

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Azis, Taqwa Hariguna, R. (2021). *Pemrograman Visual dengan C# dan Devexpress Buku 1* - Google Books. [https://www.google.co.id/books/edition/Pemrograman\\_Visual\\_dengan\\_C\\_dan\\_Devexpre/sB0zEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=c%23+adalah&pg=PA9&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Pemrograman_Visual_dengan_C_dan_Devexpre/sB0zEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=c%23+adalah&pg=PA9&printsec=frontcover)
- Academica, T. C. (2016). *Pedoman Cerdas Rangkuman Pengetahuan Alam Lengkap (RPAL)* - Google Books. [https://www.google.co.id/books/edition/Pedoman\\_Cerdas\\_Rangkuman\\_Pengetahuan\\_Ala/h8uMDgAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=sumber+daya+alam+n on+hayati&pg=PA272&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Pedoman_Cerdas_Rangkuman_Pengetahuan_Ala/h8uMDgAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=sumber+daya+alam+n on+hayati&pg=PA272&printsec=frontcover)
- Al Irsyadi, F. Y., Annas, R., & Kurniawan, Y. I. (2019). Game Edukasi Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Pengenalan Benda-Benda di Rumah bagi Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi dan Informasi*, 9(2), 78–92. <https://doi.org/10.34010/jati.v9i2.1844>
- Arifannisa, Yuliasih, M., Hayati, Sepriano, Adnyana, I. N. W., Putra, P. S. U., & Pongpalilu, F. (2023). *SUMBER & PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN (Teori & Penerapan)* - Google Books. [https://www.google.co.id/books/edition/SUMBER\\_PENGEMBANGAN\\_MEDIA\\_PEMBELAJARAN\\_T/oV63EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=game+edukasi&pg=PA117&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/SUMBER_PENGEMBANGAN_MEDIA_PEMBELAJARAN_T/oV63EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=game+edukasi&pg=PA117&printsec=frontcover)
- Diharjo, W., Sani, D. A., & Arif, M. F. (2020). Game Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle Pada Genre Puzzle Game. *Journal of Information Technology*, 5(2), 23–35.
- Fauziah, F., & Arrifqie, A. K. (2022). Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Hewan Berbasis Android Menggunakan Unity 3D. *JEJARING : Jurnal Teknologi dan Manajemen Informatika*, 7(1), 10–16. <https://doi.org/10.25134/jejaring.v7i1.6744>
- Hakim, L. (2018). *Bahasa Pemrograman (C# dan EmguCV)* - Google Books. [https://www.google.co.id/books/edition/Bahasa\\_Pemrograman\\_C\\_dan\\_Emg](https://www.google.co.id/books/edition/Bahasa_Pemrograman_C_dan_Emg)

uCV/NHBnDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=bahasa+pemrograman+c%23+adalah&printsec=frontcover

Harpad, B., Salmon, S., & Paran, Y. R. (2019). Penerapan Algoritma Shuffle Random Pada Game Edukasi Tebak Lagu Daerah Kalimantan Timur. *Sebatik*, 23(2), 476–481. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v23i2.801>

Hasanudin, M. (2021). *VIRTUAL REALITY Trafi Sensor Integrasi untuk Anak Autis* - Google Books. [https://www.google.co.id/books/edition/VIRTUAL\\_REALITY\\_Trafi\\_Sensor\\_Integrasi\\_u/TLc6EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=unity+adalah&pg=PA23&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/VIRTUAL_REALITY_Trafi_Sensor_Integrasi_u/TLc6EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=unity+adalah&pg=PA23&printsec=frontcover)

Heri, F., Yunus, A., & Budiarto, A. E. (2021). Penerapan Metode Algoritma Shuffle Random Pada Game 2D Pertualangan Pemuda Desa. *Kurawal - Jurnal Teknologi, Informasi dan Industri*, 4(2), 155–168. <https://doi.org/10.33479/kurawal.v4i2.464>

Ikhwan, M., Pranata, B., Dewa, N. N., & Prasetyo, A. R. (2023). *Game Edukasi Kuliner Nusantara : Culinary Emerald Equator*. 2, 195–202.

Indriyanto, J. (2022). *APLIKASI DATABASE DI ANDROID STUDIO MENGGUNAKAN DATABASE DI INTERNET* - Google Books. [https://www.google.co.id/books/edition/APLIKASI\\_DATABASE\\_DI\\_ANDROID\\_STUDIO\\_MENG/ATRaEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=android+adalah&pg=PA1&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/APLIKASI_DATABASE_DI_ANDROID_STUDIO_MENG/ATRaEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=android+adalah&pg=PA1&printsec=frontcover)

Iswandi U., I. D. (2020). *Pengelolaan Sumber Daya Alam* - Google Books. [https://www.google.co.id/books/edition/Pengelolaan\\_Sumber\\_Daya\\_Alam/ErkREAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=sumber+daya+alam+hayati+adalah&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Pengelolaan_Sumber_Daya_Alam/ErkREAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=sumber+daya+alam+hayati+adalah&printsec=frontcover)

Khaerudin, M., Srisulistiowati, D. B., & Warta, J. (2021). Game Edukasi Dengan Menggunakan Unity 3D Untuk Menunjang Proses Pembelajaran. In *JSI - (Jurnal sistem Informasi) Universitas Suryadarma* (Vol. 8, Nomor 2).

Kurniawan, Y. I., Paramesvari, D. P., & Purnomo, W. H. (2021). Game Edukasi

Pengenalan Hewan Berdasarkan Habitatnya Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 1(1), 57–66. <https://doi.org/10.54082/jupin.6>

Lubis, Z., Aryza, S., Imbran, & Annisa, S. (2019). Perancangan Terbaru Model Pembuatan Game Shopping Habit Society Sebagai Media Edukasi Melestarikan Pasar Tradisional Menggunakan Algoritma Shuffle Random. *Journal of Electrical Technology*, 4(2), 59–66.

Marlina. (2021). Pengembangan media pembelajaran SD/MI. *yayasan penerbit muhammad zaini*, 161. [https://www.google.co.id/books/edition/Pengembangan\\_media\\_pembelajaran\\_SD\\_MI/pdM6EAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=Pengembangan+media+pembelajaran+SD/MI&pg=PR5&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Pengembangan_media_pembelajaran_SD_MI/pdM6EAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=Pengembangan+media+pembelajaran+SD/MI&pg=PR5&printsec=frontcover)

Muttaqim, I., Andryana, S., & Sholihati, I. D. (2021). Rancang Bangun Game Edukasi Pecah Balon Berbasis Android Menggunakan Algoritma Ficher-Yates. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 6(2), 259–266. <https://doi.org/10.29100/jipi.v6i2.2020>

Olivia Feby Mon Harahap, Mastiur Napitupulu, N. S. B. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN* - *Google Books*. [https://www.google.co.id/books/edition/MEDIA\\_PEMBELAJARAN/Bc9qEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=media+pembelajaran&pg=PA38&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/MEDIA_PEMBELAJARAN/Bc9qEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=media+pembelajaran&pg=PA38&printsec=frontcover)

Roni Habibi, R. K. (2020). *Tutorial membuat aplikasi sistem monitoring terhadap job desk operational h...* - *Google Books*. [https://www.google.co.id/books/edition/Tutorial\\_membuat\\_aplikasi\\_sistem\\_monitor/g5LuDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=metode+waterfall&pg=PA31&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Tutorial_membuat_aplikasi_sistem_monitor/g5LuDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=metode+waterfall&pg=PA31&printsec=frontcover)

Saputra, W. A. (2020). *Pemrograman Berbasis Objek Pemrograman Mobile Dengan Android Studio* - *Google Books*. [https://www.google.co.id/books/edition/Pemrograman\\_Berbasis\\_Objek\\_Pemrograman\\_M/zHkeEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=android+adalah&pg=PA1&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Pemrograman_Berbasis_Objek_Pemrograman_M/zHkeEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=android+adalah&pg=PA1&printsec=frontcover)

Shandy Juniantoro, D. . (2021). *Literasi Digital dalam Tantangan Pendidikan*

*Abad 21 - Google Books.*  
[https://www.google.co.id/books/edition/Literasi\\_Digital\\_dalam\\_Tantangan\\_Pendidikan/IO1VEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=game+edukasi&pg=PA823&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Literasi_Digital_dalam_Tantangan_Pendidikan/IO1VEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=game+edukasi&pg=PA823&printsec=frontcover)

Triana Afriani H.E, S. K. (2022). *Membuat Game Scratch Pertamaku - Google Books.*  
[https://www.google.co.id/books/edition/Membuat\\_Game\\_Scratch\\_Pertamaku/gzOXEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=game&pg=PA6&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Membuat_Game_Scratch_Pertamaku/gzOXEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=game&pg=PA6&printsec=frontcover)

Wijayanti, S., Nurhuda, A., & Andrea, R. (2018). Edugame “Etam-Tainment” Pembelajaran Bahasa Kutai dengan Shuffle Random dan Agen Cerdas. *Jurnal Nasional Teknik Elektro dan Teknologi Informasi (JNTETI)*, 7(3), 302–307. <https://doi.org/10.22146/jnteti.v7i3.439>

Yusnita, A., & Rija'i, T. (2019). Implementasi Algoritma Shuffle Random pada Pembelajaran Panca Indra Berbasis Android. *JUITA : Jurnal Informatika*, 7(1), 19. <https://doi.org/10.30595/juita.v7i1.3647>