

DAFTAR PUSTAKA

- Adiani Hulu, Putri Indah Sari Laia, Tanni Sagala, Tri Arti Panjaitan, Kasih Indah Rejeki Purba, & Friskajunita Nababan. (2024). Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun di TK Cerdas Ceria. *Sabar : Jurnal Pendidikan Agama Kristen dan Katolik*, 2(1), 180–184. <https://doi.org/10.61132/sabar.v2i1.554>
- Akip Suhendar, & Zaenal Mustofa. (2014). *Media Pembelajaran Mengenal Bentuk dan Warna Berbasis Multimedia pada RA Al A'raaf. 1*. <https://doi.org/10.30656/protekinfo.v1i0.35>
- Aulia Maulida Kurnia Utomo, & Rina Windiarti. (2023). *Pengaruh Media Interaktif Dalam Pembelajaran Menyenangkan Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini 5-6 Tahun*. <https://journal.unnes.ac.id/sju/belia/article/view/65721/26855>
- Ayu Annisa, N., Rusdiyani, I., & Nulhakim, L. (2022). Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Melalui Aplikasi Game Edukasi Berbasis Android. *Akademika*, 11(01), 201–213. <https://doi.org/10.34005/akademika.v11i01.1939>
- Bill Chairy Rizki Bustaren, Wahyudin, Aan Hasanah, & Nurmala Setianing Putri. (2024). *Pengembangan dan Evaluasi Game Edukasi Berbasis Android dengan Unity 3D untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Persamaan Linear Satu Variabel*.
- Bryan Prasetio, F., & Wellem, T. (2022). *Perancangan dan Implementasi Aplikasi Android untuk Layanan Informasi Pariwisata*. <https://doi.org/10.24246/itexplore.v1i2.2022.pp114-132>
- Deddy Utomo, Anny Fauziyah, Agus Mulyadi, & Nurcholis. (2024). *Penyediaan Sayuran Segar Kemasan Siap Olah untuk Konsumsi Rumah Tangga Kader Kesehatan Kelurahan Bandung Kota Tegal guna*

Meningkatkan Imun di Masa Pandemi.
<https://doi.org/10.31983/jimat.v1i1.10954>

DR. Susilawati, M. S. (2017). *Buku Mengenal Tanaman Sayuran.*

Fadhil Indra, M., Saputra, A., & Haq, C. (2024). *The Influence of Color and Shape of Teaching Materials in Visual Design on Primary School Students' Learning Interest.*
<https://doi.org/10.21107/Widyagogik/v12i1.22061>

Fadilah, A. N., & Rahmawaty, S. (2024). *Buku Saku Ayo Makan Sayur!*

Fahzirah, I. (2024). PENGENALAN SISTEM DATABASE : KONSEP DASAR DAN MANFAATNYA DALAM PERUSAHAAN Muhammad Irwan Padli Nasution. *Jurnal Ilmiah Nusantara (JINU)*, 1(4).
<https://doi.org/10.61722/jinu.v1i4.1884>

Heni Purwulan. (2024). *Kajian Perkembangan Kognitif Dan Psikologi Anak Pada Tingkat Sekolah Dasar Kelas Rendah.*

Hidayat, T., Hidayatullah, A., & Agustini, R. (2019). Kajian Permainan Edukasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(2), 59.
<https://doi.org/10.33603/dj.v6i2.2111>

Husna, A., & Fauzan, F. (2023). Pengaruh Penggunaan Quizizz Sebagai Media Evaluasi Hasil belajar Pembelajaran Matematika Kelas X.1 SMA Negeri 6 Maros. *Jurnal Kependidikan Media*, 12.
<https://doi.org/10.26618/jkm.v12i3.13448>

Isti Dwi Febriandini, & Choirul Anna Nur Afifah. (2023). *Efektivitas Video Animasi dan Tebak Gambar terhadap Pengetahuan dan Sikap Konsumsi Buah dan Sayuran pada Anak.*
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/GIZIUNESA/article/view/62073>

Kemendikbud. (2017). *Buku Prakarya Kelas 8 Semester 2.*

<https://buku.kemendikdasmen.go.id/katalog/Prakarya-Semester-2-Kelas-VII>

Kementan. (2012). *Buku Saku Sayuran*.

Kholis, M. N., CindyTaurusta, & Ika RatnaIndra Astutik. (2022). *Design and Build 2D Android-based Adventure Game “Excuse Me” Rancang Bangun Game Adventure 2D “Excuse Me” Berbasis Android* (Vol. 2, Nomor 2). <https://doi.org/10.21070/pels.v2i2.1294>

Kusuma Ning Intan, E., Putra Raharja, S., Sumadi, S., & Ning Intan, K. (2025). *Efektivitas Model Pembelajaran SAVI (Somatic, Auditory, Visual, Intellectual) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMP*. 9(1). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i1.9578>

Lasmana Putra, J., & Kesuma, C. (2021). *Penerapan Game Development Life Cycle Untuk Video Game Dengan Model Role Playing Game*. <https://doi.org/10.31294/coscience.v1i1.158>

Margaretta Sheylla Septina, Kharintria Urfila A, Febrilia Puspita, Berlian Hesty W, & Alisya Putri S. (2024). *GEMAYUR” (Gemar Makan Sayur) Pengembangan Permainan Edukatif Petualangan Sayur Dalam Upaya Peningkatan Konsumsi Sayur Pada Anak*. <http://ojs.iik.ac.id/index.php/JCEE>

Maria, I., Hartati, S., & Dhieni, N. (2023). Analisis Pengembangan Profesional Pendidik Anak Usia Dini; Tren, Penelitian dan Praktik. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4276–4286. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4567>

Nur Handayani, I., UMNU Kebumen, D., & Siwi Handayani Kebumen, T. (2022). *Islamic Early Childhood Education Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Kartu Kata Bergambar pada Anak Usia 5-6 Tahun*. 7(2), 116–121.

Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa

- SD Negeri Kohod III. Dalam *PENSA : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* (Vol. 3, Nomor 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Rafi, M., Rizky, F., Marhaeni, N. H., & Budiningsih, V. A. (2022). *ANALISIS RESPON SISWA TERHADAP PENGGUNAAN GAME EDUKASI QUIZZ DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA*. 13(2), 146–152. <https://doi.org/10.31764>
- Riyandana, E., Ghufroni, M., Ars, A., & Surahman, A. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Kosakata Baku dalam Bahasa Indonesia di Tingkat Sekolah Dasar (Studi Kasus SD Negeri 1 Way Petai Lampung Barat). *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 3(2), 213–225. <https://doi.org/10.33365/jatika.v3i2.2028>
- Rustamana, A., Ade Mulyati, S., & Prasetya, T. (2023). *PENGEMBANGAN DAN PEMANFAATAN MEDIA CETAK : TAMPILAN STORYBOARD*. <https://doi.org/10.572349/cendikia.v1i4.415>
- Saidi, I. A., Azara, R., & Diterbitkan, E. (2021). *Buku Ajar Pasca Panen dan Pengolahan Sayuran Daun Penulis*. <https://doi.org/10.21070/2021/978-623-6292-21-1>
- Sari, E. F. N., Siregar, N. M., Sukiri, S., Susanti, D., & Umar, F. (2023). Sosialisasi Aplikasi Android sebagai Materi Ajar Gerak Dasar Lokomotor bagi Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 14. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v5i1.6613>
- Savarino, G., Corsello, A., & Corsello, G. (2021). Macronutrient balance and micronutrient amounts through growth and development. Dalam *Italian Journal of Pediatrics* (Vol. 47, Nomor 1). BioMed Central Ltd. <https://doi.org/10.1186/s13052-021-01061-0>
- Septiansyah, A., Hasanah, S., Nita Permatasari, V., & Yuliawati, A. (2024). *SISTEM INFORMASI OTOMATISASI PELAPORAN DATA*

PENJUALAN TOKO BUKU NAZWA YANG MASUK DAN YANG KELUAR. <https://doi.org/10.37817/ikraith-informatika.v8i1>

Syarif, S., Hasanuddin, T., & Hasnawi, M. (2022). *Buletin Sistem Informasi dan Teknologi Islam INFORMASI ARTIKEL ABSTRAK.* 3(1), 34–41.

Tim Riskesdas. (2023). *DALAM ANGKA TIM PENYUSUN SKI 2023 DALAM ANGKA KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA.*