

Daftar Pustaka

- Anna, Annisa, R., & Parwandar, R. (2020). Perancangan Game Petualangan Sebagai Sarana Pembelajaran Edukasi Berbasis Andorid. *Journal Sintech: Science And Information Technology*.
- Ariyana, R. Y., Erma Susanti, Muhammad Rizqy Ath-Thaariq, & Riki Apriadi. (2022). Penerapan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) pada Pengembangan Game Motif Batik Khas Yogyakarta. *INSOLOGI: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 1(6), 796–807. <https://doi.org/10.55123/insologi.v1i6.1129>
- Ayu Rahmani, D., Fikri Hamdani, M., Studi Magister, P., Agama Islam, P., Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, U., Studi Doktorat, P., & Matematika, P. (2025). *Uji T-Student Dua Sampel Saling Berpasangan/Dependend (Paired Sample t-Test)*. <https://jpion.org/index.php/jpi568Situswebjurnal>:<https://jpion.org/index.php/jpi568Situswebjurnal>
- Debiyanti, D., Sutrisna, S., Budrio, B., Kamal, A. K., & Yulianti, Y. (2020). Pengujian Black Box pada Perangkat Lunak Sistem Penilaian Mahasiswa Menggunakan Teknik Boundary Value Analysis. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 5(2), 162. <https://doi.org/10.32493/informatika.v5i2.5446>
- Fadliati, A., Purnama, C., Dewi, Elisa Ferlina Nduru, & Dea Mustika. (2024). Pengaruh Permainan terhadap perkembangan kognitif anak berkebutuhan khusus dalam. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7, 3.
- Ferawati, & Saputri, F. H. (2022). Game Edukasi untuk Anak Tunagrahita Berbasis Android pada Materi Perkalian Berdasarkan Aspek Gender Equity dan Social Inclusion (GESI). *G-Tech: Jurnal Teknologi Terapan*, 6(2), 127–135. <https://doi.org/10.33379/gtech.v6i2.1510>
- Fitriyah, P. N., Putri Salsabilla, D., & Maulida, S. N. (2023). *Triwikrama: Jurnal Multidisiplin Ilmu Sosial TRANSFORMASI PERMAINAN TRADISIONAL MENJADI GAME ONLINE DI ERA KEMAJUAN TEKNOLOGI MODERN DAN DAMPAKNYA PADA KEHIDUPAN MASYARAKAT*. 2(6), 2023–2054.
- Furqonnil Hakim, K., Pasha, D., Jafar Adrian, Q., Teknik dan Ilmu Komputer, F., Zainal Abidin Pagar Alam No, J., & Lampung, B. (2022). RANCANG BANGUN GAME PLATFORM 2D PETUALANGAN SI GAJAH BERBASIS ANDROID. In *Jurnal Format* (Vol. 11).
- Hikmah, N., Kuswidyanarko, A., & Lubis, P. H. M. (2020). Jurnal PGSD Pengembangan Media Pop-Up Book pada Materi Siklus Air di Kelas V SD Negeri 04 Puding Besar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15(2), 137–148.

- Irawan, R., Siregar, Y. S., & Khairani, M. (2024). *Rancang Bangun Game 3D Edukasi Basic Web Development Menggunakan Unity 3D* (Vol. 2, Issue 3). Online.
- Khasanah, R., Shodiq, M. A., & Irvan, M. (2021). Brain Gym sebagai Sarana untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar pada Siswa Autis. *JURNAL ORTOPELAGOGIA*, 7, 1–7. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jo>
- Lubis, R., Syafitri, N., Maylinda, R. N., Alyani, N. N., Anda, R., & Zulfiyanti, N. (2023). Pendekatan behavior untuk anak disabilitas intelektual sedang. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Lumentut, H., Rumagit, S., & Tuuk, G. K. (2025). *The Educational Game Application of Fruit Design introduction for Elementary* (Vol. 5, Issue 1). <https://jurnal.umpar.ac.id/index.php/sylog>
- Mardiah, W. (2020). intervensi stimulasi motorik, afeksi (wiwi mardiah). *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 2, 3.
- Mindaryani, Y., & Wulandari, M. (2024). Problematika Kognitif Anak Disabilitas di SD IT Muhammadiyah Al-Kautsar. *Jurnal Papeda*, 6(1).
- Nasarudin, N., & Syafii, A. H. (2022). Evaluasi Kurikulum Madrasah Inklusi pada Era Kenormalan Baru. *INKLUSI*, 9(1), 99–124. <https://doi.org/10.14421/ijds.090106>
- Naufal, A. F., Farisna, Y. S., Fitri, A. A., Triasari, A., Lahati, G. S., Qanitah, T., & Pristianto, A. (2023). Penerapan Permainan Step Box Colour Terhadap Peningkatan Konsentrasi dan Daya Ingat Pada Anak Tunagrahita di SLB Anugerah Colomadu. *Bima Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 135–142. <https://doi.org/10.53299/bajpm.v3i2.338>
- Novayani, W., Ramadhani, S. R., & Hartono, I. (2021). Pengaruh Permainan Mobile Edukasi Terhadap Proses Pembelajaran Berhitung Anak Tunagrahita Ringan. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 5(2), 315–324. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v5i2.4196>
- Nur, Y., I*, F., Nurbayanti, L., Dwiyantri, V. P., & Fauziah, A. Z. (2025). Analisis Kemampuan Motorik Anak Autisme di Sekolah Luar Biasa. *JURNAL BASICEDU*, 9(1). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i1.9319>
- Praptaningrum, A. (2020). PENERAPAN BAHAN AJAR AUDIO UNTUK ANAK TUNANETRA TINGKAT SMP DI INDONESIA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5.
- Putri, M. K., Kasdriyanto, D. Y., & Sriwijayanti, R. P. (2025). HUBUNGAN PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK DALAM MEWUJUDKAN PEMBELAJARAN ABAD 21 PADA SISWA KELAS IV SDN TAMANSARI II. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Rahma, A., Dinillah, I., & Sujarwo, I. (2025). Efektivitas model pembelajaran kooperatif berdiferensiasi gaya belajar terhadap hasil belajar matematika siswa

- di MTs Nurul Ulum. *Jurnal Kajian Pendidikan Indonesia (JKPI)*, 2(1), 100–104. <https://doi.org/10.62947/jkpi.v2i1.51>
- Rahmadani, F. N., & Musliyana, Z. (2024). PEMBUATAN GAME LABIRIN 3D MAKING A 3D LABYRINTH GAME. *Journal of Informatics and Computer Science*, 10(1).
- Ramatillah, D. L., Dinli, D. Y., Ipadeola, M. H., Rabima, R., Paulina, I., & Rofii, A. (2022). Evaluasi Pengobatan Yang Diterima Anak Berkebutuhan Khusus Di Sumatera Selatan, Indonesia. *JFIOOnline | Print ISSN 1412-1107 | e-ISSN 2355-696X*, 14(1), 71–78. <https://doi.org/10.35617/jfionline.v14i1.11>
- Regi Samarta Durin, D., Shodiq, M. A., & Ediyanto, dan. (2022). HUBUNGAN PERMAINAN LEGO DENGAN KONSENTRASI BELAJAR ANAK AUTIS DI SEKOLAH LUAR BIASA. *REFLEKSI EDUKATIKA: JURNAL ILMIAH KEPENDIDIKAN*, 13, 121–126. <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/RE>
- Septianingsih, R. C., & Rahmawati, U. E. (2025). PENGGUNAAN METODE GDLC DALAM PERANCANGAN GAME EDUKASI PENGENALAN ALPHABET DAN ANGKA UNTUK ANAK USIA DINI. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 9, Issue 2).
- Setyowati, J., & Watini, S. (2022). Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak melalui Model Bermain “Asyik” (Reward&Yel-Yel “Asyik”) di Tk Mutiara Cemerlang. *JURNAL PENDIDIKAN TAMBUSAI*, 6, 2065–2072.
- Tambunan, P., Ardhiansyah, M. F., & Kurniawan, M. G. (2020). Pengaruh Suasana Lingkungan Belajar Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Produktif. *Jurnal PenSil*, 9(3), 165–171. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i3.16674>
- Utami, F. P., Zahra Alifa, H., Muhammad, D., & Yaqin, A. (2024). Implementasi Black Box Testing Pada Game Ular Untuk Mendeteksi Bug. *JACIS : Journal Automation Computer Information System*, 4, 76–87. <https://doi.org/10.47134/jacis>
- Widinarsih, D. (2019). *PENYANDANG DISABILITAS DI INDONESIA: PERKEMBANGAN ISTILAH DAN DEFINISI*.
- Winata K. (2021). Konsentrasi dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Online Selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5(1), 13–24. www.journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik
- Winata, L., Maulana, M. A., & Susilo, J. (2025). Studi Perbandingan Pengembangan Game dalam GDScript dengan Godot dan C# dengan Unity. *Bit-Tech*, 7(3), 715–721. <https://doi.org/10.32877/bt.v7i3.1876>