

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Data capaian kinerja pengelolaan sampah 169 Kabupaten/kota se-Indonesia pada tahun 2023. Diakses pada 5 April 2024, dari <https://sipsn.menlhk.go.id/sipsn/>
- [2] Regulasi dalam pengelolaan sampah spesifik yang dimuat dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 27 Tahun 2020. Diakses pada 5 April 2024. <https://sipsn.menlhk.go.id/sipsn/public/regulasi>
- [3] Alba, M., Parjito, P., & Priandika, A. T. (2023). Media *Game* Edukasi Berbasis Android Untuk Pembelajaran Benda Hidup dan Tidak Hidup. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 4(1), 29–40. <https://doi.org/10.33365/jatika.v4i1.2456>
- [4] Febrianti, W. N., & Ferga Prasetyo, T. (2023). Rancang Bangun *Game* Edukasi Pembuatan Daur Ulang Sampah Berbasis Android (Studi Kasus Pelajar di Desa Cibodas). *Prapanca Jurnal Abdimas*, 3(No. 1).
- [5] 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 UPN Jatim*, 17(No. 2).
- [6] Ismail, M. J. (2021). Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan Dan Menjaga Kebersihan Di Sekolah. *Guru Tua: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 59–68.
- [7] Jaelani, W. R., Vichaully, Y., Rustini, T., Wahyuningsih, Y., & Sekolah, P. G. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Pilah Sampah dalam Meningkatkan Rasa Peduli Lingkungan Siswa pada Materi Kenampakan Alam di Kelas IV SD. *Journal on Education*, 5(2), 3388–3393.
- [8] 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>
- [9] 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. <https://doi.org/10.33050/tmj.v9i1>
- [10] Nurjaman, A. L., Thoriq Aziz, M., Rosmayani, L., Tiawan, I. A., Kurniawan, Y. I., Universitas, I., & Soedirman, J. (2020). Clean Up Day :Alat Permainan Edukatif Pengenalan Lingkungan untuk Taman Kanak-Kanak Berbasis Website. *Jurnal PESUT: Pengabdian Untuk Kesejahteraan Umat*, 2(2).
- [11] Permatasari, S., Asikin, M., & Adhi, N. R. D. N. (2022). MaTriG: *Game* Edukasi Matematika dengan Construct 3. *Journal of Mathematics Education and Learning*, 2(1), 36. <https://doi.org/10.19184/jomeal.v2i1.29323>
- [12] Wahyuni, D., & Hamzah, M. L. (2024). Analisa Tingkat Usability Website Menggunakan Metode System Usability Scale Dan Post Study System Usability Questionnaire. *Jurnal Testing Dan Implementasi Sistem Informasi*, 2(1), 52–58. <https://diskominfotik.bengkaliskab.go.id>
- [13] Revindasari, F., Dewayanti, A., & Syahrazad, E. I. (2024). HABERTAN: *Game* Petualangan 3D Dengan Tema Pemilahan Sampah Sebagai Upaya Pendekatan Inovatif Untuk Pengenalan Lingkungan. *JTIM: Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 5(4), 388–397. <https://doi.org/10.35746/jtim.v5i4.485>
- [14] Riyan Rinaldi, M., Napianto, R., Ghufroni An, M., & Penulis Korespondensi, N. (2023). *Game* Edukasi Berhitung Anak Sekolah Dasar Menggunakan RPG Maker Berbasis Mobile. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Universitas Teknologi Indonesia*, 4(1), 61–66. <https://doi.org/10.33365/jtsi.v4i1.2440>

- [15] Samsiyah, N., & Fajar, A. (2021). Pengaruh Multimedia Interaktif Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Integrated Elementary Education*, 1(1), 24–30. <https://doi.org/10.21580/jieed.v1i1.7607>
- [16] 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.
- [17] Zuraidah, Nur Rasyidah, L., & Fahrial Zulf, R. (2022). Edukasi Pengelolaan Dan Pemanfaatan Sampah Anorganik Di MI Al Munir Desa Gadungan Kecamatan Puncu Kabupaten Kediri. *Jurnal BUDIMAS*, 4(2).
- [18] Nugraha, F., & Prasetyo, R. T. (2023). Game Pembelajaran Menulis Angka Dengan Construct 3 Di SDN Puspajaya. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 4(2).
- [19] Dika Pratama, S., & Noviansyah Dadaprawira, M. (2023). Pengujian Black Box Testing Pada Aplikasi Edu Digital Berbasis Website Menggunakan Metode Equivalence Dan Boundary Value. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Sistem Komputer TGD*, 6(2), 560–569. <https://ojs.trigunadharma.ac.id/index.php/jsk/index>
- [20] M. Maringka, J., Valentino Florensus Kainde, H., & Tangkawarouw Godion Kaunang, S. (2024). Game Based Education : Beat The Trash. *Jurnal Teknik Informatika Unsrat*, 7–18.
- [21] Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- [22] Masykuroh, K., Mursyidah, I., & Muhammadiyah Hamka, U. D. (2023). Seling Jurnal Program Studi PGRA Peran Orangtua Dalam Menanamkan Literasi Lingkungan Anak Usia Dini. *Jurnal Program*

- Studi PGRA*, 9(2), 162–170.
- [23] Sholiha, A., Rofi'i, & Hartono. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Bermuatan *Game* Edukasi Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar. *JUPI: Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika*, 7(2), 441–452.
 - [24] Tresnawati, D., & Budiman, A. A. (2021). *Game* Edukatif Pengelolaan Sampah Menggunakan Digital *Game* Based Learning-Instructional Design. *Jurnal Algoritma Institut Teknologi Garut*, 18(2), 523–530. <https://jurnal.itg.ac.id/>
 - [25] Ayu Annisa, N., Rusdiyani, I., & Nulhakim, L. (2022). Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Melalui Aplikasi *Game* Edukasi Berbasis Android. *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(1), 201–213. <https://doi.org/10.34005/akademika.v11i01.1939>
 - [26] Teguh, S., Ilham Muhammad, Sudy, Tjahyadi, S., Hasanah, N., & Chua, justin. (2023). Penerapan Teknologi AI Guna Pembangunan Tempat Pembuangan Sampah Sesuai Jenisnya. *JOINT: Journal of Information System and Technology*, 4(2), 386–388. <https://doi.org/10.37253/joint.v4i1.6227>
 - [27] Khusna, A. N., Delasano, K. P., & Saputra, D. C. E. (2021). Penerapan user-based collaborative filtering algorithm. *MATRIK: Jurnal Manajemen, Teknik Informatika dan Rekayasa Komputer*, 20(2), 293–304. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:244344177>
 - [28] Muhammad, L. (2023). *Guidelines for repeated measures statistical analysis approaches with basic science research considerations*. *JCI: The Journal of Clinical Investigation*. 133(11).
 - [29] Rahman, Ikhfal Fauzia (2023). *Game* Edukasi Dan Kuis Taekwondo Berbasis Android Menggunakan Construct 2 Untuk Pemula Taekwondo. Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
 - [30] E. D. Ashshiddiqi, N. Ambarsari, and E. N. Alam, “The Design of Skynesia Adventure Mobile *Game* Application Using *Game*

Development Life Cycle Method as an Alternative Learning Media for High School Students,” *J. Rekayasa Sist. Ind.*, vol. 10, no. 02, p. 96, 2023.

- [31] R. Y. Ariyana, Erma Susanti, Muhammad Rizqy Ath-Thaariq, and Riki Apriadi, “Penerapan Metode *Game Development Life Cycle* (GDLC) pada Pengembangan *Game* Motif Batik Khas Yogyakarta,” *INSOLOGI J. Sains dan Teknol.*, vol. 1, no. 6, pp. 796–807, 2022.