

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, N., & Wijaya, E. Y. (2022). Implementasi Algoritma *Fisher-Yates* pada Pengacakan Soal *Goalpro Education Game*. *Jurnal Ilmiah Edutic : Pendidikan Dan Informatika*, 8(2), 147–156. <https://doi.org/10.21107/edutic.v8i2.14418>
- Andi, A., Charles, J., Pribadi, O., Juliandy, C., & Robet, R. (2022). *Game Development “Kill Corona Virus” For Education About Vaccination Using Finite State Machine and Collision Detection*. *Kinetik: Game Technology, Information System, Computer Network, Computing, Electronics, and Control*, 4(4). <https://doi.org/10.22219/kinetik.v7i4.1470>
- asrianda, Z. (2022). Konsep *Finite State Machine* dan implementasinya pada *Game*. 1, 141–146. <https://doi.org/https://doi.org/10.29103/sisfo.v6i1.8352>
- Budihartono, E. (2024). Aplikasi *Reservasi Cerry Village* Berbasis C#. 8, 338–348. <https://doi.org/http://doi.org/10.33395/remik.v8i1.13395>
- Halimatun Sakdiah, Wahyu Fuadi, R. (2020). Aplikasi *Game* Edukasi Tebak Gambar Ulama Se-Aceh Menggunakan Metode *Rolling Hash* Berbasis Android. 12(1), 1-12. <https://doi.org/https://doi.org/10.29103/techsi.v12i1.1668>
- Huzena, B. R., Fatmawati, F., & Handayani, P. (2020). Rancang Bangun Aplikasi *Game* Edukasi Tebak Gambar Dan Fuzzle Untuk Anak Usia Dini. *Journal of Informatic and Information Security*, 1(1), 41–52. <https://doi.org/10.31599/jiforty.v1i1.139>
- Juhaeni, J., Cahyani, E. I., Utami, F. A. M., & Safaruddin, S. (2023). Pengembangan Media *Game* Edukasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(2), 58–66. <https://doi.org/10.53621/jider.v3i2.225>
- Latifah, R., Azis, I., & Risanty, R. D. (2021). *Game* Edukasi Senyawa Ionik Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Menggunakan *Finite State Machine*. *Komputasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer Dan Matematika*, 18(2), 69–76. <https://doi.org/10.33751/komputasi.v18i2.3629>
- Marcellio, V., & Hermawan, L. (2023). *Game* Pembelajaran Huruf Jepang Menggunakan Algoritma *Fisher-Yates Shuffle*. *Jurnal Informatika Polinema*, 10(1), 77–84. <https://doi.org/10.33795/jip.v10i1.1480>
- Maulana, R., Suharso, A., & Rizal, A. (2021). Penerapan Metode *Finite State Machine* pada Pengembangan *Game* Edukasi Pengolahan Sampah. *IJAI (Indonesian Journal of Applied Informatics)*, 5(2), 125–135. <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/ijai.v5i2.44772>
- Muhamad Rumakey, A., Dedi Irawan, J., & Wahid, A. (2020). Pembuatan *Game* 2D “*Escape Plan*” Dengan Metode *Finite State Machine*. *JATI (Jurnal*

- Mahasiswa Teknik Informatika*), 4(2), 65–72.
<https://doi.org/10.36040/jati.v4i2.2712>
- Niken Salsavita, Refina Faisyatul Adzkiya, R. B. (2024). RANCANG BANGUN APLIKASI PENGIRIMAN NR MENGGUNAKAN *MICROSOFT VISUAL STUDIO 2022*. 6(4). <https://doi.org/https://doi.org/10.3785/kohesi.v6i4.9597>
- 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>
- Nurfitri, K., Abdurrozzaq, I., & Karaman, J. (2023). Penerapan Algoritma *Fisher Yates Shuffle* pada *Game* Edukasi “*English For Children*” di LKP *Elite English School* Ponorogo. *Digital Transformation Technology*, 3(2), 438–449. <https://doi.org/10.47709/digitech.v3i2.2885>
- Pramono, B. (2024). Implementasi Algoritma *Fisher-Yates Shuffle* Pada Aplikasi *Quiz* Online Materi Pemrograman Dasar. *AnoaTIK: Jurnal Teknologi Informasi Dan Komputer*, 2(1), 22–29. <https://doi.org/10.33772/anoatik.v2i1.31>
- Rafi’, H. (2022). Implementasi Metode *Fisher Yates Shuffle* Pada *Game* Menyusun Huruf Berbahasa Jawa Krama. *Journal of Animation and Games Studies*, 8(2), 155–164. <https://doi.org/10.24821/jags.v8i2.6063>
- Retno, S., Agusniar, C., Meiyanti, R., & Fitria, R. (2025). *Mathematics Adventure : Game* Edukasi Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Matematika Siswa Sekolah Dasar. 4(1), 125–132. <https://doi.org/https://doi.org/10.29103/jmm.v4i1.22233>
- Rohmah, W. A., Asriyanik, A., & Apriyandari, W. (2020). *Implementation of the Algorithm Fisher Yates Shuffle on Game Quiz Environment*. *JOURNAL OF INFORMATICS AND TELECOMMUNICATION ENGINEERING*, 4(1), 161–172. <https://doi.org/10.31289/jite.v4i1.3863>
- Simorangkir, G. V., Habibah, S., Chan, F., & Noviyanti, S. (2024). Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. 5, 50–56. <https://doi.org/https://doi.org/10.54371/ainj.v5i1.328>
- Wijaya, I. K. W. B., & , I Made Candiasa, I Nyoman Jampel, K. S. (2025). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Sekolah Dasar Berbasis Hakekat *Sains* untuk Peningkatan Literasi *Sains* Siswa. 15(2), 783–787. <https://doi.org/https://doi.org/10.37630/jpm.v15i2.2909>
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027–1038. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>