

## Daftar Pustaka

- Ambarwati, Septiyan. 2012. *Peningkatan Membaca Permulaan Melalui Metode Mueller Pada Siswa Tuna Grahita Ringan Kelas II SLB B-C YMS Wonogiri*. Skripsi. Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Sebelas Maret.
- Diana. 2012. Efektifitas Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak ADHD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus (online)*. Vol. 1. No. 3. Diunduh dari <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu/article/download/768/636>, pada tanggal 25 September 2013.
- Febriwilliandra, Rifqi. 2013. Game Edukasi Bercocok Tanam Untuk Anak Berkebutuhan Khusus (Studi Kasus di SLB Az-Zakiyah).[pdf]. Diunduh dari <http://elib.unikom.ac.id/download.php?id=205499>, pada tanggal 25 September 2013.
- Masudah, Atik Fitriyatul. 2013. Permainan “Bakiak Race” Untuk Meningkatkan Motorik kasar Anak Autis Hipoaktif”. *Jurnal Pendidikan Khusus (online)*. Diunduh dari <http://ejournal.unesa.ac.id/article/6228/15/article.pdf>, pada tanggal 25 September 2013.
- Mohammad Amin.1995. *Ortopedagogik Anak Tunagrahita*. Bandung: Dekdikbud.
- Nugroho, Yusuf Sulistyono. 2011. Perkembangan Pengetahuan Anak Usia Dini Melalui Permainan Komputer edukatif (Studi Kasus TK Aisyiyah 3 salatiga). *KomuniTi (online)*. Vol. 3. No.1. Diunduh dari <http://fki.ums.ac.id/komuniti/wp-content/uploads/2012/01/Yusuf-Peningkatan-Pengetahuan-Anak-Usia-Dini-Menggunakan-Komputer.pdf>, pada tanggal 26 September 2013.
- Oktasesa, Dwi., Damri, Asep Ahmad Sopandi. 2013. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Dasar Bagi Anak Tunagrahita Ringan X Melalui Permainan Kolase di SLB Perwari Padang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus (online)*. Vol. 1. No.3. Diunduh dari <http://ejournal.unp.ac.id>, pada tanggal 26 September 2013.
- Purwanto, Didik. 2012. “Kinect” Siap Kendalikan Windows Dengan Tangan dan Suara. Diunduh dari <http://www.tekno.kompas.com>, pada tanggal 27 september 2013.

- Putri, Siska Afri Adisty. 2012. *Peningkatan Prestasi Belajar Membaca Permulaan Melalui Penggunaan Media Flashcard Pada Anak Tuna Grahita Ringan Kelas 3 SLB Negeri Cangakan Karanganyar*. Skripsi. Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan. Universitas Sebelas Maret.
- Putra, Febriyanto Pratama. (2012). *Pembuatan Game Animasi 3D Role Playing Game Untuk Pendidikan Budaya Dengan Unity3D dan Bahasa Pemrograman C#.Skripsi*. Surakarta: Fakultas Komunikasi dan Informatika. Jurusan Teknik Informatika. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Rafidah, Ismi Aiman. 2012. *Perancangan Game Edukatif Bertema Farming Dengan Tokoh Strawberry Shortcake*. Skripsi. Surakarta: Fakultas Komunikasi dan Informatika Jurusan Teknik Informatika. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Rochmah, Siti. 2012. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dalam Mengenal Konsep Bilangan Melalui Bermain Angka Bergambar (Penelitian Pada Anak Kelompok B di TK Pertiwi 1 Jombang Klaten* Skripsi. Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Sudarmilah, Endah., dkk. 2013. *Tech Review: Game Platform For Upgrading Counting Ability On Prechool Children*. The 5<sup>th</sup> International Conference on Information Technology and Electrical Engineering (ICTEE).
- Suindarti. 2011. *Game Edukasi Meningkatkan Daya Ingat Anak "Bermain Bersama Dido" Dengan Macromedia Director*. Skripsi. Jurusan istem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM.