

DAFTAR PUSTAKA

- Agistiawati, E. (no date) *PENGARUH PERSEPSI SISWA ATAS LINGKUNGAN BELAJAR DAN PENGUASAAN KOSAKATA TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA INGGRIS SISWASEKOLAH MENENGAH ATAS SWASTA BALARAJA*.
- Ahmad, I. and Widodo, W. (no date) *khazanah informatika Jurnal Ilmu Komputer dan ALQURAN,*” *Juli-Desember*, 7(2), pp. 145–162.
- Arjoranta, J. (2019) “How to Define Gims and Why We Need to,” *The Computer Gims Journal*, 8(3–4), pp. 109–120. doi:10.1007/s40869-019-00080-6.
- Bahrin, S., Alifah, S. and Mulyono, S. (2017) *Rancang Bangun Sistem Informasi Survey Pemasaran dan Penjualan Berbasis Web, Jurnal Transistor Elektro dan Informatika (TRANSISTOR EI*. doi:10.22225/licosjournal.v1i2.2658.
- Ekayani, P. (2017) *PENTINGNYA PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA*. Available at:
- Gusti, I., Agung, A. and Susanthi, D. (no date) “KENDALA DALAM BELAJAR BAHASA INGGRIS DAN CARA MENGATASINYA,” *Linguistic Community Service Journal* | , 1(2), p. 2021.
- Haris, A. *et al.* (2018) *MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PERSPEKTIF ALQURAN*.
<https://www.researchgate.net/publication/315105651>.
Informatika 57 Penerapan Algoritma A Star (A) pada Gim Petualangan Labirin Berbasis Android*.
- Kh, I.P. *et al.* (2018) *Andika Aprilianto, Jurnal Pendidikan Islam*.
- Maili, S.N. (no date) “BAHASA INGGRIS PADA SEKOLAH DASAR: MENGAPA PERLU DAN
- Membaca, D. and Android, B. (no date) *APLIKASI “AYO BELAJAR” PENGENALAN HURUF*.
Ramadhayanti, ana (no date) “2580-8639-1-PB.”
MENGAPA DIPERSOALKAN,” 6. Available at: <http://>.
- Muradi, A. *et al.* (2018) “PEMEROLEHAN BAHASA DALAM PERSPEKTIF PSIKOLINGUISTIK DAN
- Solekhan Arif, K. *et al.* (2020) “Rancang Bangun Gim Labirin Hijaiyah Dengan Unity Menggunakan Metode Finite State Machine,” 4(1), pp. 49–53. Available at: <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/doubleclick>.