

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] <https://aceh.antaranews.com/berita/42855/sampah-depan-sd-lhoksukon-ganggu-aktivitas-siswa>
- [2] <http://radarsemarang.com/2015/05/19/sidak-ujian-sd-bupati-ngamuk/>
- [3] A. D. N. Nik Amah, "Pengaruh Fasilitas Sekolah Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Dengan Lingkungan Sosial Sebagai Pemoderasi," vol. 1, no. 1, pp. 1–12, 2014.
- [4] Muatan Lokal Wajib Kota Semarang, "Kepedulian Pada Diri Dan Lingkungan," Sumber Ilmu, pp. 25, 2012
- [5] <https://id.techinasia.com/indonesia-pasar-mobile-game-app-annie>
- [6] W. A. Rifai, "Pengembangan Game Edukasi Lingkungan Berbasis Android," vol. 1, no. 1, pp. 1–140, 2015.
- [7] D. C. Kurniawan, D. Ariyanti, and I. Marzuki, "Pembuatan Game Arcade 2D Bertemakan Lingkungan Berbasis Android," vol. 7, no. 1, pp. 23–29, 2017.
- [8] S. Dasar, E. Handriyanti, S. Kom, and M. Mt, "Permainan Edukatif ( Educational Games ) Berbasis Komputer untuk Siswa Permainan Edukatif ( Educational Games ) Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar," no. June 2009, 2015.
- [9] M. P. Dr. Ernawulan Syaodih, "Psikologi perkembangan," vol. 1, no. 1, pp. 1–27.
- [10] P. Indonesia, "Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 Tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan," vol. 1, no. 1, pp. 1–215, 2010.
- [11] LJ. Moleong, "Metode Penelitian Kualitatif," Bandung: Remaja Rosda Karya, pp. 31-44, 2004.
- [12]
- [13]
- [14] Hakim, Lukman Nul, " Ulasan Metodologi Kualitatif: *Review of Qualitative Method : Interview of the Elite*," pp. 165-172, 2013.
- [15] Wahyuningrum, Kartika, " Pengaruh Fasilitas Belajar Di Sekolah Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Dabin IV Kec Pituruh Kab Purworejo," pp.1-152, 2015.