

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, M. N., Rifki, M., Taufiqurrochman, R., & Al, A. M. (2023). *Tekhnologi Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Arab Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Kabupaten Gorontalo*. 6(2), 378–388.
- Apriliyanti, D., Rosyidi, A., Rihastuti, S., Studi, P., & Informatika, M. (2024). *APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN HURUF*. November, 928–937.
- Audhiha, M., Febliza, A., & Afdal, Z. (2022). Pengembangan multimedia interaktif berbasis Adobe Animate CC pada materi bangun ruang sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah. *Jurnal basicedu*, 6(1), 1086–1097. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2170>
- Budi, H. S., & Iswanto, R. (2023). *Buku Ajar Computer Graphic*. Penerbit Universitas Ciputra. https://books.google.co.id/books?id=5W_LEAAAQBAJ
- Dasar, A., Analisis, M., Dan, D., & Afif, Z. (2023). *Penelitian Ilmiah (Kuantitatif) Beserta Paradigma, Pendekatan*, 3, 682–693.
- Dr. Hamka Siregar, M. P. I. (2026). *Pembelajaran Huruf Hijaiyah (Analisis Praksis di Madrasah Ibtidaiyah)*. umsu press. <https://books.google.co.id/books?id=trLFEQAAQBAJ>
- Dr. Hasmin Tamsah, S. E. M. S. (2026). *ANALISIS SWOT Strategi Efektif Untuk Perubahan dan Ketidakpastian*. Inspirasi Modern Publishing. <https://books.google.co.id/books?id=qdfVEQAAQBAJ>
- Dr. Leroy Holman Siahaan, M. P. (2025). *R&D DALAM PENDIDIKAN: Implementasi Model ADDIE Dan 4D Pada Pendidikan Bahasa Inggris Dan PG PAUD*. PENERBIT KBM INDONESIA. <https://books.google.co.id/books?id=84dgEQAAQBAJ>
- Dr. Maulana Arafat Lubis, M. P., Dr. Nashran Azizan, M. P., Syarif Matondang, M. P., & Adab, P. (n.d.). *Metode Penelitian di Sekolah Dasar Berbasis Model Pengembangan Addie*. <https://books.google.co.id/books?id=A0DREQAAQBAJ>
- Dr. Sri Sumarni. (2024). *PEMANFAATAN WHATSAPP SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN KUALITAS BELAJAR SISWA*. YUMA PUSTAKA. <https://books.google.co.id/books?id=VWV3EQAAQBAJ>
- Enterprise, J. (2019). *Tip dan Trik Adobe Illustrator*. Elex Media Komputindo.

<https://books.google.co.id/books?id=1QjazwEACAAJ>

Enterprise, J. (2020). *Dasar-Dasar Animasi Komputer*. Elex Media Komputindo.
<https://books.google.co.id/books?id=mlnYDwAAQBAJ>

Fatoni, A., Puta, D., & Komak, D. G. (2025). *MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA HURUF HIJAIYAH PADA ANAK USIA DINI MELALUI ANIMASI 2D*. 1(1), 31–38.

Furoidah, A. (2023). *Pendampingan Belajar Mufrodat dengan Permainan Acak Huruf Hijaiyyah Berbantuan Papan Scrabble pada Santri TPQ Lathiful Amien Kedungrejo*. 3(2), 85–92.

Hajar, S., Ulfa, S. M., Pieter, J., Risamasu, P. V. M., & Silaban, A. (2026). *Cara Jitu Menguasai SPSS dalam Pembelajaran Fisika*. CV Eureka Media Aksara.
<https://books.google.co.id/books?id=5PHBEQAAQBAJ>

Hasil, J., Jhpp, P., Pengembangan, I., & Addie, M. (2025). *Jurnal Hasil Penelitian dan Pengembangan (JHPP)*. 3(2), 85–100.

Ilhami, M. W., Nurfajriani, W. V., Mahendra, A., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). *Penerapan metode studi kasus dalam penelitian kualitatif*. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(9), 462–469.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.11180129>

Ilmiah, J., & Dan, E. (2026). *PERAN GURU PLAUD DALAM MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN MEMBACA HURUF HIJAIYAH PADA ANAK USIA DINI*. 4(1), 58–71.
<https://doi.org/10.61722/jiem.v4i1.8009>

Issn, I. P. E.-, Nugroho, N., & Munawir, A. (2025). *Computer Based Information System Journal PENGEMBANGAN APLIKASI GAME IQRO ' SEBAGAI MEDIA EDUKASI PADA ANAK MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2*. 02, 47–56.

Journal, P., & Science, O. F. (2024). *Pengembangan media pembelajaran pada materi huruf hijayiah menggunakan game edukasi berbasis adobe animate*. 4(2), 5–9.

Jurnal, S. (2023). *PEMANFAATAN MEDIA CANVA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN Rasyidin Iwan Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Lembar*. 1, 105–109.

Kata, K., Inggris, B., & Dan, H. (2025). *PERANCANGAN VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI 2D PENGENALAN*. 2(2), 184–191.

Kimia, T., Mesin, T., Elektro, T., Informatika, T., & Industri, T. (2024). *PEMBUATAN GAME EDUKASI SEBAGAI MEDIA PENGENALAN HURUF*

HIJAIYAH BERBASIS ANDROID.

- Ma'Ruf, J. J., Zahara, C. R., & Press, U. S. K. (2025). *Panduan Metodologi Riset Bisnis : Kumpulan Soal & Jawaban*. USK Press. <https://books.google.co.id/books?id=o12UEQAAQBAJ>
- Matahari, D., Melalui, T., & Addie, P. (2025). *Kepuasan Siswa dalam Pembelajaran Interaktif Animasi 2*. 6(1), 327–333.
- Medinah, E. (2021). *Belajar Menulis Huruf Hijaiyah*. Mizan Publishing. <https://books.google.co.id/books?id=jlPZzwEACAAJ>
- Mesra, R., Agustina, P., Narayanti, P. S., Saptadi, N. T. S., Wibowo, M. A., Tandirerung, V. A., Imbar, M., & others. (2023). *Media Pembelajaran*. Sada Kurnia Pustaka. <https://books.google.co.id/books?id=5efFEAAQBAJ>
- Mubarok, M. S., Destiani, D., Fatimah, S., & Irpan, N. (2025). *Game Mobile Makhsif Makhroj dan Sifat dengan Huruf Hijaiyah Menggunakan Visual Audio*. 614–625. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.22-1.1834>
- Mursyidah, D. S., Fransisca, Y., Santoso, O. R., Rinawati, N., Muhiban, A., Riauati, J., Mistiawati, E. A., Riwayanti, J., Danasasmata, W. M., Dewi, Y. F., & others. (2026). *ANALISIS SWOT DALAM MANAJEMEN STRATEGIS (PENDEKATAN TEORITIS DAN APLIKATIF)*. <https://books.google.co.id/books?id=mmnYEQAAQBAJ>
- Negeri, U., Thaha, S., Jambi, S., & Kuantitatif-kualitatif, P. (2024). *Pendekatan penelitian kuantitatif dan kualitatif serta tahapan penelitian*. 15(1), 82–92.
- Olivia Feby Mon Harahap, S. P. M. P. M. N. S. K. M. M. K. N. S. B. S. S. T. M. K. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN: Teori dan Perspektif Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. CV. AZKA PUSTAKA. <https://books.google.co.id/books?id=Bc9qEAAQBAJ>
- Pandiangan, D. F., & Albina, M. (2025). *Model dan Tahapan Penelitian Kuantitatif: Pendekatan Teoretis dan Praktis dalam Kajian Pendidikan*. 724–730. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i3.1494>
- Putra, A. P. (2024). *iPenggunaan Media Video Animasi Edukasi Pada Materi Mengenal Huruf Hijaiyah dan Ilmu Tajwid Bagi iMadrasah Ibtidaiyah i*. 6(1), 1–14.
- Rahayu, W. I., Saputra, M. H. K., Awangga, R. M., & Habibi, R. (2020). *Penerapan Metode Naive Bayes dan Skala Likert Pada Aplikasi Prediksi Kelulusan Mahasiswa*. Kreatif. <https://books.google.co.id/books?id=CZv9DwAAQBAJ>
- Rahardjo, S. B., Rahayu, S., Tedi, N., Zy, A. T., & Butsianto, S. (2023). *Pengembangan media interaktif berbasis Adobe Animate CC pada huruf*

hijaiyah untuk pembelajaran siswa TKIT Yasmin Al-Khoir. *VIDHEAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 287–296.

Riyanto, S., & Hatmawan, A. A. (2020). *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian Di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan Dan Eksperimen*. Deepublish. <https://books.google.co.id/books?id=kZVpEQAAQBAJ>

Sakina, R., Wahyuliati, T., & Hikmah, N. (2025). *Buku Ajar Transformasi Keperawatan: Kolaborasi, Inovasi, Hingga Riset Lanjutan*. Deepublish. <https://books.google.co.id/books?id=Vq-TEQAAQBAJ>

Sari, B. K., Herdajanti, A. F., Puspiyanti, R. Y., Muzzamil, M. K., & Oktafiyani, M. (2021). *Video Animasi 2D sebagai Salah Satu Media Pembelajaran Huruf Hijaiyah dan Bahasa Arab pada TPQ Al Huda Wonodri Semarang*. 2(2).

Sari, R. E., Rahmat, J., Studi, P., Komunikasi, D., Fakultas, V., & Potensi, U. (2025). *Perancangan Game Interaktif Android Belajar Huruf Hijaiyah Al-Dhaki Berbasis Apk Dengan Adobe CC Animate 2018*. 180–190. <https://doi.org/10.62383/filosofi.v2i1.509>

Setiawan, M., & Hadi, W. (n.d.). *Penerapan Metode Feature Driven Development (FDD) dalam Perancangan Sistem Presensi Mahasiswa Berbasis Web*. 36–53.

Siahaan, M. D. L., Nurhayati, N., Arisman, A., & M, Y. A. (2025). *Peran Teknologi Animasi 2 Dimensi*. Serasi Media Teknologi. <https://books.google.co.id/books?id=GNG2EQAAQBAJ>

Soenyoto, P. (2017). *Animasi 2D*. Elex Media Komputindo. <https://books.google.co.id/books?id=ai9IDwAAQBAJ>

Syahrizal, H., & Jailani, M. S. (2023). *Jenis-Jenis Penelitian Dalam Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. 1, 13–23.

Syahrudin Mahmud. M. Ed., P. D. (2023). *Media Pembelajaran*. LovRinz Publishing. <https://books.google.co.id/books?id=-O7LEAAQBAJ>

Turmudi, H. (2020). *Teknologi Informasi di Pedesaan*. Penerbit Deepublish, Yogyakarta.

Wicaksono, H., Widiati, I. S., & Setiawan, M. (n.d.). *Pengembangan Multimedia Interaktif Model Simulasi Proses Pembuatan Batik Menggunakan Metode ADDIE*. 10.58794/jekin.v5i1.1009

Wiratmoko, G., Mawsally, D. A., Aulia, F., Gabriella, F., & Kawuri, V. (2025). *Efektifitas Game Edukasi Belajar Hijaiyah berbasis Android dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar bagi Anak Usia 3-5 Tahun*. 7(1), 150–159. <https://doi.org/10.23917/ecrj.v7i1.8126>

Zahra, S., Muhammadiyah, U., Utara, S., Setiawan, H. R., & Utara, M. S. (2025). *PENGUNAAN VIDEO ANIMASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN HURUF HIJAIYAH DI TADIKA SINAR AL-FIKH ORCHARD BANDAR PARKLANDS*. 7(1), 179–195.

Zen, B. P. (2023). *Pengembangan Media Adobe Animate Pembelajaran Multimedia Interaktif Bahasa Inggris dengan Model*. 17(2), 252–265.