

DAFTAR PUSTAKA

- Adif, M. H., Setiawan, I. R., & Frazna Az-Zahra, F. (2022). Penerapan Algoritma *Fisher Yates Shuffle* Pada Permainan Kuis Sistem Peredaran Darah Berbasis Android Studi Kasus Materi Ajar Kelas 5 Sdn Cipanas Kota Sukabumi. Dalam *Ijis Indonesian Journal On Information System*. 10.36549/Ijis.V7i2.220
- Aisyah, F. N., Hakim, L., & Zuhriyah, A. (2023). *Game* Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Dengan Algoritma *Fisher Yates Shuffle* Android-Based English Education *Game* To Improve Vocabulary Skills Using The *Fisher Yates Shuffle* Algorithm. *Jurnal Keilmuan Dan Aplikasi Teknik Informatika*.
<https://doi.org/10.35891/Explorit>
- Alexandra, W., Dwi Putra, A., & Puspanigrum, A. S. (2022). A Penerapan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android Untuk Pembelajaran Rantai Makanan Pada Hewan. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (Jatika)*, 3(1), 1–24. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- Alifani, W., Hakim, A., Sofia, B. F. D., & Al Idrus, S. W. (2022). Pengembangan Modul Praktikum Kimia Mandiri Berbasis Kimia Komputasi Pada Pokok Bahasan Sistem Periodik Unsur. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3b), 1627–1632. <https://doi.org/10.29303/jipp.V7i3b.814>
- Amien Wahidin, F., & Sujatmiko, B. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Memory *Game* (Flip Card) Untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa

Dalam Menerapkan Pemrograman Web Di Smks Semen Gresik. Dalam *Jurnal It-Edu* (Vol. 8). 10.26740/It-Edu.V8i2.56844

Andini, A., & Saleh, A. (2024). *Optimalisasi Pengacakan Soal Latihan Pada Aplikasi Belajar Ielts Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle Design And Build An Ielts Learning Application Using The Fisher Yates Shuffle Method Based On Android*. [Http://kti.Potensi-Utama.Ac.Id/Index.Php/Jid](http://kti.potensi-utama.ac.id/index.php/jid)

Anggraini, F., Sahputra, R., Amalya Melati, H., & Kimia Universitas Tanjungpura Pontianak, P. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Chemistry Domino (Chemino) Card Pada Materi Sistem Periodik Unsur*. [Https://Doi.Org/10.37081/Ed.V10i3.3885](https://doi.org/10.37081/Ed.V10i3.3885)

Ariandi, M., & Ariyadi, M. D. (2022). Penerapan Algoritma *Fisher Yates Shuffle* Pada *Game* Edukasi Pembelajaran Untuk Pendidikan Anak Usia Dini (Paud). *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 6(4), 2120. [Https://Doi.Org/10.30865/Mib.V6i4.4683](https://doi.org/10.30865/Mib.V6i4.4683)

Bachri, A. S., Mashuri, C., & Kristianto, H. (2023). *Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Tokoh Pahlawan Indonesia Menggunakan Metode Fisher-yates shuffle Berbasis Android*. [Https://Ejournal.Unhasy.Ac.Id/Index.Php/Inovate/Article/View/6188](https://ejournal.unhasy.ac.id/index.php/inovate/article/view/6188)

Damanik, A. (2022). *Pendidikan Sebagai Pembentukan Watak Bangsa: Sebuah Refleksi Konseptual-Kritis Dari Sudut Pandang Fisika*. Sanata Dharma University Press.

- Fadilla, D. R., Fauziah, F., & Aldisa, R. T. (2023). Pengenalan Bendera Negara Dengan *Fisher Yates- Shuffle* Pada *Game* Edukasi Android Menggunakan Metode Gdlc. *Journal Of Information System Research (Josh)*, 4(4), 1377–1386. <https://doi.org/10.47065/Josh.V4i4.3754>
- Fajar Sidik, M., Juhaeni, Prisma Salsabila, Z., & Safaruddin. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Pai Dengan Menggunakan Media Flashcard *Games* Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jider*, 5(1), 115–130. <https://doi.org/10.53621/Jider.V5i1.500>
- Hadiyati Safariyah, H., & Miftahul Ulum Bettet Pamekasan, J. P. (2025). Pengaruh Media Flascard Terhadap Daya Ingat Angka Anak Usia 3-4 Di Paud Aisyiyah Matahari Bersinar. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(2), 7–14. <https://doi.org/10.61722/Jmia.V2i2.3946>
- Hafiyya, N., Sofian Hadi, M., Prajabatan Matematika, P., & Muhammadiyah Jakarta, U. (2023). Implementasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbassis Education *Game* Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Matematika. *Communnity Development Journal*, 4(2), 1646–1652. [10.31004/Cdj.V4i2.13141](https://doi.org/10.31004/Cdj.V4i2.13141)
- Halim Hasugian, A., & Afiksih, M. (2024). Perancangan Aplikasi Puzzle *Game* Dengan Menggunakan Algoritma Breadth First Search. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Sistem Komputer Tgd*, 7(1), 95–105. <https://ojs.trigunadharma.ac.id/index.php/jsk/index>

- Harsadi, P., Saptomo, W. L. Y., & Wardhana, C. Y. (2022a). Implementasi Algoritma *Fisher-yates shuffle* Pada *Game* Edukasi Aksara Jawa Menggunakan Godot Engine. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tikomsin)*, 10(1). <https://doi.org/10.30646/Tikomsin.V10i1.603>
- Harsadi, P., Saptomo, W. L. Y., & Wardhana, C. Y. (2022b). Implementasi Algoritma *Fisher-yates shuffle* Pada *Game* Edukasi Aksara Jawa Menggunakan Godot Engine. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tikomsin)*, 10(1). <https://doi.org/10.30646/Tikomsin.V10i1.603>
- Imron Panjaitan, A. (2022). Perancangan Aplikasi *Memory card Games* Dengan Menerapkan Metode Multiplicative Random Number Generation. *Journal Global Tecnology Computer*, 2(1), 24–30. <https://pdfs.semanticscholar.org/8738/8b648f9116af449a47bfb8a4a0cb5d83443b.pdf>
- Kumala Sari, D., Mauliyana, R., & Wikana, A. (2024). Edukasi Lingkungan Melalui Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Untuk Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Media Ajar Flash Card. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Pemberdayaan, Inovasi Dan Perubahan*, 4(6). <https://doi.org/10.59818/Jpm.V4i6.951>
- Kurniawan, E., Nata, A., & Royal, S. (2022). Penerapan *System usability scale* (Sus) Dalam Pengukuran Kebergunaan Website Program Studi Di Stmik Royal. Dalam *Journal Of Science And Social Research* (Nomor 1). <https://doi.org/10.54314/Jssr.V5i1.817>

- Marcellio, V., & Hermawan, L. (2023). *Game Pembelajaran Huruf Jepang Menggunakan Algoritma Fisher-yates shuffle. Jip (Jurnal Informatika Polinema)* , 77–84.
- Marfilinda, R., & Akhiyar, M. (2024). Studi Pustaka Penerapan Media Puzzle Pada Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Indo-Mathedu Intellectuals Journal*, 5(4), 4763–4776. <https://doi.org/10.54373/Imej.V5i4.1692>
- Markus, V., Hariadi, F., Mikaela, R., Malo, I., & Yates, A. F. (2022). *Penerapan Algoritma Fisher Yates Pada Game Edukasi Puzzle Huruf Untuk Pengenalan Nama Buah Dalam Bahasa Inggris* (Vol. 01). 10.58300/Inovatif-Wira-Wacana.V1i3.322
- Mirza Muhamad Alghivary, Aries Suharso, & Sofi Defiyanti. (2025). Pengembangan *Game* first Person Shooter berbasis Web menggunakan Unity Dengan Metode *Game Development Life Cycle*. *Jati (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 9, 1152–1159. <https://doi.org/10.36040/Jati.V9i1.12643>
- Novianto, A., Wijaya, A., Apridiansyah, Y., Bali, J., Bali, K., Tlk Segara, K., & Bengkulu, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Indonesia Berbasis Android Menggunakan Algoritma *Fisher Yates*. Dalam *Jurnal Media Infotama* (Vol. 18, Nomor 1). 10.37676/Jmi.V18i1.1725
- Nurismaya Aliatunisa, & Faridi Faridi. (2024). Penggunaan Aplikasi *Game* Wordwall Pada Mata Pelajaran Akidah Materi Iman Kepada Para Malaikat. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam*, 2(5), 220–230. <https://doi.org/10.61132/Impai.V2i5.528>

Pendidikan, K., & Teknologi, D. (2022). *Kimia Kimia Sma/Ma Kelas Xi*.
[Https://Buku.Kemdikbud.Go.Id](https://Buku.Kemdikbud.Go.Id)

Potu, G. H. S., Sompie, S. R. U. A., & Kaunan, S. T. G. (2024). *Game Edukasi Puzzle Pengenalan Objek Wisata Menggunakan Algoritma Shuffle Random*.
Jurnal Teknik Informatika, 299–308.
[Https://Ejournal.Unsrat.Ac.Id/V3/Index.Php/Informatika/Article/View/54048/48419](https://Ejournal.Unsrat.Ac.Id/V3/Index.Php/Informatika/Article/View/54048/48419)

Purba, D. E. R., & Simangunsong, R. H. (2023). *Game Pengenalan Komponen Perangkat Keras Komputer Berbasis Android Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dengan Algoritma Fisher-yates shuffle*.

Rachmawati, D. L., & Fadhilawati, D. (2024). Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Menggunakan Kartu Flashcard Digital Dan Aplikasi Quizlet.
Ijce Innovative Journal Of Community Engagement, 1(1), 22–28.
[Https://Doi.Org/10.63011/Ijce.V1i1.5](https://Doi.Org/10.63011/Ijce.V1i1.5)

Rahmadi, B. B., Tri Djatmika, E., & Praherdhiono, H. (2024). Belajar Matematika Lebih Menyenangkan: Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Gamifikasi Untuk Operasi. Dalam *Didaktika: Jurnal Kependidikan* (Vol. 13, Nomor 4). [Https://Jurnaldidaktika.Org5045](https://Jurnaldidaktika.Org5045)

Rahmany, A. N., Putri Sujana, A., & Utoro, R. K. (2021). Rancang Bangun Aplikasi *Game Puzzle Pada Pembelajaran Unsur Kimia Berbasis Android*. *E-Proceeding Of Applied Science*, 7, 2379–2393.

- Rahmi, H., Van Harling, V. N., Mulyati, B., Pada, S. S., Hanam, E. S., Handayani, S., Amanda, E. R., & Nisyak, K. (2024). *Kimia Dasar*. Tohar Media.
- Ramadhan, A. (2022). Algoritma *Fisher-yates shuffle* Pada *Game* Edukasi Jumble Hijaiyah. *Jurnal Teknologi Informatika Dan Komputer*, 8(1), 94–106.
<https://doi.org/10.37012/Itik.V8i1.759>
- Ramadhani, C. B., & Yanuarti, R. (2024). *Pengembangan Aplikasi Game Flashcard Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris Berbasis Android Dengan Algoritma Fisher-yates shuffle*. <https://doi.org/10.32528/Jasie.V6i1.21011>
- Ratnasari, E., & Fahrizal, M. (2021). Rancang Bangun *Game* Edukasi Unsur-Unsur Kimia Berbasis Android. *Portaldata.Org*, 20(2).
<http://portaldata.org/index.php/portaldata/article/view/43>
- Reza Pradhana, F., Kurniawan, W., & Rachel Pravita, A. (2024). Implementasi *Game* Edukasi First Person Shooter Pada Doa Sehari-Hari Dalam Rumah Berbasis 3d Untuk Anak Jenjang Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Amikom Surakarta*, 951–964.
- Siti Alvi Nikmah, Patmi Kasih, & Ardi Sanjaya. (2024). Aplikasi Edukasi Pengenalan Dan Pengasah Daya Ingat Ragam Aksara. *Jurnal Teknika*, 16(2), 87–96. <https://doi.org/10.30736/Jt.V16i2.1251>
- Syariffudin Zahri, & Hsan Cahyo Utomo. (2024). *Pengembangan Game Educationilmu Pengetahuan Alam Tentang Sistem Pernafasan Untuk Anak Sekolah Dasar Kelas 5 Berbasis Construct 2*.
<http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/129079>

- Tinggi, S., & Sukma, I. M. (2025). Penerapan Algoritma Sattolo *Shuffle* Pada Memory Matching *Game* Surya Darma Nasution. *Ketik : Jurnal Informatika*, 02(03), 01–06. <https://doi.org/10.70404/Ketik.V2i03.129>
- Trianto, E. M., Ariel Kristianto, Ivan Leonardi Candra, Timothy John Pattiasina, & Titasari Rahmawati. (2024). Perancangan Dan Pembuatan Aplikasi Permainan Edukasi Mathventure Quest Berbasis Android. *Jurnal Coscitech (Computer Science And Information Technology)*, 5(2), 373–380. <https://doi.org/10.37859/Coscitech.V5i2.7211>
- Wardiana, T., Hidayat, E. W., & Dewi, E. N. F. (2025). Media Pembelajaran Jenis Jamur Berbasis Augmented Reality Menggunakan Metode Marker Based Tracking. *Jtim : Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 7(1), 53–65. <https://doi.org/10.35746/Jtim.V7i1.608>
- Yulianingsih, E., & Wahyuni, A. I. (2022). Evaluasi Usability Academic Managements System Poltekkes Kemenkes Palembang Menggunakan Metode Sus. *International Journal Of Demos*, 4(2), 740–748. <http://ams.poltekkespalembang.ac.id/evaluasi>