

DAFTAR PUSTAKA

- Burung Indonesia. (2023). *www.burung.org*. Retrieved from www.burung.org:
www.burung.org/
- Priyambodo, U. (2022, Mei 3). *National Geographic Indonesia*. Retrieved from nationalgeographic.grid.id:
<https://nationalgeographic.grid.id/read/133265526/indonesia-menghadapi-ancaman-kepunahan-burung-tertinggi-di-dunia?page=all>
- SUSANTO, I. (2022, April 29). *Kompas*. Retrieved from Kompas.com:
https://www.kompas.id/baca/ilmu-pengetahuan-teknologi/2022/04/29/risiko-kepunahan-di-indonesia-tertinggi-di-dunia?open_from=Search_Result_Page
- Fitri, A. N. (2022, Mei 8). *Forestation FKT UGM*. Retrieved from Forestation.fkt.ugm.ac.id:
<https://forestation.fkt.ugm.ac.id/2022/05/08/ancaman-kepunahan-burung-di-indonesia/#:~:text=Salah%20satu%20penyebab%20terancam%20punahny,a,keberadaan%20burung%20Dburung%20langka%20ini>.
- Harususilo, Y. E. (2023, September 11). Retrieved from Kompas.com:
<https://www.kompas.com/tren/read/2023/09/11/180000665/6-hewan-ini-berperan-menjaga-keseimbangan-lingkungan>
- Mardiastuti, A., Mulyani, Y. A., Rinaldi, D., Rumblat, W., Dewi, L. K., Kaban, A., & Sastranegara, H. (2014). *PANDUAN PRAKTIS MENENTUKAN KUALITAS RUANG TERBUKA HIJAU DENGAN MENGGUNAKAN BURUNG SEBAGAI INDIKATOR*. Bogor.
- Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan. (2021, Desember 19). Retrieved from ppid.menlhk.gi.id: <http://ppid.menlhk.go.id/berita/siaran-pers/6334/burung-burung-surga-kembali-ke-habitatnya>
- Yayasan WWF Indonesia. (2019, Juli 23). *x*. Retrieved from twitter.com:
https://twitter.com/WWF_ID/status/1153505565319950336

- Zein, A. F., & Darmawati, N. O. (2021). Perancangan Desain Pola Sulam Kristik dengan Tema Burung Endemik Indonesia. *JURNAL SAINS DAN SENI ITS*.
- Kompasiana. (2015, Juni 17). *Kompasiana*. Retrieved from Kompasiana.com: <https://www.kompasiana.com/finamaula/5559f2d97397731b0318cef2/per-kembangan-kognitif-tahap-konkret-operasional-711-tahun>
- ibudanbalita.com. (2023, Mei 22). *ibudanbalita.com*. Retrieved from ibudanbalita.com: <https://www.ibudanbalita.com/artikel/4-tahapan-perkembangan-kognitif-anak-dan-faktor-yang-mempengaruhinya>
- Rahmat, P. S. (2016). *Perkembangan Peserta didik*. Jakarta Timur: PT Bumi Aksara.
- Sukmantari, H., & Januarsa, A. (2022). Mengenalkan Keanekaragaman Burung Endemik Indonesia Melalui Perancangan Buku Ensiklopedia untuk Anak-anak. *Reka Makna: Jurnal Komunikasi Visual*.
- Aspiati. (2023, Juli 31). *Kaltim Post*. Retrieved from kaltimpost.jawapos.com: <https://kaltimpost.jawapos.com/kolom-pembaca/31/07/2023/pentingnya-belajar-sambil-bermain>
- Fransesa, Wardhono, W. S., & Afirianto, T. (2017). Pengembangan Permainan Berbasis Augmented Reality pada Perangkat Bergerak sebagai Media untuk Meningkatkan Kepedulian pada Hewan Langka. *urnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*.
- Napitupulu, E. L. (2023, Juli 19). *Kompas*. Retrieved from Kompas.com: <https://www.kompas.id/baca/humaniora/2023/06/19/perkuat-regulasi-diri-anak-untuk-hindari-kecanduan-gadget>
- Fauziah, & Arrifqie, A. K. (2022). Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Hewan Berbasis Android Menggunakan Unity 3D. *JEJARING (Jurnal Teknologi dan Manajemen Informatika)*.
- Rusandi, M. R. (2021). Merancang Penelitian Kualitatif Dasar/Deskriptif dan Studi Kasus. *STAI DDI Makassar*.
- Sandjaja, & Heriyanto, A. (2006). *Panduan penelitian*. Jakarta: Jakarta Prestasi Pustaka.

Adams, E. (2014). *Design, Fundamentals of Game Third Edition*. United States of America: New Riders.

Schell, J. (2008). *The Art of Game Design*. Burlington: Morgan Kaufmann.

Prawiradilaga, D. M. (2019). *KEANEKARAGAMAN DAN STRATEGI KONSERVASI BURUNG ENDEMIK INDONESIA*. Jakarta: LIPI.

Latifa, U. (2017). Aspek Perkembangan pada Anak Sekolah Dasar: Masalah dan Perkembangannya. *Academica* .

Kurniawan, Y. I., Paramesvari, D. P., & Purnomo, W. H. (2021). Game Edukasi Pengenalan Hewan Berdasarkan Habitatnya Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Inovatif*.

Yayan. (2023, Desember 8). Wawancara Seorang Guru Anak Sekolah Dasar. (J. Adisfioni, Interviewer)

Dimas Apriyandi, H. A. (2019). Penerapan Endless Runner Game untuk Memperkenalkan Pariwisata Kota Pontianak. *Justin (Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi)*.

Silanggaya, S. (2021). *wartapalaindonesia.com*. Retrieved from [wartapalaindonesia.com: https://wartapalaindonesia.com/pecinta-alam-dalam-memaknai-slayer/](https://wartapalaindonesia.com/pecinta-alam-dalam-memaknai-slayer/)

Balai KSDA Bali. (n.d.). *ksda-bali.go.id*. Retrieved from [ksda-bali.go.id: https://www.ksda-bali.go.id/media/p/jalak-bali](https://www.ksda-bali.go.id/media/p/jalak-bali)

Ensiklopedia Dunia. (n.d.). *p2k.stekom.ac.id*. Retrieved from [p2k.stekom.ac.id: https://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/Ekek_geling_jawa#:~:text=Burung%20ini%20memiliki%20panjang%2031,paruhnya%20panjang%20serta%20berwarna%20merah](https://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/Ekek_geling_jawa#:~:text=Burung%20ini%20memiliki%20panjang%2031,paruhnya%20panjang%20serta%20berwarna%20merah).

Pasaka, J. T., Julianto, I. N., & Artha, I. G. (2022). PERANCANGAN STORYBOOK DIGITAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ANAK BERBENTUK GAME EDUKASI. *AMARASI : Jurnal Desain Komunikasi Visual*.

Janata, R., Priandika, A. T., & Gunawan, R. D. (2022). PENGEMBANGAN GAME PETUALANGAN EDUKASI PENGENALAN SATWA

- DILINDUNGI DI INDONESIA MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2.
Jurnal Informasi Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak.
- auziah, & Arrifqie, A. K. (2022). Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Hewan Berbasis Android Menggunakan Unity 3D. *JEJARING (Jurnal Teknologi dan Manajemen Informatika).*
- Novaliendry. (2013). Aplikasi Game Geografis Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan.*
- Wibawanto, W., & Nugrahani, R. (2018). DESAIN ANTARMUKA (USER INTERFACE) PADA GAME EDUKASI. *Jurnal Imajinasi .*
- Novak, J. (2012). *Game Development Essential : Third Edition.* USA: Delmar.
- Riadi, M. (2020, Oktober Jum'at). *Warna (Definisi, Unsur, Jenis dan Psikologi).* Retrieved from [kajianpustaka.com](https://www.kajianpustaka.com): <https://www.kajianpustaka.com/2020/10/warna-definisi-unsur-jenis-dan-psikologi.html>
- detik health. (2011, April 14). *detik health.* Retrieved from detik health: <https://health.detik.com/ibu-dan-anak/d-1617042/warna-bisa-pengaruh-psikologis-anak>
- Kusrianto, A. (2010). *Pengantar Tipografi.* Jakarta: PT Elex Media Koputindo.
- Setiautami, D. (2011). EKSPERIMEN TIPOGRAFI DALAM VISUAL UNTUK ANAK. *Humaniora.*
- Restian, A. (2020). *Pendidikan Seni Rupa Estetik Sekolah Dasar.* Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Putri, V. K. (2022, Desember 23). *kompas.com.* Retrieved from [kompas.com](https://www.kompas.com/skola/read/2022/12/23/090000269/gambar-ilustrasi--pengertian-dan-fungsinya): <https://www.kompas.com/skola/read/2022/12/23/090000269/gambar-ilustrasi--pengertian-dan-fungsinya>
- Nafisah, S. (2022, Desember 21). *Gambar Ilustrasi: Jenis-Jenis dan Teknik Menggambar.* Retrieved from bobo.grid.id: <https://bobo.grid.id/read/083623458/gambar-ilustrasi-jenis-jenis-dan-teknik-menggambar?page=all>
- Fikriansyah, I. (2023, Agustus Minggu). *Layout Adalah Desain Tata Letak, Simak Jenis dan Elemennya Baca artikel detikedu, "Layout Adalah Desain Tata*

Letak, Simak Jenis dan Elemennya" selengkapnya
<https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6873743/layout-adalah-desain-tata-letak-simak-jenis-dan-ele>. Retrieved from Detikedu:
<https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6873743/layout-adalah-desain-tata-letak-simak-jenis-dan-elemennya>

Mukhtaromin, W. (2022, November 20). *bppk.kemenkeu.go.id*. Retrieved from *bppk.kemenkeu.go.id*: <https://bppk.kemenkeu.go.id/balai-diklat-keuangan-pontianak/artikel/mengenal-design-thinking-278789>

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

KPA SPALA GOWA. (2017). *kpaspalagowa.blogspot.com*. Retrieved from *kpaspalagowa.blogspot.com*:
<https://kpaspalagowa.blogspot.com/2017/02/pecinta-alam-dalam-memaknai-slayer.html>

WordPress.com. (2012, November 7). *jurnalbumi.wordpress.com*. Retrieved from *jurnalbumi.wordpress.com*:
<https://jurnalbumi.wordpress.com/2012/11/07/burung-ekek-geling-jawa-tinggal-249-ekor/>

Jenis.net. (2021, Mei 30). *Jenis.net*. Retrieved from *Jenis.net*:
<https://jenis.net/burung-jalak-bali/>

IDN TIMES. (2018, Desember 2). *IDN TIMES*. Retrieved from *IDN TIMES*:
<https://www.idntimes.com/science/discovery/fatma-roisatin-nadhiroh/5-fakta-julang-sulawesi-satwa-endemik-indentitas-sulsel-c1c2?page=all>

goodnewsfromindonesia.id. (2023, Januari 17). *goodnewsfromindonesia.id*. Retrieved from *goodnewsfromindonesia.id*:
<https://www.goodnewsfromindonesia.id/2023/01/17/mengenal-tokhtor-sumatera>

IDN TIMES. (2024, Mei 7). *IDN TIMES*. Retrieved from *IDN TIMES*:
<https://www.idntimes.com/science/discovery/fahmi-irwan-utomo/fakta-menarik-burung-kuau-kerdil-kalimantan-terancam-punah-c1c2>