

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. F. Siregar and M. Melani, “Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia,” *J. Teknol. Inf.*, vol. 2, no. 2, p. 113, 2019, doi: 10.36294/jurti.v2i2.425.
- [2] A. F. Ulva, D. Yulisda, R. Putra Fhonna, R. Fitria, and H. Rijal, “Peningkatan Kemampuan dan Keterampilan Teknologi Informasi Guru SD IT Al-Alaq Dewantara Aceh Utara dalam Penggunaan Software Microsoft Office,” *I-Com Indones. Community J.*, vol. 3, no. 2, pp. 665–675, 2023, doi: 10.33379/icom.v3i2.2545.
- [3] M. Muthmainnah, F. Fajriana, and D. Siska, “Pemanfaatan Teknologi Informasi Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran,” *TECHSI - J. Tek. Inform.*, vol. 9, no. 2, p. 65, 2017, doi: 10.29103/techsi.v9i2.214.
- [4] Z. N. Ainy and Z. T. Nahla, “Analisis penggunaan Media sosial untuk pembelajaran Kewirausahaan di kantin sekolah siswa MTs Almadinah Ambon,” vol. 8, no. 1, pp. 382–389, 2024, doi: 10.29408/jpek.v8i1.25398.
- [5] I. K. Surata, I. M. Sudiana, and I. G. Sudirgayasa, “Meta-Analisis Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Biologi,” *J. Educ. Technol.*, vol. 4, no. 1, p. 22, 2020, doi: 10.23887/jet.v4i1.24079.
- [6] Rohani, “Media Pembelajaran,” *Repository.Uinsu*, p. 234, 2020, [Online]. Available: <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=npLzDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=media+pembelajaran&ots=Nr8w9uLXRR&sig=dO9nzuMdeU76Gwa7wE2-xLcBB7I>
- [7] W. Diharjo, “Game Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle Pada Genre Puzzle Game,” *INTEGER J. Inf. Technol.*, vol. 5, no. 2, pp. 23–35, 2020, doi: 10.31284/j.integer.2020.v5i2.1171.
- [8] Q. J. Adrian and A. Apriyanti, “Game Edukasi Pembelajaran Matematika Untuk Anak Sd Kelas 1 Dan 2 Berbasis Android,” *J. Teknoinfo*, vol. 13, no. 1, p. 51, 2019, doi: 10.33365/jti.v13i1.159.
- [9] R. Windawati and H. D. Koeswanti, “Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar,” *J. Basicedu*,

vol. 5, no. 2, pp. 1027–1038, 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i2.835.

- [10] S. S. Mokhammad Ridoi, *Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2: Tutorial sederhana Construct 2*. Maskha, 2018. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=k2VSDwAAQBAJ>
- [11] E. Pujiono, “Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Construct 2 pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Materi Hindu Budha untuk SMA Negeri 1 Semarang Kelas X,” *JP3 (Jurnal Pendidik. dan Profesi Pendidik)*, vol. 3, no. 1, pp. 1–17, 2018, doi: 10.26877/jp3.v3i1.2204.
- [12] R. Pangestu, “Pengembangan Bahan Ajar M-Learning Berbasis Android Berbantuan Construct 2 Pada Materi Relasi dan Fungsi,” p. 90, 2020.
- [13] M. Iklimah and Y. A. Agung, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Software Construct 2 Pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar Di Smk Negeri 1 Sidoarjo,” *J. Pendidik. Tek. Elektro*, vol. 7, no. 1, 2018.
- [14] R. Setiawan and W. Nugroho, “Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Android,” *J. Inf. Syst. Informatics*, vol. 3, no. 2, pp. 329–340, 2021, doi: 10.33557/journalisi.v3i2.132.
- [15] Y. Raphael and B. R. Sutedja, “Perancangan Sistem Manajemen Sekolah Berbasis Progressive Web Apps,” *J. Strateg.*, vol. 2, no. 2, pp. 327–336, 2020.
- [16] B. Wiryono, Muliatiningsih, and E. S. Dewi, “Pengelolaan Sampah Organik Di Lingkungan Bebidas,” *J. Agro Dedik. Masy.*, vol. 1, no. 1, pp. 15–21, 2020, [Online]. Available: <http://www.lintauditomo.mulipty.c>
- [17] R. Batubara, R. Mardiansyah, and A. Sukma A.M, “Pengadaan Tong Sampah Organik Dan Anorganik Dikelurahan Indro Kecamatan Kebomas Gresik,” *DedikasiMU J. Community Serv.*, vol. 4, no. 1, p. 101, 2022, doi: 10.30587/dedikasimu.v4i1.3797.
- [18] U. Azmiyati and W. Jannah, “Nomor 2 (Marer) 2021. Hal,” *Indones. J. Eng.*, vol. 1, no. 6, pp. 95–104, 2021.
- [19] A. Ratnasari, I. S. Asharhani, M. G. Sari, S. R. Hale, and H. Pratiwi, “Mengatasi Masalah Sampah Di Lingkungan Sekolah,” *Pros. PKM-CSR*, vol. 2, pp. 652–659,

2019.

- [20] A. F. J. U. Elisabeth Deta Lustiyati, “Sosialisasi Pengelolaan Sampah Bahan Berbahaya Dan Beracun (B3) Rumah Tangga Di Dusun Klodran, Padukuhan Sanan, Desa Sendangarum, Minggir, Sleman, Diy,” *Semin. Nas. UNRIYO*, pp. 124–129, 2019.
- [21] T. I. Putra, N. Setyowati, and E. Apriyanto, “Identifikasi Jenis Dan Pengelolaan Limbah Bahan Berbahaya Dan Beracun Rumah Tangga: Studi Kasus Kelurahan Pasar Tais Kecamatan Seluma Kabupaten Seluma,” *Nat. J. Penelit. Pengelolaan Sumber Daya Alam dan Lingkung.*, vol. 8, no. 2, pp. 49–61, 2019, doi: 10.31186/naturalis.8.2.9209.
- [22] A. Z. Saputra and A. S. Fauzi, “Pengolahan Sampah Kertas Menjadi Bahan Baku Industri Kertas Bisa Mengurangi Sampah di Indonesia,” *J. Mesin Nusant.*, vol. 5, no. 1, pp. 41–52, 2022, doi: 10.29407/jmn.v5i1.17522.
- [23] A. Widiyono, S. Fitriyana, M. Shodikin, and K. Nihaya, “Pelatihan Daur Ulang Kertas Sampah Menjadi Seni Kerajinan Di Sekolah Dasar,” *J. Hum. Educ.*, vol. 2, no. 2, pp. 8–12, 2022, doi: 10.31004/jh.v2i2.49.
- [24] C. Satya Gumelar, N. Rukanda, P. Masyarakat, F. Ilmu Pendidikan, I. Siliwangi, and J. Barat, “Pemberdayaan Pemuda Melalui Pengelolaan Sampah Residu Plastik Menjadi Paving Block,” *J. COMM-EDU*, vol. 6, no. 2, p. 2023, 2023, [Online]. Available: <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/comm-edu/article/view/14336/4364>
- [25] E. M. Anifah, I. D. W. S. Rini, R. Hidayat, and M. Ridho, “Estimasi Emisi Gas Rumah Kaca (Grk) Kegiatan Pengelolaan Sampah Di Kelurahan Karang Joang, Balikpapan,” *J. Sains & Teknologi Lingkung.*, vol. 13, no. 1, pp. 17–33, 2021, doi: 10.20885/jstl.vol13.iss1.art2.