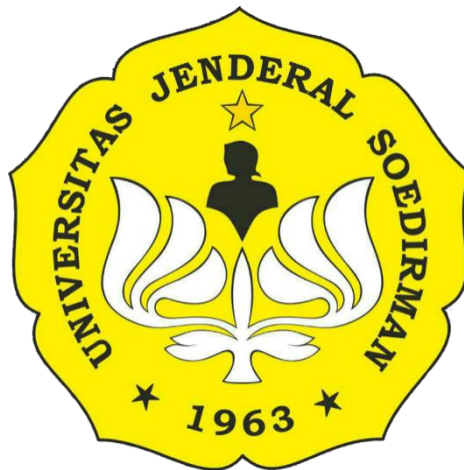


LAPORAN PENELITIAN

**PENGEMBANGAN *GAME* INTERAKTIF PENGENALAN HURUF
HIJAIYAH DENGAN MENGGUNAKAN METODOLOGI *GAME*
DEVELOPMENT LIFE CYCLE (GDLC) UNTUK ANAK USIA DINI
SKRIPSI**

Di ajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana
Komputer pada Jurusan Informatika Fakultas Teknik Universitas Jenderal
Soedirman



Disusun Oleh:

AMIR AZIZ AMARULLOH

H1D018065

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JENDERAL SOEDIRMAN
FAKULTAS TEKNIK
INFORMATIKA
PURWOKERTO
2023**