

DAFTAR PUSTAKA

- Alfian, R. I., Effendy, V., & Widowati, S. (2023). Perancangan Antarmuka Aplikasi Pembelajaran Berhitung untuk Anak Tunagrahita dengan Metode UCD. *eProceedings of Engineering*, 10(5).
- Ambarwati, P., & Darmawel, P. S. (2020). Implementasi Multimedia Development Life Cycle pada Aplikasi Media Pembelajaran untuk Anak Tunagrahita. *Majalah Ilmiah UNIKOM*, 18(2), 51–58. <https://doi.org/10.34010/miu.v18i2.3936>
- Anwar, N. F., Mangesa, R. T., & Sidin, U. S. (2021). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Angka Berbasis *Unity* Untuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) Tunagrahita Di SLB Arnadya. *Jurnal MediaTIK*, 105–111.
- Chairunisa, Ratih Purnamasari, & Yudhie Suchyadi. (2023). Analisis Kesulitan Belajar Matematika pada Anak Berkebutuhan Khusus Tunagrahita Ringan KELAS IV SDN Perwira. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 169–174. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2005>
- 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).
- Dewi, C., Gani, R. A., & Handayani, R. (2024). Analisis Kesulitan Belajar Matematika pada Pemecahan Masalah Siswa Tunagrahita Ringan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 532–542.
- Fadli, M. R., & Wibawanto Wandah. (2020). User Interface and User Experience of Indosport Mobile Applications Using a User Centered Design Approach. *Arty: Jurnal Seni Rupa*, 9(2), 128–138. <https://doi.org/10.15294/arty.v9i2.40365>
- Firdaus, T. A., Kurniawan, L. G., Fadilah, I. R., Oktavia, D. M., Fahmy, Z., & Masfia, I. (2024). Strategi Pembelajaran Matematika Anak Tunagrahita di SLB-C Pelita Ilmu Semarang. *Nathiqiyyah*, 7(1), 31–40.
- Maranata, G., Sitanggang, D. R., Pakpahan, S. H., & Herlina, E. S. (2023). Penanganan Bagi Anak Berkebutuhan Khusus (Tuna Grahita). *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(3).

- Maria Best Napitupulu, Jenifer Grace Malau, Cintia Tryana, Damanik Surya Ningsih, & Simanjuntak Maria Widiastuti. (2022). Psikologi Kepada Anak Berkebutuhan Khusus Tunagrahita. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Nasution, F., Angraini, L. Y., & Putri, K. (2022). Pengertian Pendidikan, Sistem Pendidikan Sekolah Luar Biasa, dan Jenis-Jenis Sekolah Luar Biasa. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 3(2), 422–427.
- 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>
- Nugrahani, F., Pratiwi, T. H., Sonjaya, I., & Eriya, E. (2023). Analisis dan Desain Media Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Mahasiswa WNBK Menggunakan User Centered Design. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Komputer dan Sains*, 1(1), 349–355.
- RUX Lab. (n.d.). The GUESS - Game User Experience Satisfaction Scale. Research in User eXperience (RUX) Lab, Embry-Riddle Aeronautical University. Diakses pada 7 Agustus 2025, dari <https://www.ruxresearch.com/the-guess>
- Paksi, D. N. F., & Nur, D. (2021). Warna dalam Dunia Visual. *IMAJI: Film, Fotografi, Televisi & Media Baru*, 12(2), 90–97.
- Rochyadi, E. (2012). Karakteristik dan Pendidikan Anak Tunagrahita. *Pengantar Pendidikan Luar Biasa*, 1–54.
- Saputra, H., Darwis, D., Febrianto, E., Matematika, P., Sastra, F., & Pendidikan, I. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Game Matematika untuk Penyandang Tunagrahita Berbasis Mobile. *Jurnal Komputer dan Informatika*, 15, 171–181.
- Setiautami, D. (2011). Eksperimen Tipografi dalam Visual untuk Anak. *Humaniora*, 2(1), 311. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i1.3011>
- Subastian, E., Masitoh, S., & Nursalim, M. (2022). Tinjauan Ontologi Dan Epistemologi Dalam Game Edukasi Pada Siswa. *JUPE : Jurnal Pendidikan Mandala*, 7(4). <https://doi.org/10.58258/jupe.v7i4.4144>

- Uminingsih, Nur Ichsanudin, M., Yusuf, M., & Suraya, S. (2022). Pengujian Fungsional Perangkat Lunak Sistem Informasi Perpustakaan dengan Metode Black Box Testing bagi Pemula. *STORAGE: Jurnal Ilmiah Teknik dan Ilmu Komputer*, 1(2), 1–8. <https://doi.org/10.55123/storage.v1i2.270>
- Djaali. (2008). “Skala Likert.” Jakarta: Pustaka Umum.
- Wijaya, Y. H., Liliana, L., & Sari, L. E. (2021). Penerapan Desain User Experience Pada Aplikasi Penghitungan Matematika Bagi Anak Penyandang Tunagrahita di Quali International Surabaya. *Jurnal Infra*, 9(2), 192–198.
- Yuliana, A., & Rizqia, S. (2022). Media Interaktif Pembelajaran Matematika Berbasis Mobile Bagi Anak Berkebutuhan Khusus (Studi Kasus: SLB BC Yatira Cimahi). *Journal of Informatics and Electronics Engineering*, 2(2), 54–59.
- Zahra, L., & Saputra, A. (2025). Implementation of the System Usability Scale (SUS) Method in the Gesiwan Application as a Learning Medium. *JUPITER: Jurnal Penelitian Ilmu dan Teknologi Komputer*, 17(1), 249–259.