

DAFTAR PUSTAKA

- Corporation, M. (2011). *Dunia Teknologi dan Gaya Hidup*. Retrieved from <http://teknologi-gayahidup.master.web.id>:
<http://teknologigayahidup.master.web.id/wordpress/?p=808> .
- Eva. (2009). Permainan Edukatif (*Educational Games*) Berbasis Komputer Untuk Siswa Sekolah Dasar.
- Fithri, N. K. (2016). Penyuluhan dan Simulasi Tentang Pemilihan Sampah Organik dan Anorganik di SDN 11 Duri Kepa. *Jurnal Abdimas Vol. 3 No. 1*.
- Gunawan, F. (2015). Aplikasi *Game* Petualangan Bagi Anak-Anak Sebagai Media Pembelajaran Flora dan Fauna di Indonesia. *ISSN 2303-1425*.
- Muhammad Rizky Rahadi, K. I. (2016). Perancangan *Game Math Adventure* Sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer, Vol 4, No. 1*.
- Mulyadi, M. R. (2014). Pembangunan Aplikasi *Game* Edukasi Memelihara dan Menjaga Lingkungan Hidup. *Naskah Publikasi*.
- Pressman. (2012). *Rekayasa Perangkat Lunak*.
- Rifai, W. A. (2015). Pengembangan *Game* Edukasi Lingkungan Berbasis Android. *Naskah Publikasi*.
- Rilis Indiawati Puspitasari, I. S. (2017). Pengabdian Kepada Masyarakat Pelatihan Daur Ulang Sampah pada Siswa Sekolah Dasar di SDN 03 Cempaka Putih, Ciputat, Tangerang Selatan. *Jurnal AL-AZHAR INDONESIA SERI SAINS DAN TEKNOLOGI, Vol. 4, No. 2, September 2017*.
- Sekar Dwi Ardianti, S. W. (2017). Peningkatan Perilaku Peduli Lingkungan dan Tanggung Jawab Siswa Melalui Model EJAS dengan Pendekatan *Science Edutainment*. *Jurnal Ilmiah "PENDIDIKAN DASAR" Vol. IV No.1 Januari 2017*.
- Sugiyono, 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Cv.Afabeta.
- Student, I. (2017). 4. *Pengertian Game Edukasi Menurut Para Ahli dan Contohnya Lengkap*. Retrieved from <http://www.indonesiastudents.com/pengertian-game-edukasi-menurut-para-ahli-dan-contohnya-lengkap/>.