

BIBLIOGRAPHY

- Adri, H. T., & Suwarjono. (2025). Analisis Kebutuhan Media Adaptif dan Strategi Pembelajaran IPA dalam Konteks Pendidikan Inklusif di Sekolah Dasar Kabupaten Bogor. In *The Alacrity : Journal Of education is* (Vol. 5).
- Afi Dliyaulhaq, M., & Marsudi. (2021). PERANCANGAN BOARD GAME TOKOH SAHABAT NABI UNTUK EDUKASI ANAK USIA 9-12 TAHUN. *Jurnal Barik*, 2(3), 258–272. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Amrullah, M. K. (2024). *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Andarwati, M., & Amrullah, F. (2016). PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS (ABK) DI SEKOLAH INKLUSI ABK RIVER KIDS DAN PUSAT TERAPIS INSAN MANDIRI. In *Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat* (Vol. 2, Number 1).
- Andi Ahmad Ridha. (2019). *Memahami Perkembangan Siswa Slow Learner*.
- Anjarwati, Y. P., Hendriani, W., & Yeonanto, N. H. (2019). PERKEMBANGAN IMPLEMENTASI PENDIDIKAN INKLUSI. *Jurnal Pendidikan Inklusi*.
- Arbaah Barmula, M. R., Hindarto, & Eviyanti, A. (2023). APLIKASI PENGENALAN HEWAN UNTUK ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS BERBASIS AUGMENTED REALITY. In *Jurnal Informatika* (Vol. 23, Number 2).
- Argo, H. C., Nyoto, R. D., & Muhardi, H. (2020). Aplikasi Computer Assisted Instruction (CAI) Pengenalan Hewan Berdasarkan Klasifikasi Makanan untuk Anak Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Sisitem Dan Teknologi Informasi*, Vol. 8.
- Asliansyah, A. S., Theodore, A. M., Fauzanulhad, R., & Utomo, N. T. (2023). Praktik Pengelolaan Sampah Di Kebun Binatang Gembira Loka Yogyakarta. *Karya Ilmiah*.
- Buttazzoni, A., Sarti, B., & Rizzi, A. (2023). Moderen Boardgames: A Colorimetric Analysis From the Point of View of Color Deficiencies. *Color Adn Colorimetry*, Vol 18. A.

- Diahwati, R., Hariyono, & Hanurawan, F. (2016). KETERAMPILAN SOSIAL SISWA BERKEBUTUHAN KHUSUS DI SEKOLAH DASAR INKLUSI. *Jurnal Pendidikan, 1 Nomor 8*.
- Faomasi Gowasa, E., Tuberta, R., & Gowasa, M. (n.d.). *MENINGKATKAN SEMANGAT BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MEDIA VISUAL*. Retrieved www.kaskus.co.id
- G.L. Reddy, R. R. A. K. (2006). *Slow Learners: Their Psychology and Instruction*. New Delhi: Discovery Publishing House.
- Januariyansah, S. (n.d.). *ANALISIS DESAIN LOGO BERDASARKAN TEORI: EFEKTIF DAN EFISIEN*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.20543.97448>
- Jensen, E. (2014). Evaluating Children's Conserving Biology Learning at the Zoo. *Conservation Biology, 28*(4), 1004–1011.
- Juhaeni, J., Safaruddin, S., & Salsabila, Z. P. (2021). ARTICULATE STORYLINE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK PESERTA DIDIK MADRASAH IBTIDAIYAH. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam, 8*(2), 150. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v8i2a3.2021>
- Lutfi, A. F., & Usamah, A. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ADOBE FLASH UNTUK MATA PELAJARAN FIKIH DALAM UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam, 8*(02), 219. <https://doi.org/10.30868/ei.v8i2.490>
- Mamis, S. (2023). *DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*. <https://www.researchgate.net/publication/394236958>
- Masnuna, & Zakiyah, N. L. (2020). *BUKU ILUSTRASI POLA ASUH YANG TEPAT UNTUK MENUMBUHKAN EMOSI POSITIF ANAK*. 60294.
- Moss, A., & Esson, M. (2013). The Educational Claims of Zoos: Where Do We Go from Here? In *Zoo Biology* (Vol. 32, Number 1, pp. 13–18). <https://doi.org/10.1002/zoo.21025>
- Najib, A. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BOARD GAME BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA MATA PELAJARAN*.

Nur Hayati, S., & Putro, K. Z. (n.d.). *BERMAIN DAN PERMAINAN ANAK USIA DINI*.

Pendidikan Inklusif. (n.d.).

Ramadhan, Y. A., Daniar, A., & Aji, R. I. (2025). PERANCANGAN KEMASAN PADA BOARD GAME PETUALANGAN TRADISIONAL RASA ARTICLE INFO. *Jurnal Ilmiah KomputerGrafis*, 18, No. 1(1). <http://journal.stekom.ac.id/index.php/pixel>

Reviana Ardila, Aryoni Ananta, & Izan Qomarats. (2025). Perancangan Board Game sebagai Media Pembelajaran Bahasa Minangkabau untuk Anak Sekolah Dasar. *Misterius : Publikasi Ilmu Seni Dan Desain Komunikasi Visual.*, 2(1), 176–191. <https://doi.org/10.62383/misterius.v2i1.558>

Rustan, S. (2009). *Mendesain Logo*. PT Gramedia, Jakarta.

Salam, A., & Ramadhan, S. (2025). *Golden Age and Inclusive Education PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN HEWAN BERBASIS AUGMENTED REALITY UNTUK ANAK USIA DINI DI TKN 26 LELAMASE*. 2(1).

Saputra, A. (2016). Kebijakan Pemerintah Terhadap Pendidikan Inklusif. *Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 1(3).

Saputra, T. (2017). *PENDIDIKAN KARAKTER PADA ANAK USIA 6-12 TAHUN*.

Suhoborcenco, E. (2024). *THE POWER OF COLOR IN GAME DESIGN*.

Suwardani, S., Nugrahani, R., & Wibawanto, W. (2021). DESAIN BOARD GAME “DOLANAN YUK” SEBAGAI MEDIA PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL. *Jurnal Ilmiah Desain Komunikasi Visual Seni Rupa Dan Media*, 2(1), 21–32. <https://doi.org/10.38010/deskomvis.21i1.23>

Tasti Adri, H. (2025). Analisis Kebutuhan Media Adaptif dan Strategi Pembelajaran IPA dalam Konteks Pendidikan Inklusif di Sekolah Dasar Kabupaten Bogor. In *The Alacrity : Journal Of education is* (Vol. 5).

- Wahyuningsih, B. Y., & Suranti, N. M. Y. (2020). Strategi Pembelajaran Efektif Bagi Anak Slow Learner: Sebuah Kajian Literatur. *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*, 4(3), 83–92.
- Wardana, D. P., Muhajir, & Marsudi. (2015). *HUBUNGAN KEMAMPUAN MENGGAMBAR ILUSTRASI SECARA MANUAL DENGAN KEMAMPUAN MENGGAMBAR ILUSTRASI SECARA DIGITAL*.
- Wibawanto, W. (2025). *Board Game Edukasi*. Idebuku.
- Yulius Fransisco Angkawijaya. (2019). *Analisis Instrumen Organizational Commitment - Modified dengan Pendekatan Mix Method*. CV Jejak.
- Ziyana, S., Marfuah, Rahmani, A., & Armelia, Y. (2025). Inclusive Learning Device Development Strategy Based on UDL and Differentiation for Children with Special Needs in Indonesia How to cite. *International Disability Innovation Journal (IDIJ)*, 1(1), 15–21.