

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, F. 2012, November. Adab-Adab yang Wajib Diketahui oleh Setiap Muslim. 26 Juli, 2019. <https://faisalchoir.blogspot.com/2012/11/adab-adab-yang-wajib-diketahui-oleh.html>
- Adams, E. 2010. *Fundamental of Game Design (2nd Edition)*. California: Barkley.
- Ahmad, Imam dan Widodo, Wahyu. 2017. Penerapan Algoritma A Star (A*) pada Game Petualangan Labirin Berbasis Android. Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika.
- Badriono, Subarkah Wahyu, Yuli. 2019. *Game Labirin Pembelajaran Bahasa Jawa Menggunakan Algoritma A Star (A*) Berbasis Android*. Artikel Skripsi Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Bendersky, E. 2010, 28 Mei. *The Intuition Behind Fisher-Yates Shuffling*. 26 Juli, 2019. <http://eli.thegreenplace.net/2010/05/28/the-intuition-behind-fisher-yates-shuffling>
- Cordova. 2015. *Overview*. 26 Juli, 2019. <https://cordova.apache.org/docs/en/latest/guide/overview/index.html>
- Edward, S. L. 2009. *Learning Process and Violent Video Games*. Florida: University of Florida.
- Ekojono; Irawati, D. A.; Affandi, L.; dan Rahmanto A. N. 2017. Penerapan Algoritma Fisher-Yates pada Pengacakan Soal Game Aritmatika. Prosiding SINTAK. Malang, 2017. Politeknik Negeri Malang.
- Gullen, A. 2011, 26 Juni. *Beginner's Guide to Construct 2*. 26 Juli, 2019. <https://www.construct.net/en/tutorials/beginners-guide-to-construct-2-47>
- Gullen, A dan Gullen, T. 2011. *Construct 2*. 26 Juli, 2019. <http://www.scirra.com/construct2>
- Handriyantini, Eva. 2009. Permainan Edukatif (*Educational Games*) Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar. Jurnal SMATIKA.
- Huda, Ahmad Samsul. 2016. Edukasi Cepat Tepat dengan Metode *Finite State Machine* (FSM) pada *Smartphone*. Maulana Malik Ibrahim State Islamic University.
- Kemp, J.E. dan Dayton, D.K. 1985. *Planning and Producing Instructional Media*. Cambridge: Harper & Row Publishers, New York.
- O'Connor, D. 2014, 1 Januari. *A Historical Note On Shuffle Algorithms*. 26 Juli, 2019. https://www.academia.edu/1205620/OConnor_A_Historical_Note_on_Shuffle_Algorithms

- Pavel, M. 2011. *Fisher-Yates Shuffle*. 26 Juli, 2019. <http://en.algorithm.net/article/43676/Fisher-Yates-Shuffle>
- Photopea. 2017. *Introduction*. 26 Juli, 2019. <https://www.photopea.com/learn/>
- Pujiadi. 2013, 27 Februari. Pengembangan Edukasi untuk Media Bantu Pembelajaran *Drill and Practice* Sebagai Persiapan Siswa menghadapi Ujian Nasional Matematika SMA. 26 Juli, 2019. <https://pujiadilpmpjateng.wordpress.com/2013/02/27/artikel-game-edukasi>
- Purnama, Y. 2018, 14 Januari. 60 Adab dalam Menuntut Ilmu. 26 Juli, 2019. <https://muslim.or.id/35690-60-adab-dalam-menuntut-ilmu.html>
- Putra, Rengga Dionata.; Djuriatno, Waru.; dan Aswin, Muhammad. 2012. Pencarian Rute Terdekat pada Labirin Menggunakan Metode A*. Jurnal EECCIS. Vol. 6. No. 2.
- Rezki, M. 2013, 3 Mei. Hiasilah Diri dengan Adab dan Akhlak Mulia. 26 Juli, 2019. <https://buletin.muslim.or.id/adab-dan-akhlak-mulia/>
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Scirra. 2014. *NW.js Object*. 26 Juli, 2019. <https://www.scirra.com/manual/162/nwjs>
- Singh, V. 2014, 4 Maret. *Shuffle an array by modern Fisher-Yates method*. 26 Juli, 2019. <https://www.vinaysingh.info/fisher-yates-shuffle/>
- Sukamto, R. A. dan Shalahuddin, M. 2013. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- Vaughan, Tay. 2011. *Multimedia: Making It Work. 8th Edition*. New York: McGraw-Hill.
- Wafiqurrahman, Naufal. 2015. Penerapan Algoritma A* (*A-Star*) untuk Penentuan Rute Terpendek *Game* Pramuka Berbasis Android. Etheses of Maulana Malik Ibrahim State Islamic University.
- Widodo, P. P. dan Herlawati. 2011. *Menggunakan UML*. Bandung: Informatika.
- Widoretno, Sri. 2021. Efektifitas *Game* Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Anak. Pro-Trapenas. Vol. 1. No. 1.
- Zuliani, S. A. dan Winarno, E. 2018. *Game* Pembelajaran Membaca Iqra' Menggunakan Metode *Fisher Yates Shuffle*. Prosiding Sintak 2018.