

## DAFTAR PUSTAKA

- Arif, S., & Utama, A. D. W. (2024). *PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS GAME ANDROID RESIK SEBAGAI GAME EDUKASI TENTANG SAMPAH DI SIDOARJO*. 3(1), 58–66.
- Arifah, S. N., Fernando, Y., & Rusliyawati, R. (2022). Upaya Meningkatkan Citra Diri Melalui Game Edukasi Pengembang Kepribadian Berbasis Mobile. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(3), 295–315. <https://doi.org/10.33365/jatika.v3i3.2036>
- Easter, F., Palilingan, V. R., & Djamen, A. C. (2022). Pengembangan Game Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Mobile untuk Siswa PAUD. *Edutik : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 2(2), 259–267. <https://doi.org/10.53682/edutik.v2i2.4679>
- Fauzy Muldani Rachmat, I., & Gazali, G. (2021). Pengembangan Game Edukasi Bahasa Isyarat Tentang Pengelolaan Sampah Berbasis Android. *Digital Zone: Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 12(2), 160–171. <https://doi.org/10.31849/digitalzone.v12i2.7942>
- Fitroni, M. Y., & Puspaningrum, E. Y. (2022). Pembuatan Game Edukasi “Garbage Sorter” Berbasis Android Untuk Mengenal Jenis-Jenis Sampah Menggunakan Unity. *SCAN Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, XVII(2), 13–18.
- Hakim, A. L., & Hidayati, D. (2023). *Operasional Bank Sampah dalam Pembentukan Gaya Hidup Berkelanjutan*. 4(11), 2262–2272.
- Juliyani, E., Mufidah, H., & Ahid, N. (2022). Pendampingan Pengelolaan Sampah Organik & Anorganik Menjadi Barang Bernilai Ekonomis di PPSD Kedungsantren Campurejo Bojonegoro. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bestari*, 1(1), 37–46. <https://doi.org/10.55927/jpmb.v1i1.619>
- Lianto, M. E., Primasari, C. H., Marsella, E., Wibisono, Y. P., & Cininta, M. (2023). Evaluasi Functional Suitability, Performance Efficiency, Usability, dan Portability Berdasarkan ISO 25010 pada Aplikasi VR Gamelan Slenthem. *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi Dan Sistem Informasi*, 3(1), 24–36. <https://doi.org/10.24002/konstelasi.v3i1.6620>
- Liman, H. L., Pragantha, J., & Haris, D. A. (2022). Pembuatan Game Hack-and-Slash dengan Deck Building 2D “Need More Gold.” *Jurnal Ilmu Komputer Dan Sistem Informasi*, 10(1). <https://doi.org/10.24912/jiksi.v10i1.17833>
- Marha, T., Siregar, Y. S., & Sundari, S. (2022). Implementasi Game Edukasi Lingkungan Dengan Algoritma Linear Congruential Generator Berbasis Android. *E-Link: Jurnal Teknik Elektro Dan Informatika*, 17(2), 8. <https://doi.org/10.30587/e-link.v17i2.4572>
- Maulana, R., Suharso, A., & Rizal, A. (2021). *Penerapan Metode Dinite State Mchine pada Pengembangan Game Edukasi Pengolahan Sampah*. 5(2), 125–135.
- Moch. Kholil, Rafika Akhsani, & Kristinanti Charisma. (2020). Pengembangan Game Edukasi Pilah Sampah berbasis Android 2 Dimensi. *JAMI: Jurnal Ahli Muda Indonesia*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/10.46510/jami.v1i1.9>
- Muljani, S. (2021). Sosialisasi Sampah B3-Rt Di Masyarakat. *Jurnal Abdimas Teknik Kimia*, 2(1), 10–14. <https://doi.org/10.33005/jatekk.v2i1.18>

- Nur Aieni, I., Taurusta, C., Studi Informatika, P., Sains Dan Teknologi, F., Muhammadiyah Sidoarjo, U., Raya Gelam, J., Sidoarjo, C., & Timur, J. (2024). Rancang Bangun Game Adventure 3D Edukasi Sampah Organik dan Non-Organik: Design and Build an Educational 3D Adventure Game on Organic and Non-Organic Waste. *Technomedia Journal (TMJ)*, 9(1), 61.
- Prasetyo, R. M. M., Syaputra, H., Cholil, W., & Sauda, S. (2021). Rancang Dan Bangun Game Edukasi Anak-Anak Berbasis Android Dengan Unity Menggunakan Metode Game Development Life Cycle. *Jurnal Nasional Ilmu Komputer*, 2(2), 103–111. <https://doi.org/10.47747/jurnalnik.v2i2.526>
- Purnomo, I. I. (2020). Aplikasi Game Edukasi Lingkungan Agen P Vs Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 11(2), 86. <https://doi.org/10.31602/tji.v11i2.2784>
- Ramatni, A., Anjely, F., Cahyono, D., Rambe, S., & Shobri, M. (2023). Proses Pembelajaran dan Asesmen yang Efektif. *Journal on Education*, 05(04), 15729–15743.
- Siregar, S. R., Pristiwanto, P., & Azlan, A. (2023). Workshop Desain Grafis Pada Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Menggunakan Affinity Designer. *Abdimas Iptek*, 3(2), 150. <https://doi.org/10.53513/abdi.v3i2.8732>
- Siskayanti, J., & Chastanti, I. (2022). Analisis Karakter Peduli Lingkungan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1508–1516. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2151>
- Siti Rabiatul Adawiyah. (2022). Pentingnya Pendidikan Lingkungan Hidup Bagi Anak Usia Dini. *Musawa: Journal for Gender Studies*, 14(1), 90–108. <https://doi.org/10.24239/msw.v14i1.984>
- Sulistina, E. (2023). LINGKUNGAN HIJAU: Strategi Penyelesaian Masalah Sampah. *AKADEMIK: Jurnal Mahasiswa Humanis*, 3(3), 131–140. <https://doi.org/10.37481/jmh.v3i3.614>
- Syarif, S., Hasanuddin, T., & Hasnawi, M. (2022). Perancangan Game Puzzle Labirin menggunakan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) berbasis Unreal Engine. *Buletin Sistem Informasi Dan Teknologi Islam*, 3(1), 34–41. <https://doi.org/10.33096/busiti.v3i1.582>
- Verawati, P. (2022). Kebijakan Extended Producer Responsibility Dalam Penanganan Masalah Sampah Di Indonesia Menuju Masyarakat Zero Waste. *JUSTITIA: Jurnal Ilmu Hukum Dan Humaniora*, 9(1), 189–197.