

DAFTAR PUSTAKA

- Ahdan, S., Pambudi, T., Sucipto, A., & Nurhuda, Y. A. (2019). Game untuk Menstimulasi Kecerdasan Majemuk pada Anak (Multiple Intelligence) Berbasis Android Game to Stimulate Children's Multiple Intelligence Based on Android. *Seminar Nasional Teknik Elektro 2019*, 554–568.
- Andari, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135–137.
- Anggoro, J. D., & Rahma, F. (2018). Pengembangan Permainan Edukasi Simulasi Uji Praktik SIM A Menggunakan Game Design Document. *Prosiding Seminar Nasional Multimedia & Artificial Intelligence (SMAI) 2018*, 1, 93–99.
- Bastari, M. A., Darmansah, D., & Rakhmadani, D. P. (2022). Sistem Informasi Jasa Cuci Interior Rumah dan Mobil Menggunakan Metode User Acceptance Test. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 9(2), 305–315.
<https://doi.org/10.30865/jurikom.v9i2.3926>
- Chusyairi, A. (2020). Game Labirin Let's Clear Up The World Menggunakan Metode Game Development Life Cycle. *INFORMATICS FOR EDUCATORS AND PROFESSIONAL : Journal of Informatics*, 4(2), 183–192.
- Damayanti, A. E., Syafei, I., Komikesari, H., & Rahayu, R. (2018). Kelayakan Media Pembelajaran Fisika Berupa Buku Saku Berbasis Android Pada Materi Fluida Statis. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 01(1), 63–70.
<http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/IJSME/article/view/2476>
- Efendi, Y. (2018). Rancangan Aplikasi Game Edukasi Berbasis Mobile Menggunakan App Inventor. *Jurnal Intra-Tech*, 2(1), 39–48.
- Fantasy & World Music by the Fietchters. (2022a). "Cobblestone Village", *RPG Towns Music & RPG Village Music*.
<https://www.youtube.com/watch?v=xu2pESvXcmM>
- Fantasy & World Music by the Fietchters. (2022b). "Market Town", *RPG Towns*

Music & RPG Village Music.

<https://www.youtube.com/watch?v=xu2pESvXcmM>

- Febrianty, F., Setiana, S. M., & Arianingsih, A. (2022). PERANCANGAN APLIKASI KAMUS KOSAKATA BAHASA JEPANG BIDANG MANUFAKTUR. *Janaru Saja*, 11(2), 97–105.
- Firdaus, M. K. (2021). *Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Isyarat Anak Tunarungu Di YCHI*. UNIVERSITAS ISLAM NAHDLATUL ULAMA JEPARA.
- Firmandasari, R. A., Suryawinata, M., Hasanah, F. N., & Untari, R. S. (2020). Game Bahasa Jawa Krama Sebagai Media Pembelajaran Anak Berbasis Android. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 5(2), 150–160.
- Habiby, W. N., Rahmah, A. M., Primasti, N. A. ., & Pranoga, P. I. (2018). Peran Mahasiswa Sebagai Penghubung Antar Era Melalui Pembuatan Media Pembelajaran Bagi Guru Di Pedesaan. *Seminar Nasional Pendidikan 2018 Mengembangkan Kompetensi Pendidik Dalam Menghadapi Era Disrupsi - Kerjasama PGSD POR UMS*, 295–306.
- JENIS-JENIS SEKOLAH LUAR BIASA. (2020). Pendidikan Masyarakat Dan Pendidikan Khusus (PMPK) Kemendikbud.
<https://pmpk.kemdikbud.go.id/read-news/jenisjenis-sekolah-luar-biasa>
- Lestari, T., Gusman, T., Defni, & Ikhsan, M. Y. (2020). Aplikasi Digitalisasi Seni Bela Diri Silat Tradisional Minangkabau Minangkabau Traditional Silat Martial Arts Digitization App. *Jurnal Ilmiah Poli Rekayasa*, 15(2), 51–59.
- Minsih, Rusnilawati, & Mujahid, I. (2019). Kepemimpinan Kepala Sekolah Dalam Membangun Sekolah Berkualitas Di Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 1(1), 29–40.
- Mongi, L. S., Lumenta, A. S. M., & Sambul, A. M. (2018). Rancang Bangun Game Adventure of Unsrat Menggunakan Game Engine Unity. *Jurnal Teknik Informatika*, 13(1).
- Nasir, M. C., Sudaryanto, E., & Kusumaningrum, H. (2021). *Penggunaan Sistem Isyarat Bahasa Indonesia (SIBI) Sebagai Media Komunikasi (Studi*

- Deskriptif Pada Siswa Tunarungu Di SLB Among Asih, Surabaya).*
- Nugraheni, A. S., Husain, A. P., & Unayah, H. (2021). Optimalisasi Penggunaan Bahasa Isyarat dengan SIBI dan BISINDO pada Mahasiswa Difabel Tunarungu di Prodi PGMI UIN Sunan Kalijaga. *Jurnal Holistika*, 28–33.
- Nurkhasanah, S. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri untuk Meningkatkan Aktifitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas IX.A SMP Negeri 1 Gangga. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 5(1), 47–53.
- Prastiwi, M. D., & Nurita, T. (2018). Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Siswa Kelas VII SMP. *E-Journal-Pensa*, 06(21), 98–103.
- Rahayu, S. L., & Fujiati. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Interaktif dengan Menggunakan Metode Game Design Document. *Journal VOI: Voice Of Informatics*, 8(1), 1–7.
- Rahmawati, I., Leksono, I., & Harwanto, H. (2020). Pengembangan Game Petualang untuk Pembelajaran Berhitung. *Edcomtech Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 11–23.
- Ramadhan, H. F., Sitorus, S. H., & Rahmayuda, S. (2019). Game Edukasi Pengenalan Budaya dan Wisata Kalimantan Barat Menggunakan Metode Finite State Machine Berbasis Android. *Coding : Jurnal Komputer Dan Aplikasi*, 07(1), 108–119.
- Rianingtias, O. (2019). *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Biologi Bernuansa Motivasi Siswa Kelas XI di SMA/MA*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Riyanto, A. D. (2021). *Digital 2021*. Andi.Link. https://andi.link/wp-content/uploads/2021/08/Hootsuite-We-are-Social-Indonesian-Digital-Report-2021_compressed.pdf
- Robi'in, B., & Tyas, Z. A. (2018). Desain Aplikasi Mobile Panduan Sholat Dan Doa Untuk Anak Gangguan Pendengaran. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 10(3), 290–297.
- Septiani, K. R. E., & Al Irsyadi, F. Y. (2020). Game Edukasi Tari Tradisional

- Indonesia Untuk Siswa Tunarungu Kelas Vi Sekolah Dasar. *Jurnal Teknik Informatika (Jutif)*, 1(1), 7–12.
- Sifaulloh, H., Fadila, J. N., & Nugroho, F. (2021). Penerapan Metode Finite State Machine pada Game “Santri on the Road.” *Walisongo Journal of Information Technology*, 3(1), 11–18.
- Siregar, R. V., Christian, E., & Saputra, A. C. (2021). Rancang Bangun Media Promosi Oleh-Oleh Khas Sampit Berbasis Website. *JOINTECOMS (Journal of Information Technology and Computer Science)*, 1(2), 126–133.
- Trisnadoli, A., Lestari, I., & Fitriasia, Y. (2018). Rekayasa Kebutuhan Kualitas Perangkat Lunak untuk Peningkatan Nilai Kualitas Game Edukasi berbasis Mobile dengan Tema Pariwisata. *SATIN - Sains Dan Teknologi Informasi*, 4(2), 31–35.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1(1) Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. (2003). Pemerintah Pusat Republik Indonesia.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2016 Bab I pasal 1(1) Tentang Penyandang Disabilitas*. (2016). Pemerintah Pusat Republik Indonesia.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2016 Bab II pasal 4(2) Tentang Penyandang Disabilitas*. (2016). Pemerintah Pusat Republik Indonesia.
- Wahidin, U. (2018). Implementasi Literasi Media Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti. *Edukasi Islami : Jurnal Pendidikan Islam*, 7(02), 229.
- Yasa, N. P. D., & Pande, N. K. N. N. (2021). Game Edukasi Dua Dimensi Pengenalan Hewan Berdasarkan Cara Berkembangbiaknya. *TANRA: Jurnal Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Dan Desain Universitas Negeri Makassar*, 8(1), 20–30.
- Yunanda, A. B., Mandita, F., & Armin, A. P. (2018). Pengenalan Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO) Untuk Karakter Huruf Dengan Menggunakan Microsoft Kinect. *Fountain of Informatics Journal*, 3(2), 41.