

DAFTAR PUSTAKA

- Arviansyah, Y., Nurfaizah, N., & Waluyo, R. (2020). Penerapan Algoritma Fisher Yates Shuffle Pada Aplikasi TOEFL Preparation Berbasis Web. *Jurnal Buana Informatika*, 11(2), 112–122. <https://doi.org/10.24002/jbi.v11i2.3622>
- Borman, R. I., & Purwanto, Y. (2019). *Impelementasi Multimedia Development Live Cycle pada Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Bahaya Sampah pada Anak*. 5(2).
- Cahyadi, A. (2019). *PENGEMBANGAN MEDIA DAN SUMBER BELAJAR Teori dan Prosedur*. Penerbit Laksita Indonesia. <https://idr.uin-antasari.ac.id/16140/1/Ani%20Cahyadi%20Pengembangan%20Media%20%28book%29.pdf>
- Ekayani, N. L. P. (t.t.). *PENTINGNYA PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA*.
- 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). <https://doi.org/10.30646/tikomsin.v10i1.603>
- Hendrawan, J., & Perwitasari, I. D. (2019). APLIKASI PENGENALAN PAHLAWAN NASIONAL DAN PAHLAWAN REVOLUSI BERBASIS ANDROID. *JURNAL TEKNOLOGI INFORMASI*, 3(1), 34. <https://doi.org/10.36294/jurti.v3i1.685>
- Hidayah, G. T. W., & Artaye, K. (2019). *Media Ajar Sejarah Pahlawan Pada Uang Kertas Emisi 2016 Menggunakan Teknologi*.
- Ibrahim, R., Fadilah, J. N., & Nugroho, F. (2020). *Implementasi Fisher Yates Shuffle dan Non Player Character pada Permainan Tembak Setan*. 2.
- Kannabi, A. M., & M.Kom (SCOPUS ID: 57216417658), N. (2022). Implementation of the Fisher-Yates Shuffle Game Algorithm in Learning Hijaiyah Letters. *SISTEMASI*, 11(3), 681. <https://doi.org/10.32520/stmsi.v11i3.2053>
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). *APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF*. 2(4).
- Kiroyan, S. A., Kamasi, N. V. V., & Wuwung, V. (2023). *PERANCANGAN APLIKASI PENGENALAN PAHLAWAN NASIONAL BERBASIS AUGMENTED REALITY*. 10.
- Mirfan, M. (2022). Implementasi Algoritma Fisher-Yates Pada Aplikasi Pembelajaran Sistem Pernapasan Manusia Berbasis Android. *Inspiration:*

- Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 12(1), 10.
<https://doi.org/10.35585/inspir.v12i1.2646>
- Muslim, S. N. (2020). *Studi Literatur Penerapan Mobile Game Edukasi Untuk Mengetahui Performa Belajar Siswa disekolah*. 05.
- Novrizal, A., Wibawanto, W., & Nugrahani, R. (2022). Multimedia Interaktif Mengenal Pahlawan Nasional Indonesia. *Journal of Animation and Games Studies*, 8(1), 83–98. <https://doi.org/10.24821/jags.v8i1.4979>
- Nurrita, T. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Pujiono, E. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Construct 2 pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Materi Hindu Budha untuk SMA Negeri 1 Semarang Kelas X. *JP3 (Jurnal Pendidikan dan Profesi Pendidik)*, 3(1). <https://doi.org/10.26877/jp3.v3i1.2204>
- Putri, R. A., Wahyuni, A., & Purnomo, B. (2022). PERJUANGAN KARAKTER CINTA TANAH AIR DARI SEORANG PAHLAWAN REVOLUSI PIERRE TENDEAN. *Krinok: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Sejarah*, 1(1), 20–32. <https://doi.org/10.22437/krinok.v1i1.17802>
- Sam'ani, S., Qamaruzzaman, M. H., & Sutami, S. (2020). Rancang Bangun Biografi Pahlawan Nasional Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Informatika*, 5(2), 133–143. <https://doi.org/10.35316/jimi.v5i2.892>
- Santika, D. M., Fauziah, F., & Rahman, B. (2023). Algoritma Fisher Yates Pada Aplikasi Pembelajaran Teknik Pengambilan Gambar Menggunakan Kamera DSLR Berbasis Android. *Journal of Computer System and Informatics (JoSYC)*, 4(4), 789–796. <https://doi.org/10.47065/josyc.v4i4.3867>
- Silahuddin, A. (t.t.). PENGENALAN KLASIFIKASI, KARAKTERISTIK, DAN FUNGSI MEDIA PEMBELAJARAN MA AL-HUDA KARANG MELATI. *V o l u m e*.
- Syaifulloh, R. (2021). PERANCANGAN GAME EDUKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN ALGORITMA FISHER-YATES DAN FLOOD FILL. *KLIK - KUMPULAN JURNAL ILMU KOMPUTER*, 8(1), 1. <https://doi.org/10.20527/klik.v8i1.353>
- UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2009 TENTANG GELAR, TANDA JASA, DAN TANDA KEHORMATAN
- Vebiant, K., Wahyuddin, M. I., & Komala Sari, R. T. (2021). Rancang Bangun Media Pembelajaran Tenses English Berbasis Android menggunakan Algoritma Fisher-Yates. *Jurnal JTik (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi)*, 5(4), 407. <https://doi.org/10.35870/jtik.v5i4.246>
- Wijaya, A., & Apridiansyah, Y. (2020). PENERAPAN ALGORITMA FISHER YATES SHUFFLE PADA MEDIA PEMBELAJARAN MAPEL AGAMA

ISLAM BERBASIS ANDROID. *Jurnal Informatika Upgris*, 6(1).
<https://doi.org/10.26877/jiu.v6i1.5747>

Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). PEMILIHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(01), 61–78.
<https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>

