

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, Tan dan Sagirani. 2015. *Pemanfaatan Serious Games Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Aktivitas Bina Diri Bagi Anak Berkebutuhan Khusus*. Bali: Undiksha Press
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Barokati, N., dan Annas, F. 2013. "Pengembangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning Pada Mata Kuliah Pemrograman Komputer (Studi Kasus: UNISDA Lamongan)". *Jurnal Sistem Informasi* Vol. 4 (5), 352-359.
- Cahyana, Ucu, dkk. 2017. "Developing and Application of Mobile Game Based Learning (M-GBL) for High School Students Performance in Chemistry". *EURASIA Journal of Mathematics Science and Technology Education*. 8223(10), 7037–7047. <https://doi.org/10.12973/ejmste/78728>
- Fu, Y., Wu, J., Chai, H., & Xu, Y. 2015 ."Game System for Rehabilitation Based on Kinect is Effective for Mental Retardation". *Jurnal Department of Psychology, Zhejiang University of Technology Hangzhou Zhejiang China* , 22(6) ,1-6.
- Irsyadi, F.Y dan Nugroho, Y.S,. 2015. "Game Edukasi Pengenalan Anggota Tubuh Dan Pengenalan Angka Untuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) Tunagrahita Berbasis Kinect". *Prosiding Snatif*. Hal. 13–20.
- Irsyadi, F. Y., & Rohmah, A. N. 2017. "Pemanfaatan *Augmented Reality* untuk Game Edukasi Bagi Anak Autis Tingkat Sekolah Dasar di Rumah Pintar Salatiga". *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, 8(1), 91-98.
- J.Moleong, Lexy . 2011. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Neyfa, B. C., & Tamara, D. (2016). "Perancangan Aplikasi E-Canteen Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Object Oriented Analysis & Design (OOAD) “ E - Canteen ” Android -Based Application Design Using Object Oriented Analysis & Design Method". *Jurnal Penelitian Komunikasi dan Opini Publik*. Vol. 20 No.1. 83-91
- Pratama, Ujang Nendra dan Haryanto. 2017. "Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Tentang Domain Teknologi Pendidikan". *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. 4(2), 167–184.
- Prihati, Y., & Paramita, P.2016. "Efektifitas Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Tunagrahita Ringan" *10(2)*, 199–210.

- Ramdani, Egi dan Tresnawati, Dewi. 2016. "Pengembangan media pembelajaran interaktif (studi kasus mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial) sebagai pendukung pembelajaran di sekolah luar biasa". *Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut*. Vol. 1, No. 2, Hal. 232–238.
- Sagirani, T., Nugroho, L.E., Santosa, P. I., Kumara, A. 2015. User Experience Model in The Interaction Between Children with Special Educational Needs and Learning Media. Proceeding of 2nd International Conference on Information Technology, Computer and Electrical Engineering (ICITACEE). Semarang, Indonesia.
- Saputri, Agatha dkk., 2020. "Developing Android Game-Based Learning Media “Go Accounting” in Accounting Le-arning". *Ijolae*. 2(2), 91–99. DOI: 10.23917/ijolae.v2i2.9998
- Sari, Linda. 2019 " Model Pembelajaran Langsung Bermedia Tiga dimensi Terhadap Hasil Belajar IPA pada Anak Tunagrahita". *Jurnal Pendidikan Khusus*. Vo.12, No. 3 1–16.
- Sediyani, T., & Prayitno, E. H. 2018. "Media Pembelajaran Bina Diri Siswa Tunagrahita Ringan berbasis Multimedia". *Senapati*. (71), 71–74.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Tegeh, I.M. dan Kirna, I.M. 2013. "Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model". *Jurnal Ika* Vol. 11(1), 12-26.
- Usti, A. 2013. "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Bermain Pancing Angka Bagi Anak Tunagrahita Ringan". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 1(1), 478-488.
- Utami, Wiwiek Zainar Sri. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Konsentrasi Dan Minat Belajar Siswa Tuna Grahita". *Jurnal Teknologi Pendidikan*. Vol. 2, No. 1, Hal. 76-87.
- Wahyuningtyas, Febriana. 2019. "Penerapan Metode Resitasi Berbasis Android Terhadap Perilaku Sosial Pada Anak Tunagrahita Ringan". *Jurnal Pendidikan Khusus*. Vo. 12, No.3
- Wardani, S., dkk. 2017. "The Development Of Inquiry By Using Android-System-Based Chemistry Board Game To Improve Learning Outcome And Critical Thinking Ability". *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. 6(2), 196–205. <https://doi.org/10.15294/jpii.v6i2.8360>
- Wibisono, M. R., Findawati, Y. 2016. Game Motorik Untuk Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus (Tuna Grahita) Berbasis Android. *Jurnal Informatika*. 1(6)
- Widyoko, Eko Putro. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar

- Wisnu, Hanuji. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash Pada Mata Pelajaran Kelistrikan Mesin dan Konversi Energi". *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Universitas Negeri Yogyakarta* Volume 3, Nomor 8.
- Yosiani, Novita. 2014. "Relasi Karakteristik Anak Tunagrahita Dengan Pola Tata Ruangbelajar Di Sekolah Luar Biasa". *E-Journal Graduate Unpar*, 1(2), 111-123.

