

DAFTAR PUSTAKA

- (W3C), W. W. W. C. (2024). *Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.2*. World Wide Web Consortium. <https://www.w3.org/TR/WCAG22/>
- Agrimi, E., Battaglini, C., Bottari, D., & Gnecco, G. (2024). Game accessibility for visually impaired people : a review. *Soft Computing*, 28(17), 10475–10489. <https://doi.org/10.1007/s00500-024-09827-4>
- Ainu Ningrum, N. (2022). Strategi Pembelajaran pada Anak Berkebutuhan Khusus dalam Pendidikan Inklusi. *Indonesian Journal of Humanities and Social Sciences*, 3(2), 181–196. <https://doi.org/10.33367/ijhass.v3i2.3099>
- Akhan, O., & Uzun, A. (2025). Developing historical thinking skills and creativity of visually impaired middle school students. *Frontiers in Psychology*, 16(June), 1–18. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1509297>
- Allain, K., Gelderen, M. Van, Hokke, O., Oliveira, M., Hendriks, R. C., & Kybartas, B. (2021). *An Audio Game for Training Navigation Skills of Blind Children*.
- Atmaja, H. T. (2022). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan dan Pemanfaatan Media Audio-Visual Interaktif dalam Pembelajaran Sejarah yang Berbasis pada Konservasi Kearifan Lokal Bagi MGMP Sejarah Kabupaten Banjarnegara. *Jurnal Panjar: Pengabdian Bidang Pembelajaran*, 1(2), 131–140. <https://doi.org/10.15294/panjar.v1i2.29722>
- Aziz, H. Al, Indonesia, A. R., Husaini, F. A. Al, Dipawijaya, F., Isnanto, I. H., & Siregar, R. S. (2023). Internalisasi Nilai Hasthalaku melalui Braille Comic sebagai Strategi Pendidikan Karakter Siswa Tunanetra. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7503–7514.

<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5450>

Bitenbinder, A., Bolívar, D. A., Fernández, N., Abeldaño, R. N., Pascale, M., Pires, A. C., & Gonzalez-Perilli, F. (2025). *Letters You Can Feel :Co-Designing Tangible Literacy for Blind and Low-Vision Classrooms*. 884–888.
<https://doi.org/10.1145/3713043.3731500>

Dana, W. (2024). *emuliaan raja Ki Barak Panki Sakti Pada pameran Pura Pajenengan di desa Panji Kecamatan Sukasada Kabupaten Buleleng*. 2(1), 65–75.

Dewanti, N. A., Mayantya, D. L., Ardiana, B. Y., & Wicaksono, B. (2022). Comparison of cognitive strength and weaknesses between visually impaired children and non-visually impaired children. *Psychological Research and Intervention*, 5(1), 37–43. <https://doi.org/10.21831/pri.v5i1.50189>

Easter, F., Palilingan, V. R., & Djamen, A. C. (2022). Pengembangan Game Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Mobile untuk Siswa PAUD. *Edutik : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 2(2), 259–267.
<https://doi.org/10.53682/edutik.v2i2.4679>

Edward McAuley, Terry Duncan, V. V. T. (1989). *Psychometric Properties of the Intrinsic Motivation Inventory in a Competitive Sport Setting: A Confirmatory Factor Analysis*. 60(1). <https://doi.org/10.1080/02701367.1989.10607413>

Fakhiratunnisa, S. A., Pitaloka, A. A. P., & Ningrum, T. K. (2022). Konsep Dasar Anak Berkebutuhan Khusus. *Masaliq*, 2(1), 26–42.
<https://doi.org/10.58578/masaliq.v2i1.83>

Foulke, E. (2023). *Guest editorial*. 28(1979), 409–414.

<https://doi.org/10.1068/p2804ed>

Gee, J. P. (2023). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. 1(1), 1–4. <https://doi.org/10.1145/950566.950595>

Gladys T. Cuajao, M., Omani, E., E. Cagape; EdD, PhD, W., Aguillon, L., & Lean Eway, J. (2023). Teaching Multisensory Approach to Child with Intellectual Disability: A Case Study. *International Journal of Research Publications*, 126(1), 257–266. <https://doi.org/10.47119/ijrp1001261620225020>

Gus, K., Ciptahadi, O., Astaman, I. N. P., Suradarma, I. B., Luh, N., Pivin, G., & Hadi, R. (2024). *Adaptasi satua i siap selem pada game android sebagai media pelestarian*. 06(02), 103–115

Hanifah, D. S., Haer, A. B., Widuri, S., & Santoso, M. B. (2022). Tantangan Anak Berkebutuhan Khusus (Abk) Dalam Menjalani Pendidikan Inklusi Di Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat (JPPM)*, 2(3), 473. <https://doi.org/10.24198/jppm.v2i3.37833>

Hayati, K. N. (2020). *Model Pembelajaran inkluiiri menggunakan media audio “ Cermin Empat Sahabat” untuk pendidikan karakter siswa tunanetra*.

Hijarani, T., & Nuraeni, L. (2023). Stimulasi Kecerdasan Linguistik Anak Kelompok B Melalui Media Audio Interaktif Pada Pembelajaran Daring. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 6(4), 448–450.

Huda, A., & Noper, A. (2021). *Teknik Mutimedia dan animasi*. <https://books.google.co.id/books?id=59ZbEAAAQBAJ&lpg=PR1&hl=id&pg=PR1#v=onepage&q&f=false>

I Dewa Made Ditha Utama P, Ida Bagus Nyoman Pascima, & I Nengah Eka

- Mertayasa. (2024). Pengembangan Game Mejejaitan Bali Sebagai Pengenalan Sarana Upakara Tradisional Bali Untuk Remaja. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 13(3), 186–190. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v13i3.86649>
- Inayah, Y., & Prasetyo, T. (2025). *Meningkatan kualitas belajar melalui teknologi sebagai media pembelajaran untuk anak yang berkebutuhan khusus*. 7.
- Interaction, V. E. (2022). *Virtual Environment Interaction Through 3D Audio Blind Children*. 2(2), 101–111.
- Jannah, R., Muhammad, S., Islam, P. A., Islam, U., Alauddin, N., & Sultan, J. (2025). *Strategi Pembelajaran Inklusi di Kelas Satu Sekolah Dasar Negeri 9 Pangkajene Sidenreng Rappang*. 4(2), 2299–2321.
- Jaya, I. K. A. K., & Darmayanti, I. A. M. (2022). Model Discovery Learning dalam Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Siswa Tunanetra pada Era New Normal. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Undiksha*, 12(2), 155–167. <https://doi.org/10.23887/jipbs.v12i2.44466>
- Kiel, U. (2022). *Bridging History and Special Education*.
- Koderi, R. (2023). Pengembangan ICT dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Sebelas Maret, November*, 102–114. <http://repository.unib.ac.id/490/1/04>. Isi vol x 2012 - Nurul Astuty Yensi 024-035.pdf
- Kusnanda, M. G. (2020). *Gim Braille interaktif untuk meningkatkan interaksi dan motivasi belajar siswa tunanetra*.
- Mahendra, I. K. A. W., Suranata, K., & Arini, N. W. (2022). Instrumen Penilaian

- Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 2(2), 205–212. <https://doi.org/10.23887/mpi.v2i2.40174>
- Microsoft. (2026). *Xbox Accessibility Guideline 110: Haptic feedback*. Microsoft Learn. <https://learn.microsoft.com/en-us/xbox/accessibility/xbox-accessibility-guidelines/110>
- Millar, S. (2022). *Space and Sense*.
- Morriss, S., Tulenan, V., & Sambul, A. (2021). Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Bahasa Toulour Untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Teknik Informatika*, 2(1), 1–7.
- Mubaroq, H., & Dwi Nuryana, I. K. (2024). Perancangan User Interface / User Experience Pada Game Edukasi Kesenian Wayang “Metabharata” Berbasis Mobile Dengan Pendekatan Design Thinking. *Jeisbi*, 05(02), 2024.
- Neto, L. V., Junior, P. H. F. F., Bordini, R. A., Otsuka, J. L., & Beder, D. M. (2023). *Design and implementation of an educational game considering issues for visually impaired people inclusion*. 4.
- Njeru, J. ., Musila, N. ., & Kamau-Kang’ethe, R. . (2024). Selected instructional constraints influencing effective learning among learners’ with low vision in public secondary schools in Tharaka Nithi County, Kenya. *International Academic Journal of Social Sciences and Education (IAJSSE)*, 2(4), 1–19. https://iajournals.org/articles/iajsse_v2_i4_1_19.pdf
- Oktavira Putri, L., Irma Purnamasari, A., & Rinaldi Dikananda, A. (2023). Pengembangan Game Edukasi Budaya Dan Sejarah Cirebon Untuk Sekolah Dasar Menggunakan Metode Addie. *Jurnal Teknologi Ilmu Komputer*, 1(2),

55–60. <https://doi.org/10.56854/jtik.v1i2.69>

Pokhrel, S. (2024a). Strategi guru pendidikan agama islam dalam meningkatkan motivasi belajar siswa slowlearner di sekolah inklusi SDN Summersari 1 kota Malang. *Ayan*, 15(1), 37–48.

Pokhrel, S. (2024b). Strategi pembelajaran inklusi dalam mewujudkan pendidikan humanis di sekolaah menengah kejuruan Negeri 2 Malang. *Ayan*, 15(1), 37–48.

Prensky, M. (2023). *Digital Game-Based Learning*. 1(1), 1–4. <https://doi.org/10.1145/950566.950596>

Putra, I. M. A. P., Sindu, I. G. P., & Pascima, I. B. N. (2023). Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Sejarah Desa Berangbang. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 12(3), 154–164. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v12i3.69278>

Putra, P. S. U., Efendi, M. A., Putu Wirayudi Aditama, Dwi Novitasari, & I Nyoman Anom Fajaraditya Setiawan. (2022). Pengembangan Karakter Mobile Game Perang Puputan Klungkung. *Jurnal Riset Rumpun Seni, Desain Dan Media*, 1(1), 31–44. <https://doi.org/10.55606/jurrsendem.v1i1.199>

Rochmada, E. D. (2022). *Pengembangan Game edukasi wordwall dalam pembelajaran IPS materi Peninggalan sejarah kelas IV sekolah dasar*. 1355–1364.

Sánchez, J., & Maureira, E. (2024). *Subway Mobility Assistance Tools for Blind Users*. 386–404.

Sánchez, J., & Sáenz, M. (2006). Three-Dimensional Virtual Environments for

Blind Children. *CyberPsychology & Behavior*, 9(2), 200–206.
<https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.200>

Saputra, K. S. A., Pradipta, I. M., Chrisniyanti, A., Krisnawan, G. N. A., & Upadani, I. G. A. W. (2023). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Pakaian Adat Bali Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika UNIKA Santo Thomas*, 08, 197–208.

Syipa, M. (2021). *Jurnal Sosial dan Teknologi (SOSTECH) Perancangan Game Edukasi Pengenalan Huruf Hijaiyah e-ISSN 2774-5155 Berbasis Android dengan Metode MDLC pada Majelis p-ISSN 2774-5147 Taklim Raudhoh Al Ummahat Jakarta Barat Mohamad Syipa*. 1(7), 653–660.

Tech, C., Milne, L. R., Bennett, C. L., Azenkot, S., & Ladner, R. E. (2026). *BraillePlay: Educational Smartphone Games for Blind Children*. October 2014. <https://doi.org/10.1145/2661334.2661377>

Tuah, O. V., & Pakereng, M. A. I. (2023). Pengembangan Ui/Ux Game “Sweet City” Menggunakan Metode Ucd Dan Unity Game Engine. *JIPi (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 8(4), 1196–1203.
<https://doi.org/10.29100/jipi.v8i4.4117>

Villalba, K., Robles, H., Jimeno, M., Delgado-Cañas, M. C., Perez, A., & Quintero, F. (2025). An activity theory-based exploration of “Eyeland”, a task-based serious game for EFL visually impaired students. *PeerJ Computer Science*, 11, 1–33. <https://doi.org/10.7717/peerj-cs.2631>

Vygotsky, L. S. (1978). *MIND IN SOCIETY: the Development of Higher Psychological Processes*.

Westin, T., Brusk, J., & Palmquist, A. (2024). Accessibility and Inclusion in the Game Industry : A position paper. In *International Conference on the Foundations of Digital Games (FDG '25), April 15-18, 2025, Graz, Austria* (Vol. 1, Issue 1). Association for Computing Machinery.
<https://doi.org/10.1145/3723498.3723803>

YuanBei, Folmer, E., & Harris, F. C. (2021). *Game Accessibility : a Survey*.

