

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. A. Rokhimawan, “Peran pendidikanlah untuk mengawal bagaimana permainan dapat me- numbuhkembangkan mereka secara patut dan utuh sebagai anak manusia. Para ahli psikologi berpendapat bahwa masa pendidikan di TK merupakan masa usia emas,” pp. 93–132.
- [2] Atmaja, J. R. (2018). Pendidikan dan Bimbingan Anak Berkebutuhan Khusus. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- [3] Desiningrum, D. R. (2017). Psikologi anak berkebutuhan khusus. psikosain.
- [4] K. Permatasari, I. N. Degeng, and E. Adi, “Pengembangan Suplemen Video Pembelajaran Adaptasi Makhluk Hidup untuk Siswa Tunarungu SLB-B YPLB Blitar,” *JKTP J. Kaji. Teknol. Pendidik.*, vol. 2, no. 4, pp. 268–277, 2019
- [5] P. P. Handayani, S. M, and H. Al Fatta, “Perancangan Game Design Document Serious Game Permainan Tradisional Angklek Sleman Yogyakarta,” *Semin. Nas. Inform. 2015*, vol. 1, pp. 1–7, 2015.
- [6] R. Benz, H. Priyanto, and H. Anra, “Perancangan Game Edukasi Menggunakan Model DGBL-ID Sebagai Media Alternatif Dalam Pembelajaran Vocabulary Bahasa Inggris,” *JUSTIN (Jurnal Sist. dan Teknol. Informasi)*, vol. 4, no. 1, pp. 1–6, 2016.
- [7] E. Almuafiry, Himsyari and T. Adhi, “Game Edukasi Bahasa Indonesia Kelas 1 Sekolah Dasar Berbasis Android Menggunakan DGBL-ID Model,” *Integer J.*, vol. 2, no. 1, pp. 10–20, 2017.
- [8] A. Wahyudinata and H. B. Dirgantara, “Pengembangan Gim Edukasi 2D Pemilahan Sampah Daur Ulang Berbasis Android,” *MATRIK J. Manajemen, Tek. Inform. dan Rekayasa Komput.*, vol. 20, no. 1, pp. 129–138, 2020.
- [9] H. Gunawan, E. V Haryanto, and ..., “Media Pembelajaran Pengenalan Rambu-Rambu Lalu Lintas Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android,” ... *Fak. Tek. dan ...*, pp. 545–556, 2020.
- [10] I. Rohmawati, “Pengembangan Game Edukasi Tentang Budaya Nusantara ‘Tanara’ Menggunakan Unity 3D Berbasis Android,” *J. SITECH Sist. Inf. dan Teknol.*, vol. 2, no. 2, pp. 173–184, 2019.
- [11] M. A. Pranata, G. S. Santyadiputra, and I. G. P. Sindu, “Rancangan Game Balinese Fruit Shooter Berbasis Virtual Reality Sebagai Media Pembelajaran,” *J. Nas. Pendidik. Tek. Inform.*, vol. 6, no. 3, p. 256, 2018.

- [12] F. Dayat, I Made Widiarta, “Rancang Bangun Simulasi Edukasi Tata Cara Sholat 5 Waktu dan Pengenalan Huruf Hijaiyah Berbasis Virtual Reality (VR),” *J. JINTEKS*, vol. 1, no. 1, pp. 76–86, 2019.
- [13] P. Jasmani and O. Dan, “edukasi materi kesehatan NAPZA mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan kelas X. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Prosedur pengembangan bahan ajar menggunakan model ADDIE meliputi lima tahap yaitu: tahap analisis (,” vol. 16, no. 1, pp. 33–43, 2018.
- [14] D. I. Setywan, H. Tolle, and A. P. Kharisma, “Perancangan Aplikasi Communication Board Berbasis Android Tablet Sebagai Media Pembelajaran dan Komunikasi Bagi Anak Tuna Rungu,” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 2, no. 8, pp. 2933–2943, 2017.
- [15] N. I. Pratiwi, I. Widaningrum, and D. Mustikasari, “Perancangan Sistem Deteksi Isyarat BISINDO Dengan Metode Adaptive Neuro-Fuzzy Inference System (ANFIS),” *KomtekInfo*, vol. 6, no. 1, pp. 50–61, 2019.
- [16] G. Gumelar, H. Hafiar, and P. Subekti, “Bahasa Isyarat Indonesia Sebagai Budaya Tuli Melalui Pemaknaan Anggota Gerakan Untuk Kesejahteraan Tuna Rungu,” *Informasi*, vol. 48, no. 1, p. 65, 2018.
- [17] A. Brevia Yunanda, F. Mandita, and A. Primasetya Armin, “Pengenalan Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO) Untuk Karakter Huruf Dengan Menggunakan Microsoft Kinect,” *Fountain Informatics J.*, vol. 3, no. 2, p. 41, 2018.
- [18] M. Muslihudin, W. Renvilia, Taufiq, A. Andoyo, and F. Susanto, “Implementasi Aplikasi Rumah Pintar Berbasis Android Dengan Arduino Microcontroller,” *J. Keteknikan dan Sains*, vol. 1, no. 1, pp. 23–31, 2018.
- [19] D. W. P. A. P. N. Erri Wahyu Puspitarini, “Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini,” *J I M P - J. Inform. Merdeka Pasuruan*, vol. 1, no. 1, pp. 46–58, 2016.
- [20] M. Y. A. Muttakin, S. A. Wibowo, and R. P. P, “Game Turn-Based Role Playing Game (Turn-Based RPG) ‘Grand Line’ dengan Unity Game Engine Berbasis Android Menggunakan Metode Hierarchical Dynamic Scripting,” *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.*, vol. 4, no. 2, pp. 254–261, 2020.
- [21] L. S. Mongi, A. S. M. Lumenta, and A. M. Sambul, “Rancang Bangun Game Adventure of Unsrat Menggunakan Game Engine Unity,” *J. Tek. Inform.*, vol. 13, no. 1, 2018.

- [22] A. B. Wijaya and R. O. Andriyono, “Penerapan HOTS Pada Media Pembelajaran Game Matematika Dengan Metode DGBL,” *JITU J. Inform. Technol. Commun.*, vol. 4, no. 2, pp. 25–33, 2020.
- [23] S. Handayani, “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis E-Commerce Studi Kasus Toko Kun Jakarta,” *Ilk. J. Ilm.*, vol. 10, no. 2, pp. 182–189, 2018.
- [24] D. W. T. Putra and R. Andriani, “Unified Modelling Language (UML) dalam Perancangan Sistem Informasi Permohonan Pembayaran Restitusi SPPD,” *J. TeknolIf*, vol. 7, no. 1, p. 32, 2019.

