

## DAFTAR PUSTAKA

- Al Irsyadi, F. Y. (2020). *Game* Edukasi Bahasa Arab untuk Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar Islam Terpadu Nahdlatul Ulama Cepogo. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 55-66.
- Aristana, M. D., & Desmayani, N. M. (2020). RANCANG BANGUN *GAME* EDUKASI PENGENALAN AKSARA BALI. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer*, 391-396.
- Chandra, A. N., Khairudin, M., & Hertanto, D. B. (2017). RANCANG BANGUN *GAME* EDUKASI SEBAGAI MEDIA. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1-7.
- Chusyairi, A., Wibowo, J. S., & Winata, A. K. (2020). *Game* Gandrung Stories Untuk Edukasi Kebudayaan Menggunakan Metode GDLC. *JASIKA*, 67-75.
- Dermawan, D., Al Rian, R., & Herlandy, P. B. (2020). *Game* Edukasi Adventure Pengenalan Komponen Komputer Untuk Peserta Didik SMK Dar El Hikmah Pekanbaru. *Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*, 22-28.
- Devita, M. Z., Andryana, S., & Hidayatullah, D. (2020). *Augmented Reality* Pengenalan Huruf dan Angka Arab Menggunakan. *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, 1-8.
- Ekojono, Irawati, D. A., Affandi, L., & Rahmanto, A. N. (2017). PENERAPAN ALGORITMA *FISHER-YATES* PADA PENGACAKAN. *Prosiding SENTIA*, 1-6.
- Epriliyansyah, A., Verina, W., & Tanjung, M. R. (2020). Perancangan *Game* Edukasi Pengenalan Perhitungan Untuk Anak Usia Dini Dengan Metode RAD Berbasis Android. *Jurnal FTIK*, 629-638.
- Fathulrohman, I., Wibowo, A., & Indrayana, D. (2017). MULTIPLICATIVE RANDOM NUMBER GENERATION (RNG) PADA *MOBILE GAME* EDUKASI MATEMATIKA DASAR . *Konferensi Nasional Ilmu Sosial & Teknologi (KNiST)*, 1-5.
- Fathurridho, A., & Fauzy, R. (2020). PERMAINAN EDUKASI PENGENALAN BAHASA PEMROGRAMAN BERBASIS RPG MENGGUNAKAN ALGORITMA A-STAR. *JURNAL COMASIE*, 113-120.
- Fujiati, & Rahayu, S. L. (2020). Implementation of *Fisher Yate Shuffle* Algorithm in Educational *Games* as Learning Media. *Cogito Smart Journal*, 1-11.

- Prasetyo, A., Batubulan, K. S., & Sujudi, A. Z. (2020). RANCANG BANGUN RUNNER *GAME* 2D DENGAN TEMA PENGENALAN KEMBALI LIRIK LAGU DAERAH MENGGUNAKAN ALGORITMA *FISHER-YATES SHUFFLE*. *Prosiding SENTIA*, 21-25.
- Putra, D. W., Nugroho, A. P., & Puspitarini, E. W. (2016). *GAME* EDUKASI BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK USIA DINI. *Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 46-58.
- Ramdhan, I. M., Hidayat, E. W., & Anshary, M. K. (2020). *Penerapan Marker Base Tracking Pada Augmented Reality Colouring Berbasis Android*.
- Sari, D. I., & Putri, A. D. (2020). RANCANG BANGUN *GAME* EDUKASI PUZZLE DAN KUIS ARAB MELAYU. *JURNAL COMASIE*, 1-10.
- Singh. (2014). *Shuffle an array by modern Fisher–Yates method*. *Retrieved From Vinay*.