

**PENGEMBANGAN GAME EDUKASI VISUAL BERBASIS
STORYBOARD “DAILY LIFE (BERSAMA TAKO)” UNTUK
ANAK DISABILITAS INTELEKTUAL BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

Diajukan Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer (S. Kom.)
Pada Program Studi Teknik Informatika



Oleh :

Navita Riska Dea Maharani
NPM : 2113020017

**FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2026**

Skripsi oleh:

Navita Riska Dea Maharani
NPM : 2113020017

Judul :

**PENGEMBANGAN GAME EDUKASI VISUAL BERBASIS
STORYBOARD “DAILY LIFE (BERSAMA TAKO)” UNTUK ANAK
DISABILITAS INTELEKTUAL BERBASIS ANDROID**

Telah Disetujui Untuk Diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer
Universitas Nusantara PGRI Kediri

Tanggal : 22 Juli 2026

Pembimbing I



Danang Wahyu Widodo, S.P. M.Kom
NIDN. 0720117501

Pembimbing II



Siti Rochana M.Pd
NIDN. 0713028801

Skripsi oleh:

Navita Riska Dea Maharani
NPM : 2113020017

Judul :

**PENGEMBANGAN GAME EDUKASI VISUAL BERBASIS
STORYBOARD “DAILY LIFE (BERSAMA TAKO)” UNTUK ANAK
DISABILITAS INTELEKTUAL BERBASIS ANDROID**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer
Universitas Nusantara PGRI Kediri
Pada tanggal : 13 Juli 2026
Dan Dinyatakan telah Memenuhi Syarat

Panitia Penguji :

1. Ketua : Danang Wahyu Widodo, S.P. M.Kom
2. Penguji I : Muh. Aris Saputra, M.Kom
3. Penguji II : Siti Rochana, M.Pd



Mengetahui,
Dekan FTIK

Dr. Substiono, M.Si.
NIDN. 0007076801

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Navita Riska Dea Maharani
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/Tgl Lahir : Tulungagung, 08 Februari 2003
NPM : 2113020017
Fakultas/Prodi : Teknik dan Ilmu Komputer/ Teknik Informatika

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak dapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 13 Juli 2016
Yang Menyatakan



Navita Riska D. M.
NPM : 2113020017

HALAMAN PERSEMBAHAN

Penulisan skripsi ini dengan tulus saya dedikasikan kepada:

1. Kedua orang tua saya, yang dengan penuh kesabaran senantiasa mendoakan, memberikan dukungan terbaik, serta menjadi sumber motivasi tak henti-hentinya dalam perjalanan menyelesaikan skripsi ini.
2. Adik-adik saya, yang selalu memberikan semangat dan dukungan moral, sehingga saya dapat menyelesaikan proses ini dengan baik.
3. Seluruh dosen Universitas Nusantara PGRI Kediri, yang telah memberikan bimbingan, ilmu, dan pelajaran berharga, baik dalam ranah akademik maupun kehidupan sehari-hari.
4. Sahabat saya, Hariyati Bibit Wulandari, yang selalu hadir memberikan semangat, dukungan, motivasi, serta menjadi tempat berbagi cerita, suka, dan duka selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas kebersamaan, doa, dan perhatian yang telah diberikan hingga saya dapat menyelesaikan tahap ini.
5. Orang terkasih, Ramadhan Dwi Herlambang, yang senantiasa memberikan doa, dukungan, motivasi, perhatian, serta kesabaran dalam mendampingi setiap proses yang saya lalui. Terima kasih karena selalu menguatkan saya di saat lelah dan menjadi penyemangat hingga skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Teman-teman seperjuangan di kampus, yang menjadi tempat berbagi suka dan duka, serta saling menyemangati selama menjalani masa perkuliahan hingga tahap akhir ini.

7. Almamater tercinta, Universitas Nusantara PGRI Kediri, yang telah menjadi tempat saya tumbuh, belajar, dan mengembangkan diri selama masa perkuliahan.
8. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu, yang telah memberikan kontribusi dalam berbagai bentuk dukungan selama proses penyusunan skripsi ini.

Semoga dedikasi ini dapat menjadi penghormatan atas semua dukungan, doa, dan kebersamaan yang telah diberikan.

HALAMAN MOTTO

"Tidak ada mimpi yang gagal, yang ada hanya mimpi yang tertunda. Jika kamu gagal, jangan khawatir karena mimpi-mimpi lainnya bisa diciptakan." — **Windah**

Basudara.

"Jangan pernah menyerah, tetap berjuang, bangkit dari keterpurukan! Karena roda kehidupan itu berputar. Hari ini kita di bawah, besok kita belum tentu di bawah

lagi kalau kita mau usaha dan berdoa." — **Windah Basudara.**

"Bukan seberapa keras kamu bisa memukul, tapi seberapa keras kamu bisa menerima pukulan itu dan tetap terus melangkah maju. Itulah cara kita untuk

menang dalam hidup ini." — **Windah Basudara.**

"Game ini memang susah, bikin stres, bikin naik darah. Tapi kalau kita menyerah sekarang, kita kalah sama sistem. Kita coba lagi, sekali lagi, sampai berhasil!" —

Windah Basudara

RINGKASAN

Navita Riska Dea Maharani Pengembangan Game Edukasi Visual Berbasis Storyboard “Daily Life (Bersama Tako)” Untuk Anak Disabilitas Intelektual Berbasis Android, Skripsi, Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2026

Kata Kunci : Android, Anak Disabilitas Intelektual, *Conditional Logic*, *Decision Tree*, Game Edukasi, *Rule-Based System*, *Storyboard*, *Unity Engine*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *game* edukasi visual berbasis *storyboard Daily Life (Bersama Tako)* sebagai media pembelajaran aktivitas kehidupan sehari-hari bagi anak disabilitas intelektual pada platform Android. Game ini dikembangkan untuk membantu siswa mempelajari aktivitas seperti bangun tidur, mandi, menggosok gigi, memakai seragam sekolah, menyiapkan perlengkapan sekolah, sarapan, dan pamitan sebelum berangkat ke sekolah melalui media pembelajaran yang interaktif dan mudah dipahami. Pengembangan game dilakukan menggunakan *Unity Engine* dengan bahasa pemrograman *C#*, serta menerapkan *Decision Tree* sebagai dasar pengaturan alur aktivitas, *Rule-Based System* sebagai aturan pengambilan keputusan, dan *Conditional Logic* untuk mengatur interaksi pengguna dalam permainan. Pengembangan sistem diawali dengan observasi, wawancara, studi literatur, analisis kebutuhan, perancangan storyboard, implementasi sistem, hingga pengujian menggunakan *Black Box Testing*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game edukasi berhasil dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pengguna dan seluruh fungsi utama sistem dapat berjalan dengan baik berdasarkan pengujian fungsional. *Game* yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi media pembelajaran alternatif yang membantu guru dalam menyampaikan materi aktivitas kehidupan sehari-hari serta mendukung peningkatan kemandirian anak disabilitas intelektual.

PRAKATA

Puji Syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas ridha dan karunianya peneliti dapat menyelesaikan penyusunan laporan penelitian ini. Penulisan ini juga tak lepas dari dukungan pihak yang selalu membantu dalam penulisan penelitian ini. Oleh karenanya peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Sulistiono, M.Si. selaku Dekan Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Risa Helilintar, M. Kom selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Danang Wahyu Widodo, S.P. M.Kom dan Siti Rochana, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah dan mengarahkan kami selama mengerjakan skripsi.
5. Kedua Orang Tua saya dan Keluarga atas doa dan dukungannya.
6. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan penulisan penelitian ini.

Disadari penelitian ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak sangat diharapkan. Semoga penelitian ini bermanfaat bagi semua pihak.

Kediri, 13 Juli 2026



Navita Riska Dea Maharani
NPM 2113020017

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN PERNYATAAN	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
HALAMAN MOTTO	vii
RINGKASAN	viii
PRAKATA	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	13
A. Latar Belakang Masalah	13
B. Identifikasi Masalah.....	14
C. Rumusan Masalah.....	15
D. Batasan Masalah	16
E. Tujuan Penelitian	16
F. Manfaat Penelitian.....	17
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
A. Teori dan Penelitian Terdahulu	Error! Bookmark not defined.
1. Landasan Teori	Error! Bookmark not defined.
2. Kajian Pustaka	Error! Bookmark not defined.
B. Kerangka Berpikir	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENELITIAN	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
A. Desain Penelitian	Error! Bookmark not defined.
B. Instrumen Penelitian	Error! Bookmark not defined.
C. Tempat dan Jadwal Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
D. Objek Penelitian/Subjek Penelitian	Error! Bookmark not defined.
E. Prosedur Penelitian	Error! Bookmark not defined.

F. Teknik Analisis Data.....	Error! Bookmark not defined.
G. Indikator Keberhasilan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.
A. Hasil Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
B. Pembahasan	Error! Bookmark not defined.
BAB V PENUTUP	Error! Bookmark not defined.
A. Kesimpulan.....	Error! Bookmark not defined.
B. Saran	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR RUJUKAN	19

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Skenario Pengujian yang Dilakukan	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
3.1 Spesifikasi Perangkat Keras	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
3.2 Perangkat Lunak yang Digunakan	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
3.3 Jadwal Penelitian.....	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
4.1 Pengujian Halaman Pembuka	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
4.2 Pengujian Aktivitas Merapikan Tempat Tidur...	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
4.3 Aktivitas Mandi.....	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
4.5 Pengujian Aktivitas Memakai Seragam.....	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
4.6 Pengujian Aktivitas Menata Tas Sekolah	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
4.7 Pengujian Aktivitas Sarapan	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
4.8 Pengujian Aktivitas Pamitan.....	<i>Error! Bookmark not defined.</i>

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Berpikir Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.1 Prosedur Penelitian Metode Prototype.....	Error! Bookmark not defined.
3.2 Use Case Diagram Game Edukasi Daily Life (Bersama Tako).....	Error! Bookmark not defined.
3.3 Activity Diagram Game Edukasi Daily Life (Bersama Tako).....	Error! Bookmark not defined.
3.4 Sequence Diagram Game Edukasi Daily Life (Bersama Tako).....	Error! Bookmark not defined.
3.5 Class Diagram Game Edukasi Daily Life (Bersama Tako).....	Error! Bookmark not defined.
3.6 Tampilan Awal Game Edukasi Daily Life (Bersama Tako).....	Error! Bookmark not defined.
3.7 Tampilan Aktivitas Game Edukasi Daily Life (Bersama Tako).....	Error! Bookmark not defined.
3.8 Tampilan Aktivitas Mandi Game Edukasi Daily Life (Bersama Tako) ...	Error! Bookmark not defined.
3.9 Storyboard Halaman Pembuka Game Edukasi Daily Life (Bersama Tako)	Error! Bookmark not defined.
3.10 Storyboard Merapikan Tempat Tidur Game Edukasi Daily Life (Bersama Tako)	Error! Bookmark not defined.
3.11 Storyboard Mandi Game Edukasi Daily Life (Bersama Tako).....	Error! Bookmark not defined.
3.12 Storyboard Menggosok Gigi Game Edukasi Daily Life (Bersama Tako)	Error! Bookmark not defined.
3.13 Penerapan Decision Tree pada Game Edukasi Daily Life (Bersama Tako)	Error! Bookmark not defined.
3.14 Storyboard Memakai Seragam Game Edukasi Daily Life (Bersama Tako)	Error! Bookmark not defined.

3.15 Storyboard Menata Tas Sekolah Game Edukasi Daily (Bersama Tako)	Error!
Bookmark not defined.	
3.16 Storyboard Pamitan Game Edukasi Daily Life (Bersama Tako).....	Error!
Bookmark not defined.	
3.17 Storyboard Pamitan Game Edukasi Daily Life (Bersama Tako).....	Error!
Bookmark not defined.	
4.1 Implementasi Dialog Pembuka Pada Game Edukasi Daily Life (Bersama Tako)	
.....	Error! Bookmark not defined.
4.2 Implementasi Halaman Mulai Permainan pada Game Edukasi (Bersama Tako)	
.....	Error! Bookmark not defined.
4.3 Implementasi Aktivitas Merapikan Tempat Tidur pada Game Edukasi Daily Life (Bersama Tako)	Error! Bookmark not defined.
4.4 Implementasi Aktivitas Mandi pada Game Edukasi Daily Life (Bersama Tako)	
.....	Error! Bookmark not defined.
4.5 Implementasi Aktivitas Menggosok Gigi pada Game Edukasi Daily Life (Bersama Tako).....	Error! Bookmark not defined.
4.6 Implementasi Aktivitas Memakai Seragam pada Game Edukasi Daily Life (Bersama Tako).....	Error! Bookmark not defined.
4.7 Implementasi Aktivitas Menata Tas Sekolah pada Game Edukasi Daily Life (Bersama Tako).....	Error! Bookmark not defined.
4.8 Implementasi Aktivitas Sarapan pada Game Edukasi Daily Life (Bersama Tako)	
.....	Error! Bookmark not defined.
4.9 Implementasi Aktivitas Pamitan pada Game Edukasi Daily Life (Bersama Tako)	Error! Bookmark not defined.
4.10 Diagram Alur Keterkaitan Antar Lembar Kerja	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR LAMPIRAN

Daftar lampiran.

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai dasar pemikiran yang melatarbelakangi penelitian yang dilakukan. Selain itu, bab ini juga memuat identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, serta manfaat penelitian yang diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai arah dan ruang lingkup penelitian. Uraian pada bab ini menjadi landasan dalam pelaksanaan penelitian dan pembahasan pada bab-bab selanjutnya

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi telah memberikan berbagai inovasi dalam bidang pendidikan, salah satunya melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital. Media pembelajaran digital mampu menyajikan materi secara lebih interaktif, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Salah satu bentuk media pembelajaran digital yang banyak digunakan saat ini adalah game edukasi. Game edukasi tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar serta keterlibatan pengguna dalam proses pembelajaran.

Anak disabilitas intelektual merupakan anak yang memiliki keterbatasan dalam kemampuan berpikir, memahami informasi, dan menyelesaikan masalah sehingga memerlukan metode pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan mereka. Dalam proses pembelajaran, anak disabilitas intelektual cenderung lebih mudah memahami materi yang disajikan secara visual, konkret, sederhana, dan berulang. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis visual menjadi salah satu alternatif yang dapat membantu penyampaian materi secara lebih efektif.

Aktivitas kehidupan sehari-hari merupakan salah satu kemampuan dasar yang penting untuk dimiliki oleh anak disabilitas intelektual. Kemampuan tersebut meliputi bangun tidur, mandi, menggosok gigi, memakai pakaian, menyiapkan

perlengkapan sekolah, sarapan, serta aktivitas lainnya yang dilakukan sebelum berangkat ke sekolah. Pembelajaran mengenai aktivitas kehidupan sehari-hari bertujuan untuk membantu meningkatkan kemandirian anak dalam menjalankan rutinitas sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di YBPK Semampir Kediri pada tanggal 28 Oktober 2025, ditemukan bahwa proses pembelajaran aktivitas kehidupan sehari-hari masih didominasi oleh metode penjelasan langsung dan demonstrasi dari guru. Meskipun metode tersebut dapat membantu siswa memahami materi, penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif masih diperlukan untuk meningkatkan minat belajar dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan dalam pengembangan media pembelajaran adalah *storyboard*. *Storyboard* berfungsi sebagai rancangan visual yang menggambarkan alur cerita, aktivitas, dan interaksi pengguna dalam sebuah aplikasi atau game. Penggunaan storyboard memungkinkan materi pembelajaran disusun secara terstruktur dan berurutan sehingga lebih mudah dipahami oleh pengguna.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini mengembangkan game edukasi visual berbasis *storyboard* berjudul *Daily Life (Bersama Tako)* berbasis Android. Game ini dirancang untuk membantu anak disabilitas intelektual mempelajari aktivitas kehidupan sehari-hari secara bertahap melalui media visual yang interaktif. Pengembangan game dilakukan menggunakan *Unity Engine* dan bahasa pemrograman *C#* sehingga dapat dijalankan pada perangkat *Android* yang mudah diakses oleh pengguna.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, terdapat beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini. Identifikasi masalah dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang menjadi dasar dilaksanakannya

penelitian. Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Anak disabilitas intelektual memerlukan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik kemampuan belajar mereka.
2. Pembelajaran aktivitas kehidupan sehari-hari masih didominasi oleh metode konvensional sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih interaktif.
3. Belum tersedia media pembelajaran berbasis game edukasi visual yang secara khusus membahas aktivitas kehidupan sehari-hari bagi anak disabilitas intelektual di lokasi penelitian.
4. Diperlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan aktivitas kehidupan sehari-hari secara terstruktur dan mudah dipahami oleh pengguna.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka diperlukan rumusan masalah sebagai fokus penelitian. Rumusan masalah digunakan untuk memberikan arah dan batasan terhadap penelitian yang dilakukan. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan game edukasi visual berbasis *storyboard Daily Life* (Bersama Tako) untuk anak disabilitas intelektual?
2. Bagaimana implementasi game edukasi visual berbasis *storyboard Daily Life* (Bersama Tako) pada platform *Android* menggunakan *Unity Engine* dan bahasa pemrograman *C#*?
3. Bagaimana hasil pengujian fungsional game edukasi visual berbasis *storyboard Daily Life* (Bersama Tako) menggunakan metode *Black Box Testing*?

D. Batasan Masalah

Batasan masalah dibuat agar penelitian yang dilakukan lebih terarah dan tidak menyimpang dari tujuan yang telah ditetapkan. Dengan adanya batasan masalah, ruang lingkup penelitian menjadi lebih jelas sehingga pembahasan dapat difokuskan pada aspek-aspek yang relevan dengan penelitian. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian difokuskan pada pengembangan game edukasi visual berbasis *storyboard Daily Life* (Bersama Tako).
2. Target pengguna adalah siswa disabilitas intelektual kelas 4 sampai kelas 6 di YBPK Semampir Kediri.
3. Game dikembangkan menggunakan *Unity Engine* dengan bahasa pemrograman *C#*.
4. Platform yang digunakan adalah *Android*.
5. Materi yang disajikan meliputi aktivitas bangun tidur, mandi, menggosok gigi, memakai seragam sekolah, menyiapkan perlengkapan sekolah, sarapan, dan pamitan sebelum berangkat ke sekolah.
6. Evaluasi dilakukan melalui penilaian guru dan pendamping siswa terhadap game yang dikembangkan.
7. Penelitian tidak membahas efektivitas peningkatan hasil belajar siswa secara kuantitatif.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan hasil yang ingin dicapai melalui pelaksanaan penelitian sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan. Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan game edukasi visual berbasis *storyboard Daily Life* (Bersama Tako) untuk anak disabilitas intelektual.

2. Mengimplementasikan game edukasi *Daily Life* (Bersama Tako) pada platform Android menggunakan *Unity Engine* dan bahasa pemrograman *C#*.
3. Mengetahui hasil pengujian fungsional game edukasi visual berbasis *storyboard Daily Life* (Bersama Tako) menggunakan metode *Black Box Testing*.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian merupakan kontribusi yang diharapkan dapat diperoleh dari hasil penelitian yang dilakukan, baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi dan pengetahuan mengenai pengembangan game edukasi berbasis storyboard sebagai media pembelajaran bagi anak disabilitas intelektual.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Membantu siswa memahami aktivitas kehidupan sehari-hari melalui media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami.

b. Bagi Guru

Memberikan alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan dalam menyampaikan materi aktivitas kehidupan sehari-hari kepada siswa.

c. Bagi Sekolah

Mendukung pemanfaatan teknologi digital sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa disabilitas intelektual.

d. Bagi Peneliti

Menambah pengalaman dan pengetahuan dalam pengembangan game edukasi berbasis *Android* menggunakan *Unity Engine* dan bahasa pemrograman *C#*.

DAFTAR RUJUKAN

- AAIDD. (2021). *Intellectual disability: Definition, diagnosis, classification, and systems of supports* (12th ed.). American Association on Intellectual and Developmental Disabilities.
- Amelia, R., & Azizah, N. (2023). Pembelajaran keterampilan vokasional dan kemandirian bagi anak berkebutuhan khusus.
- Android Developers. (2025). *Android developers documentation*.
<https://developer.android.com>
- Deitel, P., & Deitel, H. (2022). *C# 10 for programmers*. Pearson.
- Fadillah, I. Y., Hardiyana, B., & Dhaniawaty, R. P. (2021). Perancangan game edukasi “The Legend of Al-Khawarizmi” sebagai alat bantu pembelajaran mahasiswa berkebutuhan khusus. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 5(2). <https://doi.org/10.24036/jpkk.v5i2.583>
- Giarratano, J., & Riley, G. (2005). *Expert systems: Principles and programming*. Thomson Course Technology.
- Han, J., Kamber, M., & Pei, J. (2022). *Data mining: Concepts and techniques* (4th ed.). Morgan Kaufmann.
- Istiningsih, G., dkk. (2025). Implementasi game edukasi berbasis local genius sebagai media pembelajaran alternatif untuk anak berkebutuhan khusus.
<https://publications.id/index.php/jpmii/article/view/572>
- Limas, N. N. (2024). Mengenal lebih dekat anak berkebutuhan khusus

tunagrahita.

Microsoft. (2025). *C# documentation*.

<https://learn.microsoft.com/en-us/dotnet/csharp/>

Nafisa, H., dkk. (2022). Analisis layanan learning therapy untuk anak intellectual disorder.

Novayani, W., dkk. (2023). Design game mobile edukasi bina diri untuk anak

tunagrahita. <https://jurnal.pcr.ac.id/index.php/jkt/article/view/5765>

Pramunsiy, A., & Dharmawan, A. (2024). Analisis diagnosa anak berkebutuhan

Khusus menggunakan decision tree.

<https://doi.org/10.24929/jars.v3i1.3785>

Pressman, R. S., & Maxim, B. R. (2020). *Software engineering: A practitioner's*

approach. McGraw-Hill Education.

Putri, D. S. (2023). *Hubungan tingkat kognitif dengan kemampuan daily living*

skill pada anak disabilitas intelektual. Universitas Hasanuddin.

<https://repository.unhas.ac.id/id/eprint/31249/>

Safaat, N. H. (2021). *Pemrograman aplikasi mobile smartphone dan tablet PC*

berbasis Android. Informatika.

Schildt, H. (2021). *C#: The complete reference*. McGraw-Hill Education.

Sidiq, R. (2022). *Game edukasi: Strategi dan evaluasi belajar sesuai abad 21*.

<https://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/51618/>

Sommerville, I. (2021). *Software engineering* (11th ed.). Pearson.

Syafnidawaty. (2020). *Black box testing*. <https://raharja.ac.id>

Turban, E., Sharda, R., & Delen, D. (2019). *Decision support and intelligent systems*. Pearson.

Unity Technologies. (2025). *Unity Learn*. <https://learn.unity.com>

Unity Technologies. (2025). *Unity manual documentation*.
<https://docs.unity3d.com/Manual/index.html>

Wibawanto, W. (2020). *Game edukasi RPG (role playing game)*. Andi.

Wulandari, dkk. (2023). Pengembangan multimedia interaktif berbasis storyboard

