

DAFTAR PUSTAKA

- Alvin, A., & Pangaribuan, H. (2023). Perancangan Aplikasi Game Edukasi Tentang Mitologi Indonesia Berbasis Android. *Computer and Science Industrial Engineering (COMASIE)*, 9(1).
<https://doi.org/10.33884/comasiejournal.v9i1.7496>
- Aziz, M. Z., Fauziah, F., & Nurhayati, N. (2020). Rekomendasi User Interface Game Edukasi untuk Anak Usia Dini (4-6 tahun) Menggunakan Metode User Centered Design (UCD). *Jurnal CoreIT: Jurnal Hasil Penelitian Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.24014/coreit.v6i1.8623>
- Hikmah, Y. (2020). Literasi Keuangan Pada Siswa Sekolah Dasar Di Kota Depok, Provinsi Jawa Barat, Indonesia. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 26(2), 103. <https://doi.org/10.24114/jpkm.v26i2.16780>
- Himmatul Khoiriyah. (2021). Analisis Kesadaran Masyarakat Akan Kesehatan terhadap Upaya Pengelolaan Sampah di Desa Tegorejo Kecamatan Pegandon Kabupaten Kendal. *Journal Unnes*.
- Lasaiba, M. A. (2024). GEOFORUM. Jurnal Geografi dan Pendidikan Geografi Strategi Inovatif untuk Pengelolaan Sampah Perkotaan: Integrasi Teknologi dan Partisipasi Masyarakat Innovative Strategies for Urban Waste Management: Integration of Technology and Community Participation. *..Unpatti*, 3(1), 1–18. <https://doi.org/10.30598/geoforumvol3iss1pp1-18>
- Mawardi, A. (2023). Edukasi Pendidikan Agama Islam dalam Pemanfaatan Sumber-Sumber Elektronik pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal on Education*, 6(1), 8566–8576.
<https://www.jonedu.org/index.php/joe/article/view/4290>
- Muntaha, A., & Wulandari, S. (2023). Perancangan Aplikasi Mobile Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Senjata Api. *JUKI : Jurnal Komputer Dan Informatika*, 5(2), 245–254.
<https://www.ioinformatic.org/index.php/JUKI/article/view/380>
- Najuah, Sidiq, R., & Sinamora, R. S. (2022). Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21. In *Yayasan Kita Menulis*.
<http://digilib.unimed.ac.id/51618/>
- Rahman, M. (2021). *FAKTOR PENYEBAB DAN DAMPAK SERTA KEBIJAKANNYA TERHADAP PERMASALAHAN PENCEMARAN SAMPAH*.
- Scottish Water. (2020). *No Analisis Struktur Kovarians pada Indikator Kesehatan yang Berhubungan dengan Persepsi Kesehatan Subjektif di Kalangan Lansia yang Tinggal di Rumah Title*. 21(1), 1–9.

- Syukron, Amin. Kholil, M. (2013). *Six Sigma Join.Pdf* (p. 254).
- Verdian, I. (2024). *Implementasi Web 3D untuk Pembelajaran Basic Life Support CPR dengan Teknik Gamifikasi*. 4(1), 31–37.
- Wahyudinata, A., & Dirgantara, H. B. (2020). Pengembangan Gim Edukasi 2D Pemilahan Sampah Daur Ulang Berbasis Android. *MATRIK : Jurnal Manajemen, Teknik Informatika Dan Rekayasa Komputer*, 20(1), 129–138. <https://doi.org/10.30812/matrik.v20i1.860>
- Laila, S. N., & Azima, M. F. (2020). Permainan Pembelajaran Bahasa dan Aksara Lampung Kaganga Mobile Berbasis Android. *TEKNIKA*, 14(2), 113-118.
- Wahyudinata, A., & Dirgantara, H. B. (2020). Pengembangan Gim Edukasi 2D Pemilahan Sampah Daur Ulang Berbasis Android. *MATRIK: Jurnal Manajemen, Teknik Informatika dan Rekayasa Komputer*, 20(1), 129-138.
- Febrianti, W. N., & Prasetyo, T. F. (2023). Rancang bangun game edukasi pembuatan daur ulang sampah berbasis Android: Studi kasus pelajar di Desa Cibodas. *Prapanca: Jurnal Abdimas*, 3(1), 27-33.
- Febrianti, W. N., & Prasetyo, T. F. (2023). Rancang bangun game edukasi pembuatan daur ulang sampah berbasis Android: Studi kasus pelajar di Desa Cibodas. *Prapanca: Jurnal Abdimas*, 3(1), 27-33.
- Nurudin, M., Jayanti, W., Saputro, R. D., Saputra, M. P., & Yulianti, Y. (2019). Pengujian Black Box pada Aplikasi Penjualan Berbasis Web Menggunakan Teknik Boundary Value Analysis. *J. Inform. Univ. Pamulang*, 4(4), 143.
- Firmansyah, O. B. M., Bashori, K., & Hayati, E. N. (2019). Pengaruh terapi pemaafan dengan dzikir untuk meningkatkan penerimaan diri pada orang dengan hiv/aids (odha). *Psikis: Jurnal Psikologi Islami*, 5(1), 13-23.