

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, J., Ismail, I. E., Kom, S., & Kom, M. (2021). *Unit Testing dan User Acceptance Testing pada Sistem Informasi Pelayan Kategorial Pelayanan Anak*. 1–7.
- Arief, A., Muhammad, M., & Amin, F. (2023). Development Of Educational Game Using GDLC Method: A Case Study Of Algorithm And Data Structures Course. *IJIS Indonesian Journal on Information System*, 8(2), 120–125.
- Ariyanti, R. S., Hendawati, Y., & ... (2021). Pengaruh Model Flipped Classroom terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa di SD (Penelitian Pre-Eksperimen yang dilakukan pada siswa kelas V SDN 1 *Renjana Pendidikan ...*, 1622–1631.
<http://proceedings.upi.edu/index.php/semnaspgsdpwk/article/view/2144>
- Damarjati, S., & Miatun, A. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Berorientasi pada Kemampuan Berpikir Kritis. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(2).
<https://doi.org/10.24176/anargya.v4i2.6442>
- Fahrezi, A., Salam, F. N., Ibrahim, G. M., Syaiful, R. R., & Saifudin, A. (2022). Pengujian Black Box Testing pada Aplikasi Inventori Barang Berbasis Web di PT. AINO Indonesia. *LOGIC : Jurnal Ilmu Komputer dan Pendidikan*, 1(1), 1–5. <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/logic>
- Fauzi, M., Teddyyana, A., & Enda, D. (2021). Pengembangan Aplikasi Mobile Tanggap Bencana Di Kab. Bengkalis Menggunakan Framework Flutter. *ZONAsi: Jurnal Sistem Informasi*, 3(1), 27–36.
<https://doi.org/10.31849/zn.v3i1.5856>
- Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850–860.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>
- Fitriastuti, F., Putri, A. E., Sunardi, A. K., & Hidayat, R. A. (2024). Analisis Website Siakad Universitas Janabadra Menggunakan Metode UAT. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi*, 5(1), 276–285.
<https://doi.org/10.35957/jtsi.v5i1.6998>
- Ilhami, A. (2022). *IMPLIKASI TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF PIAGET PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA*. 07, 605–619.

- Irawan, R., Siregar, Y. S., & Khairani, M. (2024). *Rancang Bangun Game 3D Edukasi Basic Web Development Menggunakan Unity 3D*. 2(3), 525–534.
- Irwati, D., Kholik, D., Iklimaturrizza, M., Ramadhan, W. G., & Prasetyo, I. (2023). Edukasi Gerakan 3R (Reduce, Reuse, Recycle) Kepada Siswa SDS Midori Cikarang Selatan. *Jurnal Pelita Pengabdian*, 1(2), 180–184.
<https://jurnal.pelitabangsa.ac.id/index.php/jpp/article/view/2266>
- Ismail, I., & Efendi, J. (2020). Black-Box Testing : Analisis Kualitas Aplikasi Source Code Bank Programming. *Jurnal JTIK (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi)*, 4(2), 1. <https://doi.org/10.35870/jtik.v5i1.148>
- Laksmi, N. C., Fairul Filza, M., & Setiaji, B. (2023). Game Bertema Cerita Rakyat “Si Kerudung Merah Dan Sang Serigala” dengan Metode Pengembangan Game Development Life Cycle. *Media Online*, 4(1), 317–322. <https://doi.org/10.30865/klik.v4i1.1127>
- Leiwakabessy, J., Pattimura, U., Pattiasina, L. C., & Pattimura, U. (2024). *Sosialisasi Pemanfaatan Ilmu Geofisika Dalam Mitigasi Bencana Alam dan Pembangunan Kesadaran Lingkungan di Kalangan Pelajar SMP*. 2(1), 20–27.
- Luay, D. M., Asriyanik, & Apriandari, W. (2024). Penggunaan Metode Gdlc (Game Development Life Cycle) Untuk Mengenal Bendera Dunia. *INFOTECH journal*, 10(1), 40–48.
<https://doi.org/10.31949/infotech.v10i1.8374>
- Ma'ruf, F. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Flash Sebagai Sarana Belajar Siswa PAUD. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 143–147. <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.68>
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman*, 13(1), 116–152.
<https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Miranda, P. H., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2018). Perancangan Buku Komik sebagai Media Informasi Mengenai Dampak Game Terhadap Perilaku Sosial Anak. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(12), 9.
<http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/7259>
- Muhammad, D. (2023). *Pengembangan Game Archipelago Tower Defense Menggunakan Unity Game Engine*. 10(6), 5502–5511.
- Nugroho, M. A. (2022). Konsep Pendidikan Lingkungan Hidup Sebagai Upaya Penanaman Kesadaran Lingkungan Pada Kelas Iv Min 1 Jombang. *Ibtidaiyyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah*, 1(2), 16–31.

<https://doi.org/10.18860/ijpgmi.v1i2.1691>

- Nurcholis, R., Purnamasari, A. I., Dikananda, A. R., Nurdiawan, O., & Anwar, S. (2021). Game Edukasi Pengenalan Huruf Hiragana Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Jepang. *Building of Informatics, Technology and Science (BITS)*, 3(3), 338–345. <https://doi.org/10.47065/bits.v3i3.1091>
- Oktavia, L. S., Neviyarni, & Irdamurni. (2021). Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar : Kajian Untuk Siswa Kelas Rendah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1823–1828.
- 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>
- Putri, H. A., & Romadhona, M. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kesadaran Lingkungan di Sekolah dalam Pemilahan Sampah organik dan anorganik di Desa Penanggungan. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat Indonesia (JPPMI)*, 2(4). <https://doi.org/10.55606/jppmi.v2i3.798>
- Ramadaniati, S., Sani, D. A., & Arif, M. F. (2021). Rancang Bangun Mobile Game Adventure Of Studies Sebagai Media Pembelajaran. *INTEGER: Journal of Information Technology*, 6(1), 1–8. <https://doi.org/10.31284/j.integer.2021.v6i1.1200>
- Rambe, M. Y., Tanjung, M. R., & Saleh, A. (2020). Perancangan Aplikasi Game Cat Volly Berbasis Android. *Jurnal Mahasiswa Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer*, 2(4), 769–780.
- Rismayanti, T. A., Anriani, N., & Sukirwan, S. (2022). Pengembangan E-Modul Berbantu Kodular pada Smartphone untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa SMP. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 859–873. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1286>
- Santika, I. G. N., Suastra, I. W., & Arnyana, I. B. P. (2022). Membentuk Karakter Peduli Lingkungan Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Ipa (Forming the Character of Caring for the Environment in Elementary School Students through Science Learning). *Jurnal Education and development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 10(1), 207–212.
- Silfiyah, A., Ghufro, S., Ibrahim, M., & Mariati, P. (2021). Pengaruh Penerapan Metode SAS (Struktural Analitik Sintetik) terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnalbasicedu*, 5(5), 3541–3550.
- Sudaryono, H. N. B., & Kartika, L. (2022). Strategi Internalisasi Green Behavior

Berbasis Pendidikan Pada Generasi Z Untuk Terwujudnya Lingkungan Sehat Bagi Indonesia Emas 2045. *Among Makarti*, 15(1), 38–51.
<https://doi.org/10.52353/ama.v15i1.228>

Sutrisno. (2022). Perancangan Game Puzzle Untuk Media Belajar Anak Usia Dini. *Scientia Sacra*, 2(1).

Tanjung, R. A., Damayanti, F., & Sundari, S. (2021). Perancangan Aplikasi Game Edukasi Covid-19 “Escape From Virus.” *Snastikom*, 295–302.

Tobing, D. S. H. (2023). Game Design dalam proses Design Thinking, sebuah model pengembangan video game untuk menunjang pariwisata. *JoMMiT : Jurnal Multi Media dan IT*, 7(2), 130–136.
<https://doi.org/10.46961/jommit.v7i2.940>

Utomo, W. A., Nugroho, E. C., & Asmara, N. N. (2023). Pengembangan Game Multiplayer Wibu Quest Dengan Menggunakan RPG Maker Mz. *Go Infotech: Jurnal Ilmiah STMIK AUB*, 29(1), 61–74.
<https://doi.org/10.36309/goi.v29i1.204>

Wahab, A., Junaedi, J., & Azhar, M. (2021). Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1039–1045. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.845>

Widiawati, M., Barkah, R. F., & DS, Y. N. (2022). Analisis Penerapan Pendidikan Lingkungan Hidup di Sekolah Dasar. *Pancar*, 6(1), 181–186.

Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027–1038.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>