

## DAFTAR PUSTAKA

- Adekotujo, A., Odumabo, A., Adedokun, A., & Aiyeniko, O. (2020). A Comparative Study of Operating Systems: Case of Windows, UNIX, Linux, Mac, Android and iOS. *International Journal of Computer Applications*, 176(39), 16–23. <https://doi.org/10.5120/ijca2020920494>
- Ahyat, N. (2017). EDUSIANA : Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam. *Edusiana : Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam*, 4(1), 24–31.
- Andriyat Krisdiawan, R., & Darsanto. (2019). Penerapan Model Pengembangan *Game*dlc (*Game Development Life Cycle* )Dalam Membangun *Game* Platform Berbasis Mobile. *Teknokom*, 2(1), 31–40. <https://doi.org/10.31943/teknokom.v2i1.33>
- Damarjati, S., & Miatun, A. (2021). Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Berorientasi pada Kemampuan Berpikir Kritis. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(2). <https://doi.org/10.24176/anargya.v4i2.6442>
- Denisrum, R. D. (2007). Psikologi Anak Berkebutuhan Khusus. *Depdiknas*, 1–149.
- Enstein, J., Citra, U., Vera, B., Bulu, R., Roswita, B., & Nahak, L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan Genially. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 02(01), 101–109.
- Fatima, W. Q., Khairunisa, L., Priatna, D. C., & Prihatminingtyas, B. (2019). Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Media *Game* Pada Panti Asuhan Al Maun Di Desa Ngajum. *Seminar Nasional Sistem Informasi, September*, 1728.
- Handoko, M. D. T., & Swanjaya, D. (2020). Pembuatan *Game* Edukasi Pengenalan Asma'ul Husna Berbasis Android. *Prosiding SEMNAS INOTEK (Seminar Nasional Inovasi Teknologi)*, 4(3), 161–166. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/inotek/article/view/80>
- Krismoniansyah, R., Warsah, I., Jaya, G. P., & Abdu, M. (2020). Nilai-Nilai

Pendidikan Islam dalam Tradisi Jawa. *At-Ta'dib*, 12(1), 1–14.

Kurniawan, Y. I., Yulianti, U. H., Yulianita, N. G., & Pratama, A. P. (2022). *English Learning Educational Games for Hearing and Speech Game Edukasi Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Siswa Tuna Rungu Wicara Di Slb-B Yakut Purwokerto*. 3(3), 781–790.

Modami, O. E. W., Sengkey, R., & Tulenan, V. (2017). Rancang Bangun Role-Playing *Game* Peristiwa Patriotik Merah Putih 14 Februari 1946 di Sulawesi Utara. *Jurnal Teknik Informatika*, 10(1). <https://doi.org/10.35793/jti.10.1.2017.15290>

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). <https://doi.org/10.35793/jti.13.1.2018.20191>

*Pemerintah Wajib Penuhi Hak Pendidikan Inklusif Bagi Penyandang Disabilitas | Kementerian Koordinator Bidang Pembangunan Manusia dan Kebudayaan*. (n.d.). Diambil 20 Februari 2023, dari <https://www.kemendikbud.go.id/pemerintah-wajib-penuhi-hak-pendidikan-inklusif-bagi-penyandang-disabilitas>

Pramartha, I. N. B. (2015). Sejarah Dan Sistem Pendidikan Sekolah Luar Biasa Bagian a Negeri Denpasar Bali. *Historia*, 3(2), 67. <https://doi.org/10.24127/hj.v3i2.274>

Pratama, L. D., Lestari, W., & Bahauddin, A. (2019). *Game* Edukasi: Apakah membuat belajar lebih menarik? *At- Ta'lim : Jurnal Pendidikan*, 5(1), 39–50. <https://doi.org/10.36835/attalim.v5i1.64>

Putra, R. I. (2020). RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBELAJARAN BANGUN RUANG UNTUK KELAS V SD MENGGUNAKAN UNITY ENGINE DENGAN METODE *GAME* DEVELOPMENT LIFE CYLCE. In *Repository.Uinjkt.Ac.Id*.

Ramadan, R., & Widyani, Y. (2013). *Game* development life cycle guidelines. 2013

*International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems, ICACSYS 2013, June, 95–100.*  
<https://doi.org/10.1109/ICACSYS.2013.6761558>

Rohman, M. A., & Kasoni, D. (2020). Prototype *Game* Pencegahan Demam Berdarah Dengue Menggunakan Unity 2D. *Jurnal Tknik Informatika*, 6(2), 58–62.

Saragih, R. R. (2016). Pemrograman dan bahasa Pemrograman. *STMIK-STIE Mikroskil, December*, 1–91.

Vitianingsih, A. V. (2017). *Game* Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Inform : Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 1(1). <https://doi.org/10.25139/inform.v1i1.220>

Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027–1038. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>

Yusliana Bakti, R., Wahyuni, T., Hayat, M. A. M., & Ridwang, R. (2021). *Game* Edukasi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Matematika untuk Anak Tunarungu. *PROtek : Jurnal Ilmiah Teknik Elektro*, 8(1), 40–44. <https://doi.org/10.33387/protk.v8i1.2377>