

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali Irfan. 2014. *Aplikasi Game Edukasi Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Berkebutuhan Khusus Tuna Grahita*, Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Metodologi Penelitian*. Penerbit Pt. Rineka Cipta. Jakarta.
- Daryanto, 2016. *Media Pembelajaran*. 2 Ed. Yogyakarta: Gava Media
- Dewantik H., S.S., Mukminin, A. & Waluyo, E., 2010. *Penerapan Pembelajaran Berbasis Komputer Sebagai Dasar Pengenalan Teknologi Informasi Pada Guru Taman Kanak- Kanak Di Kota Semarang*. Journal.Unnes.Ac.Id, 14(2).
- Drs. Daryanto, Drs. Saiful Karim, M.T (2017), *Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Gava Media
- Fatah Yasin A.I., Yusuf S.N. 2015. *Game Edukasi Pengenalan Anggota Tubuh dan Pengenalan Angka Untuk Anak Berkebutuhan Khusus (Abk) Tunagrahita Berbasis Kinect*, Prosiding Snatif Ke 2,
- Fintri Indriyani, Kurniasih R. S..2015. *Pengenalan Huruf, Angka Dan Warna Pada Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Berbasis Multi Media*. Paradigma Vol. Xvii. No.1
- Haris Budiman (2017).*Peranteknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan*, Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
- Hurd Dan Jenuings, 2009. *Standardized Educational Games Rating: Suggested Criteria*. Karya Tulis Ilmiah
- Jogiyanto, 2005. *Sistem Teknologi Informasi*, Edisi 2, Penerbit Andi Offset, Jogjakarta.
- Lisna Zahrotun, Zaka Ricky Soleh. 2015. *Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Hijaiyah Untuk Anak Usia Dini 2-3 Tahun*, Telematika, Vol. 12. Pp. 75 – 81. Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan.
- Marienzi, R., 2012. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Angka Melalui Metode Multisensori Bagi Anak Autis*. E-Jupekhu (Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus), Volume I, Pp. 320-331
- Mohamad Adiwijaya, Dkk.2015. *Perancangan Game Edukasi Platform Belajar Matematika Berbasis Android Menggunakan Construct 2*, Transient, Vol.4. No.1

- Munir, 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Mustaqbal, M. S., Firdaus, R. F. & Rahmadi, H., 2015. *Pengujian Aplikasi Menggunakan Black Box Testing Boundary Value Analysis*. Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan, Volume I, Pp. 31-36.
- Myers, G. J. 2004. *The Art Of Software Testing, Second Edition*. John Wiley & Sons, Inc. Canada.
- Pressman, Roger, 2002. *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi*, Andi, Yogyakarta.
- Sawi Sujarwo, Rina Oktaviana (2017), *Pengaruh Warna Terhadap Short Term Memory Pada Siswa Kelas Viii Smp N 37 Palembang*. Palembang: Universitas Bina Darma Palembang
- Siti Masrurroh, Edy Rianto. 2017. *Penerapan Media Tiga Dimensi Terhadap Hasil Belajar Matematika Anak Tunagrahita Ringan*, Jurnal Pendidikan Khusus, Surabaya: Universitas Negeri Surabaya
- Sommerville, Ian. 2003. *Software Engineering (Rekayasa Perangkat Lunak)*. Edisi 6/Jilid 2. Jakarta: Erlangga.
- Sugar, S. & Sugar, K.K., 2002. *Primary Games: Experiential Learning Activities For Teaching Children K-8*. New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Sutopo, A. H., 2003. *Multimedia Interaktif Dengan Flash*. Jakarta: Graha Ilmu.
- Suhrmini, Tin. 2007. *Psikologi Anak Berkebutuhan Khusus*. Bandung: Pt. Refika Aditama.
- Wendy, T. (2005). *Exploring Storyboarding*. Canada: Thomson Delmar Learning