

DAFTAR PUSTAKA

- Asih, V., Saputra, A., & Subagio, R. T. (2020). Penerapan Algoritma Fisher Yates Shuffle Untuk Aplikasi Ujian Berbasis Android. *Jurnal Digit*, 10(1), 59. <https://doi.org/10.51920/jd.v10i1.156>
- Developers. (2020). *No Title*. Android Studio. <https://developer.android.com/studio/intro?hl=id>
- Fujiati, F., & Rahayu, S. L. (2020). Implementasi Algoritma Fisher Yate Shuffle Pada Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran. *CogITo Smart Journal*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.31154/cogito.v6i1.174.1-11>
- Heri. (2020). *MEDIA PEMBELAJARAN: Pengertian, Fungsi, Manfaat, Jenis Jenis & Contoh*. Salamadian. <https://salamadian.com/pengertian-media-pembelajaran/>
- Jannah, R. (2009). L: Llltlllill. In *Media Pembelajaran*.
- K, J., & Ambarita, A. (2018). Aplikasi Nilai Ujian Berbasis Sms Gateway Pada Madrasah Aliyah Negeri 1 Halmahera Tengah. *IJIS - Indonesian Journal On Information System*, 3(2), 56–66. <https://doi.org/10.36549/ijis.v3i2.42>
- Krisdiawan, R. A., & Ramdhany, T. (2018). Implementasi Algoritma Fisher Yates Pada Games Edukasi Pengenalan Hewan Untuk Anak Sd Berbasis Mobile Android. *Jurnal Komputer Bisnis*, 11(2), 14–22. <http://jurnal.lpkia.ac.id/index.php/jkb/article/view/213>
- Mahafi, A. G., & Hermawan, G. (2013). Game Edukasi Penyakit Malaria Dan Cara Pencegahannya. *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)*, 2(2), 19–26. <http://komputa.if.unikom.ac.id/jurnal/game-edukasi-penyakit-malaria.1a>
- Maisaroh, E. N., & Falah, F. (1970). Religiusitas Dan Kecemasan Menghadapi Ujian Nasional (Un) Pada Siswa Madrasah Aliyah. *Proyeksi*, 6(2), 78. <https://doi.org/10.30659/p.6.2.78-88>
- Martono, K. T. (2015). Pengembangan Game Dengan Menggunakan Game Engine Game Maker. *Jurnal Sistem Komputer*, 5(1), 23–30.
- Mulyanto, A., Apriyadi, A., & Prasetyawan, P. (2018). Rancang Bangun Game

- Edukasi “Matching Aksara Lampung” Berbasis Smartphone Android. *Computer Engineering, Science and System Journal*, 3(1), 36. <https://doi.org/10.24114/cess.v3i1.8225>
- Priono, G., Nusantara, U., Guru, P., Indonesia, R., & Kediri, U. N. P. (2016). *Rancang Bangun Dan Implementasi Sistem Bank Soal Dan Ujian Online Pada Madrasah Aliyah Negeri (Man) 3 Kota Kediri Dengan Menggunakan Php Dan Mysql*. 1–8.
- Rosa, S. E. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Ujian Online Madrasah Aliyah Negeri Surabaya Berbasis Website Dengan Framework Laravel. *Jurnal Manajemen Informasi*, 11(1), 1–11.
- Wibowo, D. W., Khairy, M. S., & Almubarak, W. (2020). *IMPLEMENTASI FISHER-YATES UNTUK PENGACAKAN OBJEK MEDIA PEMBELAJARAN HEWAN NUSANTARA PADA VIRTUAL REALITY ANDROID (state of art 3)*. 366–370.
- Wijaya, L. H. (2020). *PEGON-GLIPH GAME PENGENALAN DAN PEMBELAJARAN ARAB PEGON BERBASIS ANDROID*. *Jurnal Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Ponorogo*.
- Wulandari, R., Herawati, S., & Kuswandi, D. (2017). Penggunaan multimedia interaktif bermuatan game edukasi untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *The Journal of Organic Chemistry*, 74(7), 2750–2754. <https://pubs.acs.org/doi/10.1021/jo8025884><http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/19254011><http://www.pubmedcentral.nih.gov/articlerender.fcgi?artid=PMC2662043>