

## DAFTAR PUSTAKA

- Adiwijaya, M. Imam S. K., & Christyono, Y., 2015, *Perancangan Game Edukasi Platform Belajar Matematika Berbasis Android Menggunakan Construct 2*, Jurusan Teknik Elektro, Universitas Diponegoro., Semarang.
- Al Irsyadi, F. Y., & Nugroho, Y. S., 2015, *Game Edukasi Pengenalan Anggota Tubuh dan Pengenalan Angka untuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) Tunagrahita Berbasis Kinect*, *Prosiding SNATIF*, 13-20.
- Al Irsyadi, F. Y., Mar'atus Sholihah, S. L., & Sudarmilah, E., 2016, *Game Edukasi Merawat Diri Untuk Anak Tunagrahita Tingkat sekolah Dasar Berbasis Kinect Xbox 360*, Program Studi Informatika, Universitas Muhammadiyah Surakarta., Surakarta.
- Anggraini, A. F., Erviana, N., Anggraini, S., & Prasetya, Didik, D., 2016, *Aplikasi Game Edukasi Petualangan Nusantara*, Jurusan Teknik Elektro, Universitas Negeri Malang., Malang.
- Boutsika, E., 2014, *Kinect in Education : A proposal for children with Autism*. *Procedia Computer Science*, 27(1), 123-129.
- Cavallari, B., Heldberg, J., & Harper, B., 1992 "Adventure Games In Education: A Review," *Australian Journal of Educational Technology*, vol. 8, no. 2, pp. 172-184.
- Direktorat Pembinaan Pendidikan Khusus dan Layanan Khusus Pendidikan Dasar dan Menengah, 2017. *Pedoman pembelajaran peserta didik tunagrahita pada satuan pendidikan khusus.*, Jakarta.
- Direktorat Pembinaan Pendidikan Khusus dan Layanan Khusus Pendidikan Dasar dan Menengah, 2016. *Pembelajaran Tematik Terpadu Untuk SDLB kelas III.*, Jakarta.
- Handy Permana, S. D., 2015. *Pembangunan Aplikasi Game Android Pengenalan Pola Warna Pada Paud Posdaya*, Jurusan Teknik Informatika, Universitas Trilogi., Jakarta Selatan.
- Indra Rukmana, I. K., 2014, *Pembuatan Game Multi Platform "Joko The Explorer" Menggunakan Scirra Construct 2 Berbasis HTML 5*, Jurusan Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan

- Komputer, AMIKOM Yogyakarta., Yogyakarta.
- Neyfa, B. C., & Tamara, D., 2016, *Perancangan Aplikasi E-Canteen Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Object Oriented Analysis & Design (OOAD)*, Politeknik Negeri Jakarta., Jakarta.
- Novaliendry, D., 2013. “*Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas Ix Smpn 1 Rao)*”. Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan. Vol. 6 No. 2.
- Rahadi, M. R., Satoto, K. M., & Windasari, I. P., 2016, *Perancangan Game Math Adventure Sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android*, Jurusan Teknik Sistem Komputer, Universitas Diponegoro., Semarang.
- Salman, A. G., Chandra, N., & Norma., 2013, *Game Edukasi Pengenalan Kebudayaan Indonesia Berbasis Android*, Computer Science Department, School of Computer Science, Binus University., Jakarta.
- Sofian, E., & Singarimbun, M., 1989, *Metode Penelitian Survei*, LP3ESD., Jakarta.
- Sugiyono., 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, Alfabeta., Bandung.
- Sutopo, A. H., 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*, Graha Ilmu., Yogyakarta.
- Tian, Jeff., 2005. *Software Quality Engineering, Testing, Quality Assurance, and Quantifiable Improvement*, John Wiley & Sons, Inc., Hoboken, New Jersey., Canada.