

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z., Chandra, C., Anita, Y., Zulmiyetri, Z., & Kharisma, A. (2021). Game Elektronik Edukasi sebagai Multimedia Interaktif Untuk Sekolah Dasar di Pedesaan Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1018–1026. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.855>
- Abubakar, H. R. I. (2021). *PENGANTAR METODOLOGI PENELITIAN*. SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga. <https://books.google.co.id/books?id=5ijKEAAAQBAJ>
- Aini, K., Rosidi, I., Muharrami, L. K., Hidayati, Y., Yuniasti, A., & Wulandari, R. (2023). UJI KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEOSCRIBE BERBASIS ANIMATION DRAWING MENGGUNAKAN MODEL ADDIE PADA MATERI PENCEMARAN LINGKUNGAN. In *Jurnal Natural Science Educational Research* (Vol. 6, Issue 1).
- Akhsani, R., & Kholil, M. (2020). *Teknik Animasi 2 Dimensi*. Klik Media. <https://books.google.co.id/books?id=iWqkEAAAQBAJ>
- Alpin, & Suzuki Syofian. (2020). *IMPLEMENTASI FORWARD CHAINING PADA GAME*.
- Anardani, S., & Putera, A. R. (2021). *ANALISIS PENGUJIAN SISTEM INFORMASI WEBSITE E-COMMERCE MANIES GROUP MENGGUNAKAN METODE BLACKBOX FUNCTIONAL TESTING*.
- Arumsari, R., Cep Lukman Rohmat, Ruli Herdiana, Iin, & Umi Hayati. (2021). Media Gambar Animasi Pada Game Edukasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar. *KOPERTIP : Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika Dan Komputer*, 5(2), 42–46. <https://doi.org/10.32485/kopertip.v5i2.164>
- Candra, A. M., & Rahayu, T. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2311–2321. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1212>
- Fadreza. (2019). *GIM PEMILAHAN SAMPAH BAGI SISWA SEKOLAH DASAR*.
- Fikri Yandi Kurniawan, Sardianto Markos Siahaan, & Hartono Hartono. (2019). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS AVENTURE GAME PADA MATERI PRINSIP ANIMSI. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), 148–158. <https://doi.org/10.21831/jitp.v6i2.27259>
- Hakim, L. (2018). *Bahasa Pemrograman (C# dan EmguCV)*. Deepublish. <https://books.google.co.id/books?id=NHBnDwAAQBAJ>

- Husein Batubara, H., Mohamad Syarif Sumantri, Mp., & Ir Arita Marini, Mp. (n.d.). *MEDIA PEMBELAJARAN KOMPREHENSIF Penerbit CV Graha Edu Semarang*. [www.grahaedu.org](http://www.grahaedu.org)
- Imanda, D. (2022). IMPLEMENTASI GAME EDUKASI BAHASA LAMPUNG DIALEK A DAN DIALEK O BERBASIS ANDROID. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 1(2), 161–178. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- Kemendikbud. (2024). *Mengenal Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila*. 2024. <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/pengembangan-kurikulum>
- Khasanah, L. A. I. U., Ningrum, I. E., & Huda, M. M. (2023). Pengembangan Game Edukasi Berbasis kearifan Lokal Berorientasi dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 760–770. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4539>
- Majidah, Hasfera, D., & Fadli, M. (2019). PENGGUNAAN WARNA DALAM DISAIN INTERIOR PERPUSTAKAAN TERHADAP PSIKOLOGIS PEMUSTAKA. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 4(2), 95–106. <https://doi.org/10.31604/ristekdik.v4i2.95-106>
- Mokhammad Ridoi, S. S. (2018). *Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2: Tutorial sederhana Construct 2*. Maskha. <https://books.google.co.id/books?id=k2VSDwAAQBAJ>
- Muhammad Robith Adani. (2020, December 8). *Storyboard\_ Pengertian, Fungsi, Komponen, Manfaat dan Contoh*. Available at: <https://www.sekawanmedia.co.id/blog/storyboard-adalah/>.
- Panjaitan, R. G. P., Titin, T., & Putri, N. N. (2020). Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan di Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(1), 141–151. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i1.16062>
- Rachmat Destriana, M. K., Syepri Maulana Husain, S. K. M. T. I., Nurdiana Handayani, M. K., & Aditya Tegar Prahara Siswanto, S. K. (2021). *Diagram UML Dalam Membuat Aplikasi Android Firebase “Studi Kasus Aplikasi Bank Sampah.”* Deepublish. <https://books.google.co.id/books?id=vmtYEAAAQBAJ>
- Ramadhanti, N. F., Lamada, M., & Riska, M. (2021a). *Pengembangan Aplikasi Game Edukasi 3D “Finding Geometry” Berbasis Unity Sebagai Media Pembelajaran Bangun Ruang Matematika*. 4(2).

- Ramadhanti, N. F., Lamada, M., & Riska, M. (2021b). *Pengembangan Aplikasi Game Edukasi 3D "Finding Geometry" Berbasis Unity Sebagai Media Pembelajaran Bangun Ruang Matematika*. 4(2).
- Ramdani, P., & Fauzian, R. (2021). *Media Pembelajaran Animasi*. Rinda Fauzian. <https://books.google.co.id/books?id=QI9JEAAAQBAJ>
- Rifky Syaifulloh1, S. A. A. G. (2021). PERANCANGAN\_GAME\_EDUKASI\_SEBAGAI\_MEDIA\_PEMBELAJARA. 2021.
- Rizal, M., Informatika, T., & Akba, S. (2019). *RANCANG BANGUN GAME EDUKASI VOCABULARY ENGLISH MENGGUNAKAN METODE MDLC*.
- Saarani, D., & Hidayatullah, T. (2021). Perancangan Kartu Permainan Kesenian Ondel-Ondel. In *Jurnal Penelitian Mahasiswa Desain* (Vol. 01, Issue 02). <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/divagatra>
- Samin, S. P. M. P. (2023). *BERPIKIR KRITIS DENGAN GAME EDUKASI*. MEGA PRESS NUSANTARA. <https://books.google.co.id/books?id=ivPcEAAAQBAJ>
- Septy Nurfadhillah, M. P. A. P. G. S. D. U. M. T. T. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher). <https://books.google.co.id/books?id=zPQ4EAAAQBAJ>
- SIPSN. (2024). *GRAFIK KOMPOSISI SAMPAH*. 2023. <https://sipsn.menlhk.go.id/sipsn/>
- Siswanto, Saputro, A., Anif, M., & Hari Prasetyo, B. (2022). *Desain Branding Kemasan Produk UMKM Yang Menarik dan Ekonomis*.
- Siti Rachmawati, W., Candra Padmasari, A., & Hidayatullah Firmansyah, F. (2022). Rancang bangun game edukasi "Noxious" sebagai media pembelajaran. In *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* (Vol. 9, Issue 3).
- Siti, T., Lestari, M., & Jaya, S. M. (2021). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB MELALUI WHATSAPP GATEWAY STUDI KASUS SEKOLAH LUAR BIASA-BC NURANI. In *Jurnal FIKI: Vol. XI* (Issue 1). <http://jurnal.unnur.ac.id/index.php/jurnalfiki>
- Snadhika Jaya, T., Studi Manajemen Informatika, P., Ekonomi dan Bisnis, J., & Negeri Lampung JlnSoekarno, P. (2018). Pengujian Aplikasi dengan Metode Blackbox Testing Boundary Value Analysis (Studi Kasus: Kantor Digital Politeknik Negeri Lampung). *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT (JPIT)*, 03(02).

- Sutopo, A. H. (2020). *Pengembangan Educational Game*. Topazart.  
<https://books.google.co.id/books?id=uN1SEAAAQBAJ>
- Thejahanjaya, D., & Hendra Yulianto, Y. (2022). *PENERAPAN PSIKOLOGI WARNA DALAM COLOR GRADING UNTUK MENYAMPAIKAN TUJUAN DIBALIK FOTO*.
- Tresnawati, D., & Budiman, A. A. (2021). *Game Edukatif Pengelolaan Sampah Menggunakan Digital Game Based Learning-Instructional Design*.  
<https://jurnal.itg.ac.id/>
- Usman, R., & Fathia, M. (2023). *Karya ini dilisensikan di bawah Creative Commons Attribution 4.0 International License PERANCANGAN REDESAIN PACKAGING PEYEK DAUN KOPI SARTIKA*.