

Daftar Pustaka

- Azizah,dkk. 2011. "*Modul Praktikum Multimedia*". Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Budiyono, 2003. "*Metodelogi Penelitian Pendidikan*". Surakarta : UNS Press.
- Dimas. 2013. "*Teknologi Microsoft Kinect*". Tersedia dalam:<
<http://pendtium11.wordpress.com/2013/05/03/teknologi-microsoft-kinect/>>[diakses tanggal 28 September 2013].
- Febriwilliandra, Rifqi. 2013. "*Game Edukasi Bercocok Tanam untuk Anak Berkebutuhan Khusus (Studi Kasus di SLB Az-Zakiyah)*".[pdf]. Tersedia dalam: <http://elib.unikom.ac.id/download.php?id=205499> [diakses tanggal 2 Oktober 2013].
- Nugroho, Yusuf Sulistyو. 2011. "*Perkembangan Pengetahuan Anak Usia Dini Melalui Permainan Komputer Edukatif (Studi Kasus TK Aisyiyah 3 Salatiga)*". KomuniTi (online) Vol. 3 No.1 Tersedia dalam: <http://publikasiilmiah.ums.ac.id/handle/123456789/1206> [diakses tanggal 2 Oktober 2013].
- Putra, Zuhry Yudha Yuana. 2012. "*Pengertian dan Klasifikasi Anak Tunagrahita*". Tersedia dalam: < http://zuhry-plbuns2012.blogspot.com/2012/11/pengertian-dan-klasifikasi-anak_2637.html>[diakses tanggal 28 September 2013].
- Putri, Siska Afri Adistyو. 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.
- 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.
- Riyanto. 2011. "*Pengenalan Alfabet dan Kamus Bergambar untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Menggunakan JavaFx dengan Tampilan Flash Book*". Skripsi. Surakarta: Fakultas Teknik Jurusan Teknik Elektro. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

- Sudarmilah, Endah., dkk. 2013. "*Tech Review: Game Platform For Upgrading Counting Ability On Preschool Children*". Prosiding on The 5th International Conference on Information Technology and Electrical Engineering (ICITEE 2013).
- Suindarti. 2011. "*Game Edukasi Meningkatkan Daya Ingat Anak "Bermain Bersama Dido" Dengan Macromedia Director*". Skripsi. Jurusan Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM.
- Tarmizi. 2008. "*model pembelajaran tematik kelebihan dan kelemahannya*". Tersedia dalam: < [http:// tarmizi.wordpress.com/2008/12/04/model-pembelajaran-tematik-kelebihan-dan-kelemahannya.html](http://tarmizi.wordpress.com/2008/12/04/model-pembelajaran-tematik-kelebihan-dan-kelemahannya.html)>[diakses tanggal 29 Mei 2014].