

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. C. B. Ngada-NTT, “Studi Evaluasi Kurikulum 2013 Tingkat Sekolah Dasar Di Wilayah Timur Indonesia,” *J. Phys. Ther. Sci.*, vol. 9, no. 1, pp. 1–11, 2018.
- [2] T. P. Nurlenni, “Persepsi Guru Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Tematik Kurikulum 2013 Di Kecamatan Tapan Nauli Kabupaten Tapanuli Tengah T.A 2020/2021,” *Skripsi*, p. 6, 2021.
- [3] L. Badriah, S. Abibudin, . Z., and . J., “Inovasi Pembelajaran Tematik, Kendala dan Upaya Perbaikan Dalam Proses Pembelajaran,” *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, vol. 10, no. 1, p. 47, 2019, doi: 10.21927/literasi.2019.10(1).47-55.
- [4] M. S. Sulastri, “Manajemen Pembelajaran Berbasis Bilingual Di SMP Muhammadiyah 17 Surabaya,” *Manaj. Pendidik.*, vol. ث ق ث ق, no. ث ق ث ق, pp. 2–7.
- [5] Y. Fitri, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS3 Professional dalam Pembelajaran IPA Berbasis Integrasi Islam-Sains di SD/MI Kelas 5,” *Trihayu J. Pendidik. Ke-SD-an*, vol. 3, no. 3, pp. 129–138, 2017, [Online]. Available: <http://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/trihayu/article/view/1874/1043>.
- [6] R. Amalia, “Game Edukasi dan Cerita Interaktif Sejarah Kerajaan di Sumatera Menggunakan Algoritma Fuzzy Sugeno untuk Mengatur Perilaku Npc,” vol. 1, no. 2, pp. 192–202, 2020.
- [7] R. I. Borman and Y. Purwanto, “Impelementasi Multimedia Development Life Cycle pada Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Bahaya Sampah pada Anak,” *J. Edukasi dan Penelit. Inform.*, vol. 5, no. 2, p. 119, 2019, doi: 10.26418/jp.v5i2.25997.
- [8] F. Ilmu and K. Universitas, “Penggunaan Metode Fuzzy Sugeno pada Permainan 2 Dimensi sebagai Penentu Reward Permainan,” 2021.
- [9] W. Diharjo, D. A. Sani, and M. F. Arif, “Game Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle Pada Genre Puzzle Game,” *J. Inf. Technol.*, vol. 5, no. 2, pp. 23–35, 2020.

- [10] T. Noviani, F. Fauziah, and N. Hayati, "Perancangan Media Pembelajaran Kebudayaan Dengan Metode Finite State Machine Dan Algoritma Fisher-Yates," *JUPI (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.)*, vol. 5, no. 2, p. 141, 2020, doi: 10.29100/jipi.v5i2.1819.
- [11] A. Anang and A. Irham G, "Algoritma Fisher-Yates Pada Game Edukasi Aksara Sunda Cacarakan Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini," *Innov. Res. Informatics*, vol. 3, no. 2, pp. 58–65, 2021, doi: 10.37058/innovatics.v3i2.4532.
- [12] A. B. F. Finika, S. Andryana, and R. T. Komalasari, "Algoritma Fisher-Yates sebagai Pengacak Soal pada Game Edukasi: Ruang Geometri," *J. JTIK (Jurnal Teknol. Inf. dan Komunikasi)*, vol. 4, no. 2, p. 64, 2020, doi: 10.35870/jtik.v5i1.163.
- [13] K. Nistrina and F. Faturochman, "Rancang Bangun Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Algoritma Fisher Yates," *J. Inform.*, vol. 08, pp. 8–13, 2021.
- [14] A. Suryadi, S. Tinggi, and I. Pendidikan, "Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Model Waterfall," vol. 3, no. 32, pp. 8–13, 2017.
- [15] M. A. P. Tanjung, "Analisis Pengaruh Storytelling Terhadap Game Lorong Waktu – Pangeran Diponegoro Sebagai Media Edukasi Sejarah," *Ilm. Komput. dan Inform.*, vol. 5, no. 3, pp. 1–4, 2011.
- [16] R. Hidayat, I. M. Widiarta, and F. Hamdani, "Rancang Bangun Simulasi Edukasi Tata Cara Sholat 5 Waktu Dan Pengenalan Huruf Hijaiyah Berbasis Virtual Reality (Vr)," *J. Inform. Teknol. dan Sains*, vol. 1, no. 1, pp. 76–86, 2019, doi: 10.51401/jinteks.v1i1.377.
- [17] R. Widyastuti and L. S. Puspita, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada MatPel IPA Tematik Kebersihan Lingkungan," vol. 22, no. 1, pp. 95–100, 2020.
- [18] N. Luh and P. Ekayani, "Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa," no. March, pp. 1–16, 2021.
- [19] D. Defrianto, R. Kridalukmana, and I. P. Windasari, "Pengembangan Permainan Edukatif Ragam Budaya Nusantara Berbasis Android," *J. Teknol. dan Sist. Komput.*, vol. 3, no. 3, p. 379, 2015, doi:

- 10.14710/jtsiskom.3.3.2015.379-386.
- [20] A. Apriyanto and I. S. Lasodi, “Pembuatan Game Labirin Menggunakan Aplikasi Construct 2 Berbasis Online,” *J. Elektron. Sist. Inf. dan Komput.*, vol. 2, no. 2, pp. 64–72, 2016.
- [21] A. Santoso and W. Gunawan, “Implementasi Algoritma Fisher-Yates Shuffle Dan Fuzzy Tsukamoto Pada Aplikasi Pembelajaran Pemrograman Dasar Berbasis ...,” *Hexag. J. Tek. dan Sains*, vol. 2, no. 1, pp. 63–72, 2021, [Online]. Available: <http://www.jurnal.uts.ac.id/index.php/hexagon/article/view/879>.
- [22] I. A. F. Dan, “Implementasi Algoritma Fisher-Yates dan Fuzzy Tsukamoto dalam Game Kuis Tebak Nada Sunda,” *Sintal*, vol. I, no. 1, pp. 51–58, 2016.
- [23] C. A. Wagiu and Y. Palopak, “Perancangan Hybrid Mobile Application Penghubung Orang tua dan Guru pada Sekolah Taman Kanak-Kanak Design of Hybrid Mobile Application for Parents and Teachers in Kindergarten Schools,” pp. 79–86.
- [24] H. Fana *et al.*, “Analisis Desain Grafis Menggunakan Teknologi Komputer Berbasis Software Corel Draw,” vol. 4, no. 2, pp. 89–99, 2020.
- [25] R. Jumardi, L. Farokhah, and M. Maghfirah, “Kolaborasi Digital Signage dan Chatbot Messenger Sebagai Layanan Penyedia Informasi Akademik,” *J. Media Inform. Budidarma*, vol. 4, no. 2, p. 347, 2020, doi: 10.30865/mib.v4i2.2061.
- [26] S. Kurniawan, T. Bayu, “Perancangan Sistem Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman Pada Cafeteria NO Caffe di TAnjung Balai Karimun Menggunakan Bahasa Pemrograman PHP dan My.SQL,” *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2020.
- [27] Sarnila Sari Saputri and Endah Sudarmilah, “Game Edukasi Mitigasi Bencana Banjir -Tirta Si Pejuang Banjir,” *JoTI*, vol. 1, no. 1, pp. 10–19, 2020, doi: 10.37802/joti.v1i1.4.