

## DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, M. *et al.* (2020) *Media Pembelajaran*. Edited by T. Limbong. yayasan kita menulis.
- Asriyanik, A. and Apriyandari, W. (2020) ‘Implementation of the algorithm fisher yates shuffle on game quiz environment’, *Journal Of Informatics and Telecommunication Engineering*, 4(1), 161-172.
- Diharjo, W. (2020) ‘Game Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle Pada Genre Puzzle Game’, *INTEGER: Journal of Information Technology*, 5(2).
- Fujiati, F. and Rahayu, S. L. (2020) ‘Implementasi Algoritma Fisher Yate Shuffle Pada Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran.’, *CogITo Smart Journal*, 6(1), 1-11.
- Harsadi, P., Saptomo, W.L.Y., Wardhana, C. Y. (2022) ‘Implementasi Algoritma Fisher-Yates Shuffle Pada Game Edukasi Aksara Jawa Menggunakan Godot Engine’, *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIKOMSiN)*, 10(1).
- Mulyawan, M. D., Swamardika, I. B. A. and Saputra, K. O. (2021) ‘ANALISIS KESESUAIAN FUNGSIONAL DAN USABILITY PADA SISTEM INFORMASI KARMA SIMANIS BERDASARKAN ISO/IEC 25010’, *JURTEKSI (Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi)*, 7(3), 293-302.
- Pratama, L. D., Lestari, W. and Bahauddin, A. (2019) ‘Game Edukasi: Apakah membuat belajar lebih menarik?’, *At-Ta’lim: Jurnal Pendidikan*.
- Pratiwi, E., Kom, D. A. K. M. and Kom, A. I. P. M. (2022) ‘RANCANG BANGUN APLIKASI GAME EDUKASI TEBAK GAMBAR MAKANAN KHAS INDONESIA BERBASIS ANDROID’, *JURSIMA (Jurnal Sistem Informasi dan Manajemen)*, 10(2), 169-177.
- Ridlo, I. A. (2017) ‘Panduan pembuatan flowchart’, *Fakultas Kesehatan Masyarakat*, 11(1), 1-27.
- Ridoi, M. (2018) ‘Cara mudah membuat game edukasi dengan Construct 2: tutorial sederhana Construct 2.’
- Ridoi, Mokhammad (2018) ‘Cara Mudah Membuat Game Edukasi Dengan Construct 2’, pp. 2015–2017.

- Sidik, M. M., Maylawati, D. S. A. and Setiawan, R. (2020) ‘ Media Pembelajaran Rumah Adat Indonesia Berbasis Android Menggunakan Algoritma Fisher Yates Shuffle’, *Jurnal Algoritma*, 17(2), 218-228.
- Suryadi, A. (2017) ‘Perancangan aplikasi game edukasi menggunakan model waterfall’, *Jurnal Petik*, 3(1), 8-13.
- Yusfrizal, Y. (2020) ‘Penerapan Algoritma Fisher-Yates Shuffle Pada Game Mencocokkan Gambar Monumen Dunia’, *JTIK (Jurnal Teknik Informatika Kaputama)*, 4(2), 162-170.