

## DAFTAR PUSTAKA

- Akram, M., Kurniati, N., & Salim, Y. (2020). Penerapan Algoritma Fisher Yates Shuffle pada Sistem Pembelajaran Tes Online berbasis Aplikasi. *Jurnal Telekomunikasi Dan Komputer*, 10(3), 145. <https://doi.org/10.22441/incomtech.v10i3.8753>
- Azaria, D. B., & Kasih, P. (2022). Game Edukasi Pengenalan Tokoh Pahlawan Indonesia Berbasis Android. In *Universitas Nusantara PGRI Kediri. Kediri* (Vol. 1).
- Badrul, M. (2021). *PENERAPAN METODE WATERFALL UNTUK PERANCANGAN SISTEM INFORMASI INVENTORY PADA TOKO KERAMIK BINTANG TERANG*. 8(2).
- Basith, P. A., Ceng, Y., Shoffa, G. S., Holisin, I., Palandi, J. F., Cacik, S., Indriyani, D., & Supriyanto, E. E. (n.d.). *Perkembangan Media Pembelajaran Di Perguruan Tinggi*.
- Dadi Putra, A., & Salsabila, H. (n.d.). *Alfa Dadi Putra, Hasna Salsabila-Pengaruh Media Interaktif dalam Pengembangan Kegiatan Pembelajaran pada Instansi Pendidikan Pengaruh Media Interaktif dalam Pengembangan Kegiatan Pembelajaran pada Instansi Pendidikan*. <https://ejournal.upi.edu/index.php/JIK>
- 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/imeij.v5i4.1692>
- Maria Haryanthi Butar-Butar. (2018, April 13). *Pemeriksaan Fisik Thorax*. <https://www.slideshare.net/slideshow/pemeriksaan-fisik-thorax/93752681>.
- Meningkatkan, U., Konsep, P., Konsep, S. P., Bagoes, T., Sanjoyo, P., Sriwijayanti, R. P., Anjarwati, A., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Keguruan, F., & Pendidikan, I. (n.d.). *Penerapan Media Pembelajaran Puzzle Menggunakan Game Based Learning “Penjumlahan Bersusun” Kelas II SDN Mayangan IV*.
- Pebrian, R., Diana Sholihati, I., Teknologi Komunikasi dan Informatika, F., Nasional Ps Minggu, U., Jakarta Selatan, K., & Khusus Ibukota Jakarta, D. (n.d.). *ALGORITMA LINEAR CONGRUENT METHOD DAN ALGORITMA FISHER-YATES SHUFFLE PADA KUIS KETANGKASAN BERBASIS ANDROID*.
- Purwaningrum, S., & Iftitah, S. N. K. (2023). Penggunaan Media Advanced Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran

- PAI di Sekolah Menengah Pertama. *Allimna: Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 2(01), 01–22. <https://doi.org/10.30762/allimna.v2i01.955>
- Rohmah, W. aulia, 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>
- Sari, M., Nandita Elvira, D., Aprilia, N., Felicia Dwi, S. R., & Aurelita, N. M. (2024). *MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA* (Vol. 18, Issue 1).
- Sastrawari, E. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PUZZLE CARD PADA MATERI BANGUN DATAR UNTUK PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Journal Binagogik*, 11(1), 93–101. <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/pgsd>
- Silahuddin, A., Misbahul, S., Gumawang, U., Desa, B. J. I., Merah, T., Belitang, K., Raya, M., Oku, K., & Sumatera-Selatan, T. P. (n.d.). *PENGENALAN KLASIFIKASI, KARAKTERISTIK, DAN FUNGSI MEDIA PEMBELAJARAN MA AL-HUDA KARANG MELATI*.
- Sonny, S., & Rizki, S. N. (2021). PENGEMBANGAN SISTEM PRESENSI KARYAWAN DENGAN TEKNOLOGI GPS BERBASIS WEB PADA PT BPR DANA MAKMUR BATAM. In *JURNAL COMASIE* (Vol. 04, Issue 04).
- Yonatan Koentjoro, E., Sutanto, T., & Santika Putra, R. (2022). Penerapan Metode Waterfall dalam Membangun Website Company Profile Matrix Laptop. *Journal of Advances in Information and Industrial Technology*, 4(2), 89–100. <https://doi.org/10.52435/jaiit.v4i2.251>