

DAFTAR PUSTAKA

- Diharjo, W. (2020). Game Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle Pada Genre Puzzle Game. *INTEGER: Journal of Information Technology*, 5(2), 23–35. <https://doi.org/10.31284/j.integer.2020.v5i2.1171>
- Dr. Nurliana Nasution, S. T. M. K. M. T. A. M. C. F. Y. D. M. K. M. T. A. S. W. M. P. C. C. (n.d.). *Augmented Reality dan Pembelajaran di Era Digital*. Penerbit Adab. <https://books.google.co.id/books?id=dGmSEAAAQBAJ>
- Gustiani, D., & Anshori, I. F. A. (2021). Perancangan Game Edukasi Pengenalan Sampah Organik Dan Anorganik Di Lingkungan TKIT Bustanul 'Ulum. *eProsiding Teknik Informatika ARS University*, 2(2), 37–44. <http://eprosiding.ars.ac.id/index.php/pti/article/view/451>
- Heri, F., Yunus, A., & Budianto, A. E. (2021). Penerapan Metode Algoritma Shuffle Random Pada Game 2D Pertualangan Pemuda Desa. *Kurawal - Jurnal Teknologi, Informasi dan Industri*, 4(2), 155–168. <https://doi.org/10.33479/kurawal.v4i2.464>
- 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>
- Perez dkk, 2014. (2014). *Recent Trends in Computer Networks and Distributed Systems Security: Second International Conference, SNDS 2014, Trivandrum, India, March 13-14, 2014. Proceedings*. Springer Berlin Heidelberg. <https://books.google.co.id/books?id=Biu5BQAAQBAJ>
- Purwanto, A. E. G., & Windriyani, P. (2022). Pembuatan Gim Edukasi “PilahPilih” untuk Pemilahan Sampah Organik, Anorganik, dan B3 Berbasis Android. *KALBISIANA Jurnal Sains, Bisnis dan ...*, 8(2), 1966–1977. <http://ojs.kalbis.ac.id/index.php/kalbisiana/article/view/435%0Ahttp://ojs.kalbis.ac.id/index.php/kalbisiana/article/download/435/349>
- Purwendro, S. 2006. (n.d.). *Mengolah Sampah u/ Pupuk & Pestisida*. Niaga Swadaya. <https://books.google.co.id/books?id=AqKp7QXl7YQC>
- Ramadhani, R. Y., & Qoiriah, A. (2019). Implementasi Algoritma Fuzzy Sugeno sebagai Pendukung Keputusan dalam Penentuan Skor Akhir pada Game Edukasi Simple Nomic. *Journal of Informatics and Computer Science (JINACS)*, 1(01), 48–55. <https://doi.org/10.26740/jinacs.v1n01.p48-55>
- Samin, S.Pd., M. P. (2023). *BERPIKIR KRITIS DENGAN GAME EDUKASI. MEGA PRESS NUSANTARA*. <https://books.google.co.id/books?id=ivPcEAAAQBAJ>

Tresnawati, D., & Budiman, A. A. (2022). Game Edukatif Pengelolaan Sampah Menggunakan Digital Game Based Learning-Instructional Design. *Jurnal Algoritma*, 18(2), 523–530. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.18-2.834>