

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Amrulloh and A. Mulyoto, "Animasi Pembelajaran Interaktif untuk Anak 4-5 Tahun Berbasis Android," *J. Inform. Univ. Pamulang*, vol. 1, no. 2, pp. 38–42, 2016.
- [2] F. B. Prasetyo, R. Yusuf, and M. A. Syaputra, "Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Huruf Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android," *J. Comput. Sci. Inform. Syst. J-Cosys*, vol. 1, no. 1, pp. 18–31, 2021, doi: 10.53514/jc.v1i1.36.
- [3] F. Dwiki Amrizal and F. Nugrahanti, "Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi-2020 'Inovasi Disruptif Teknologi Informasi di Era Normal Baru' IMPLEMENTATION OF LARAVEL FRAMEWORK IN ANIMAL HEALTH CONSULTATION APPLICATION BASED ON WEBSITE," pp. 85–91, 2020.
- [4] A. Saputra Tanjung, "Rancang Bangun Aplikasi Multimedia Pembelajaran Anak Berbasis Android Pada Taman Kanak-Kanak Islam Masjid Raya Pekanbaru," *J. Ilm. Rekayasa dan Manaj. Sist. Inf.*, vol. 7, no. 2, pp. 108–115, 2021.
- [5] I. Dewi, "Penerapan Metode Eksperimen dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Energi Panas pada Siswa Kelas IV SDN No . 1 Balukang 2," vol. 4, no. 1, pp. 199–215, 2006.
- [6] E. A. Shopia, R. Aryani, and U. Khaira, "Perancangan User Interface Game Cegah Kekerasan Seksual Dengan Metode Child Centered-Design (Ccd)," *JSR Jar. Sist. Inf. Robot.*, vol. 7, no. 1, pp. 34–43, 2023, doi: 10.58486/jsr.v7i1.208.
- [7] N. Maulida, H. Anra, and H. S. Pratiwi, "Aplikasi Pembelajaran Interaktif Pengenalan Hewan pada Anak Usia Dini," *J. Sist. dan Teknol. Inf.*, vol. 6, no. 1, p. 26, 2018, doi: 10.26418/justin.v6i1.23726.
- [8] T. Setiadi and L. R. Haidar, "Mobile Learning Dalam Pembelajaran Interaktif Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Metode STEAM," *J. JUPITER*, vol. 13, no. 2, pp. 140–149, 2021, [Online]. Available: <https://jurnal.polsri.ac.id/index.php/jupiter/article/view/3766>.
- [9] H. Rahmawati, H. B. Santoso, F. Ilmu, and K. Universitas, "Pengaruh Media Pembelajaran Abjad Berbasis Mobile."
- [10] T. S. Devy Wulandari, Vivine Nurcahyawati, "Rancang Bangun Aplikasi Pengadaan Bahan Baku Produksi Pada UMKM Sablon Garment Surabaya," vol. 5, p. 4, 2016.
- [11] S. D. Riskiono, T. Susanto, and K. Kristianto, "Rancangan Media Pembelajaran Hewan Purbakala Menggunakan Augmented Reality," *CESS (Journal Comput. Eng. Syst. Sci.)*, vol. 5, no. 2, p. 199, 2020, doi: 10.24114/cess.v5i2.18053.
- [12] B. A. Priyaungga, D. B. Aji, M. Syahroni, N. T. S. Aji, and A. Saifudin, "Pengujian Black Box pada Aplikasi Perpustakaan Menggunakan Teknik Equivalence Partitions," *J. Teknol. Sist. Inf. dan Apl.*, vol. 3, no. 3, p. 150, 2020, doi: 10.32493/jtsi.v3i3.5343.
- [13] I. Sarjana, "Desain dan Jenis Penelitian Quasi Eksperimen," *Info Sarjana*, 2021. <https://infosarjana.com/2021/10/desain-dan-jenis-penelitian-quasi->

- eksperimen/ (accessed Jan. 06, 2023).
- [14] Adminlp2m, "Mengenal Penelitian Kuasi Eksperimental : Definisi ,Jenis & Contoh," *Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Medan Area*, 2022. <https://lp2m.uma.ac.id/2022/06/17/mengenal-penelitian-kuasi-eksperimental-definisi-jenis-contoh/> (accessed Dec. 23, 2022).
- [15] I. Abraham and Y. Supriyati, "Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review," *J. Ilm. Mandala Educ.*, vol. 8, no. 3, pp. 2442–9511, 2022, doi: 10.36312/jime.v8i3.3800/http.
- [16] E. Hutabri and A. D. Putri, "Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Anak Sekolah Dasar," *J. Sustain. J. Has. Penelit. dan Ind. Terap.*, vol. 8, no. 2, pp. 57–64, 2019, doi: 10.31629/sustainable.v8i2.1575.
- [17] S. Butsianto, "Aplikasi Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android," *J. Teknol. Pelita Bangsa*, vol. 8, no. 2, pp. 107–116, 2017, [Online]. Available: <https://jurnal.pelitabangsa.ac.id/index.php/sigma/article/view/116>.
- [18] R. H. Kusumodestoni and B. B. Wahono, "Penerapan Metode Waterfall Pada Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Huruf Hijaiyah Berbasis Android Pada Paud Nabata," *Infomatek*, vol. 24, no. 1, pp. 1–8, 2022, doi: 10.23969/infomatek.v24i1.4402.
- [19] E. Erianto, W. Hadikrisanto, and S. Suherman, "Game Edukasi Pengenalan Huruf Alfabet Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini," *J. Ilm. Intech Inf. Technol. J. UMUS*, vol. 4, no. 02, pp. 200–206, 2022, doi: 10.46772/intech.v4i02.871.
- [20] L. H. Rahmah, L. Nurlaela, M. Maspiyah, and T. Rijanto, "Pembelajaran Di Era Pandemi Covid-19: Implementasi Flipped Classroom Berbantuan Youtube Di Lembaga Pendidikan dan Keterampilan," *JUPI (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.)*, vol. 6, no. 2, pp. 286–292, 2021, doi: 10.29100/jupi.v6i2.2060.
- [21] I. N. A. A. Dwijayadi, "Pengembangan Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Hotel Di Kecamatan Buleleng Dengan Metode Analytic Hierarchy Process (Ahp) Dan Technique for Others Reference By Similarity To Ideal Solution (Topsis)," *J. Nas. Pendidik. Tek. Inform.*, vol. 7, no. 2, p. 163, 2019, doi: 10.23887/janapati.v7i2.13435.