

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisa, S., & Akhriana, A. (2019). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android. Dalam *INFORMASI v* (Vol. 100, Nomor 2).
- Diharjo, W., Sani, D. A., & Arif, M. F. (2020). *Game Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle Pada Genre Puzzle Game*. *INTEGER: Journal of Information Technology*
- Ernawati, I., & Sukardiyono, T. (2017). *UJI KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN ADMINISTRASI SERVER*.
- Gunawan, W. (2019). *Pengembangan Aplikasi Berbasis Android Untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah*.
- Hidayat, M. agus. (2019). *PENGEMBANGAN GAME PETUALANGAN "AGAZZ SI PENDEKAR" DENGAN*.
- Irsyadunas, Dwi Suryani, I., & Mary, T. (2021). *Perancangan Game Edukasi Pengetahuan Dasar Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android di PAUD Tunas Bahari Padang*. <https://doi.org/10.1007/XXXXXX-XX-0000-00>
- Khofifah, & Zuhdi, U. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA FLASHCARD INTERAKTIF BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS II SAAT PEMBELAJARAN DARING*.
- Maulana, A., Faujiah, & Komalasari. Titih Ratih. (2020). *PENERAPAN ALGORITMA FISHER-YATES UNTUK MENGACAK SOAL PENERIMAAN FORUM STUDI MAHASISWA INFORMATIKA UNIVERSITAS NASIONAL*.
- Musa, A. E. Z., Destari, D., Pramesworo, S. I., Asfar, D. A., & Irmayani. (2022). Strategies for Improving Vocabulary English. *KnE Social Sciences*, 465–471. <https://doi.org/10.18502/kss.v7i10.11385>
- Nasher, F., & Ferdiansyah, M. I. (2021). Game Edukasi Mengenal Huruf Hijaiyah Untuk Anak Usia Dini Berbasis Mobile. *Media Jurnal Informatika*, 13(2), 92. <https://doi.org/10.35194/mji.v13i2.1917>
- Nurdiniawati. (2020). *PENGUNAAN MEDIA FLASHCARDS UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS DAN BAHASA ARAB*.
- Qodra, L.M. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT bagi Anak SD, Apa Dampaknya?

- Saputra, A. A., Nonggala Putra, F., & Yusron, R. D. R. (2022). Pembuatan Game Edukasi Pengenalan Kebudayaan Indonesia Menggunakan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) Berbasis Android. Dalam *JACIS : Journal Automation Computer Information System* (Vol. 2, Nomor 1).
- Sawitri, Y., Yannaty, I. A., Widyastika, S. I., Harumsih, T. D., & Musyarofah, H. F. (2019). *DAMPAK PENGGUNAAN SMARTPHONE TERHADAP PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI*. [https://id.wikipedia.org/wiki/Ponsel\\_cerdas](https://id.wikipedia.org/wiki/Ponsel_cerdas)
- Shafira, & Rangkuti, D. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Flash Cards Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 4-5 Tahun di TK Percontohan Tahun Ajaran 2021-2022*.
- Suartama, I. K. (2016). *Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembeajaran*. <https://www.researchgate.net/publication/335541585>
- Sulaiman, R., & Akidah, I. (2021). *Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Media Flash Card Pada TPA Masjid Baitul Maqdis* (Vol. 2, Nomor 3). <https://madaniya.pustaka.my.id/journals/contents/article/view/84>
- Susantini, N. L. P., & Kristiantari, M. Ri. (2021). Media Flashcard Berbasis Multimedia Interaktif untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 439–448. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/index>
- Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4, 9–16.
- Wibowo, Di. W., Khairy, M. S., & Almubarok, W. (2020). IMPLEMENTASI FISHER-YATES UNTUK PENGACAKAN OBJEK MEDIA PEMBELAJARAN HEWAN NUSANTARAPADA VIRTUAL REALITY ANDROID. *SEMINAR INFORMATIKA APLIKATIF POLINEMA* (.).
- Yusfrizal. (2020). PENERAPAN ALGORITMA FISHER-YATES SHUFFLE PADA GAME MENCOCOKKAN GAMBAR MONUMEN DUNIAMONUMEN DUNIA. *Jurnal Teknik Informatika Kaputama (JTIK)*, 4(2).
- Yusman, N. I. (2018). *PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS ORIENTASI OBJEK MENGGUNAKAN STAR UML DI CV NIASA BANDUNG*.