

DAFTAR PUSTAKA

- [1] “Capaian Kinerja Pengelolaan Sampah,” Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan, 2023. [Online]. Available: <https://sipsn.menlhk.go.id/sipsn/>
- [2] Siti Rabiatul Adawiyah, “PENTINGNYA PENDIDIKAN LINGKUNGAN HIDUP BAGI ANAK USIA DINI,” *Musawa J. Gend. Stud.*, vol. 14, no. 1, pp. 90–108, Jun. 2022, doi: 10.24239/msw.v14i1.984.
- [3] S. Maesaroh, B. Bahagia, and K. Kamalludin, “Strategi Menumbuhkan Literasi Lingkungan Pada Siswa,” *J. Basicedu*, vol. 5, no. 4, pp. 1998–2007, Jul. 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i4.1048.
- [4] W. Aleza, “PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KOMPUTER FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS DEHASEN BENGKULU 2023”.
- [5] A. Nurhadiyati, R. Rusdinal, and Y. Fitria, “Pengaruh Model Project Based Learning (PJBL) terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar,” *J. Basicedu*, vol. 5, no. 1, pp. 327–333, Dec. 2020, doi: 10.31004/basicedu.v5i1.684.
- [6] N. K. A. Lifatinanda and K. A. D. Putra, “Edukasi Pengelolaan Sampah Bagi Anak SDN di Desa Cau Belayu Tabanan,” 2022.
- [7] M. Y. Fitroni and E. Y. Puspaningrum, “PEMBUATAN GAME EDUKASI ”GARBAGE SORTER” BERBASIS ANDROID UNTUK MENGENAL JENIS-JENIS SAMPAH MENGGUNAKAN UNITY,” 2022.
- [8] W. N. Febrianti and T. F. Prasetyo, “Rancang Bangun Game Edukasi Pembuatan Daur Ulang Sampah Berbasis Android (Studi Kasus Pelajar di Desa Cibodas),” vol. 3, no. 1, 2023.
- [9] D. Gustiani and I. F. Anshori, “Perancangan Game Edukasi Pengenalan Sampah Organik Dan Anorganik Di Lingkungan TKIT Bustanul‘Ulum,” vol. 2, no. 2, 2021.

- [10] Moch. Kholil, Rafika Akhsani, and Kristinanti Charisma, “Pengembangan Game Edukasi Pilah Sampah berbasis Android 2 Dimensi,” *JAMI J. Ahli Muda Indones.*, vol. 1, no. 1, pp. 13–24, May 2020, doi: 10.46510/jami.v1i1.9.
- [11] D. A. Maulana and U. A. Rosyidah, “Analisis dan Pengembangan Game Edukasi ‘Earth Defender’ dengan Metode Agile Berbasis Android,” 2023.
- [12] M. Ikhsan, “GAME EDUKASI LINGKUNGAN PEMILAHAN MEMBUANG SAMPAH BERBASIS ANDROID”.
- [13] F. I. Hamin, L. N. L. Toruan, and S. A. Saraswati, “IDENTIFIKASI JENIS SAMPAH PLASTIK PADA PANTAI WISATA DI PESISIR KOTA KUPANG,” 2023.
- [14] J. Moon and N. Khan, “Navigating the Serious Game Design Landscape: A Comprehensive Reference Document”.
- [15] A. D. Julianto and A. N. Aziz, “Implementasi Game Design Document pada Perancangan Permainan Interaktif Menggunakan Joystick untuk Keterampilan Sosial Anak Spektrum Autisme,” vol. 8, 2024.