (2014). *Beginning Android Programming With Adt Bundle*. Elex Media Komputindo. <https://books.google.co.id/books?id=Jnxmdwaaqbaj>
- Anastasiadely, Y., Fauziyah, F., & Suaidah, I. (2023). Pengaruh Pengungkapan Enterprise Risk Management Terhadap Nilai Perusahaan Sub Sektor Bahan Kimia Yang Terdaftar Di Bursa Efek Indonesia Tahun 2020-2022. *Musyteri: Neraca Manajemen, Akuntansi, Dan Ekonomi*, 2(4), 71–80.
- Andriyani, A., Dewi, H. I., & Zulfitriya, Z. (2020). Penggunaan Multimedia Dan Animasi Interaktif Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa. *Instruksional*, 1(2), 172. <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.172-180>
- Azali, B., & Others. (2022). Aplikasi Pembelajaran Interaktif “Calistung” Pada Anak Usia Dini Menggunakan Smartphone Android. *Jurnal Informatika Polinema*, 9(1), 25–32.
- Deni, I., Bhakti, D. D., & Helmi, M. N. (2020). Newton’s Law Learning Media Based On Android. *Ristec: Research In Information Systems And Technology*, 1(1), 51–61.
- Destiarini, D., Rahman, A., & Sumartayasa, K. (2023). Analisa Kualitas Website Bpjs Kesehatan Dengan Metode Webqual 4.0 Dan User Acceptance Testing Di Wilayah Kabupaten Ogan Komering Ulu. *Jurnal Media Infotama*, 19(2), 237–243.
- Farijah, D., & Others. (2021). *Dampak Penggunaan Media Berbasis Teknologi Terhadap Aspek Kognitif Anak Usia 4-6 Tahun*. Uin Ar-Raniry.

- Fauzani, K., Thasandra, M., Wibowo, P., & Ikhwan, A. (2023). Analisis Multimedia Interaktif Pembelajaran Membaca, Menulis, Berhitung Pada Paud Kb Adzkia. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 2(1), 8-11.
- Firda, J., Setiawani, S., & Murtikusuma, R. P. (2019). Analisis Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Peserta Calistung Smp Negeri 8 Jember. *Kadikma*, 10(1), 116–125.
- Fitriana, D., Jihansyah, I., & Luthfillah, M. (2023). Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak. *Jce (Journal Of Childhood Education)*, 6(2), 562–583.
- Guntara, Y. (2021). Normalized Gain Ukuran Keefektifan Treatment. *Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 1–3.
- Hartini, M. S. (2021). Implementasi Kegiatan Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Virus Corona (Covid-19) Dalam Menstimulasi Kemampuan Membaca, Menulis, Dan Berhiug (Calistung) Siswa Kelas Ii Desa Panca Mukti Kabupaten Bengkulu Tengah. *E-Repository Perpustakaan Iain Bengkulu, Covid 19*, 1–118. [Http://Repository.Iainbengkulu.Ac.Id/6436/1/Maimunnah_Pgmi.Pdf](http://Repository.Iainbengkulu.Ac.Id/6436/1/Maimunnah_Pgmi.Pdf)
- Irwanti, H. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar Berdasarkan Model Problem-Based Learning Berorientasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas Viii Smp Negeri 6 Siak Hulu*. Universitas Islam Riau.
- Islamiyah, M., Muda, A. B., & Rahmadianto, I. N. (2023). Sistem Informasi Pendataan Berkas Di Tpq Mambaul Ikhlah Berbasis Web. *Prosiding Seminar Implementasi Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 2(2), 195–201.
- Khaliq, A., & Others. (2021). Aplikasi Mobile Learning Berbasis Android Untuk Belajar Huruf Hijaiyah. *Jurnal Nasional Teknologi Komputer*, 1(1), 28–36.
- Kurkinen, T. (2018). *Testing Automation To Increase Product Quality*.
- Mardhotillah, H., & Rakimahwati, R. (2021). Pengembangan Game Interaktif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 779–792. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1361>
- Muliani, R. D. M. R. D., & Arusman, A. (2022). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 133–139.

- Nofaldi, H., & Saputro, A. (2019). Implementasi Aplikasi Interaktif Pembelajaran Mengenal Abjad, Angka, Dan Latihan Membaca Studi Kasus: Tk Negeri Meruya Utara 02. *Idealis: Indonesia Journal Information System*, 2(6), 126-131.
- Norita, E., & Hadiyanto, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Kognitif Berbasis Multimedia Di Tk Negeri Pembina Padang. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 561-570.
- Perdana, M. A. J. I. (2023). *Aplikasi Android Untuk Pemantauan Listrik Prabayar*.
- Puspa Putri, D. A. (2019). Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 10(3), 156. <https://doi.org/10.31602/Tji.V10i3.2230>
- Putra, P. A. (2020). Mengembangkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Dengan Multimedia Interaktif. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 20-25.
- Saparida, Z. (2020). Kajian Pustaka Pengembangan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Tradisional Ular Naga Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Iain Bengkulu*.
- Sari, L. S. P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Animate Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd Negeri Bumiayu 02. *Universitas Peradaban*.
- Setiadi, T., & Haidar, L. R. (2022). Game Mobile Edukasi Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. *Jupiter (Jurnal Penelitian Ilmu Dan Teknologi Komputer)*, 14, 549-559.
- Sholihin, M. N. (2020). Peran Ilmu Al-Ashwat Dalam Pelafalan Huruf Hijaiyah (Kajianteoritik Linguistik Terapan). *Saliha: Jurnal Pendidikan & Agama Islam*, 3(2), 110–127.
- Taib, B., Arfa, U., & Hasbin, H. (2021). Analisis Kegiatan Meronce Menggunakan Tutup Botol Bekas Terhadap Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini 5-6 Tahun. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 3(1), 77–89.
- Triyono, T., & Priatna, A. (2020). Rancang Bangun Game Edukasi Sinau Basa Lan Aksara Jawa (Sibakja) Berbasis Android Menggunakan Adobe Flash Cs6 Untuk Siswa Sekolah Dasar Di Kebumen. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 14(4), 191–201.
- Wahyudi, M. I. (2022). *Gadged Sebagai Media Literasi Keagamaan Siswa Di Mtsn 5 Kediri*. *Iain Kediri*.

- Wakil, A., Cahyani, R. R., Harto, B., Latif, A. S., Hidayatullah, D., Simanjuntak, P., Rukmana, A. Y., Sihombing, F. A. H., Sari, M., Sahara, R. M., & Others. (2022). *Transformasi Digital Dalam Dunia Bisnis. Global Eksekutif Teknologi*.
<https://Books.Google.Co.Id/Books?Id=Cboyeeaaaqbaj>
- Yuliana, F. D., Susilaningsih, & Abidin, Z. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Mobile Pada Bahasa Inggris. *Jktp: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 11–21.
<https://doi.org/10.17977/Um038v5i12022p011>
- Zulfikar, Z. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Dalam Pengenalan Huruf, Angka, Warna, Hewan, Buah, Dan Huruf Hijaiyah. *Itqan: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 13(2), 209-220.