

DAFTAR PUSTAKA

Agus Purnomo, Intan Nur Azizah, Rudi Hartono, Hartatik, Sahirul Alim Tri Bawono. (2017) 'Pengembangan Game Untuk Terapi Membaca Bagi Anak Disleksia Dan Diskalkulia'.

Bobby Faizal G. (2018) 'Pengembangan Game Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Android Untuk Anak Sd Menggunakan Pendekatan Guided Discoverydul'.

Carine Wulandari Prasetyowati. (2014) 'Pengaruh Game Digital Terhadap Metode Intervensi Anak Disleksia'.

Dimas Feby Pranata. (2019) 'Game Tradisional Virtual Reality "Petak Umpet" Berbasis Android Menggunakan Unity (Modeling Object Dan Main Menu System)'.

Febri Haswan, Nofri Wandu Al-Hafiz. (2017). 'Aplikasi Game Edukasi Ilmu Pengetahuan Alam'.

Nurul Hidayati Rofiah. (2015) 'Proses Identifikasi: Mengenal Anak Kesulitan Belajar Tipe Disleksia Bagi Guru Sekolah Dasar Inklusi'.

Permadi Afrian. (2018) 'Pengembangan Permainan Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Algoritma Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Kelas X Di Smk Negeri 1 Magelang'.

Risma Shafriyani, Hasanuddin , Febby Apri Wenando. (2019) 'Penerapan Metode Fonik Untuk Game Edukasi Penyandang Disleksia Menggunakan Visual Novel'.

Suhatati Tjandra Dan C. Pickerling. (2015) 'Aplikasi Metode-Metode Software Testing Pada Configuration, Compatibility Dan Usability Perangkat Lunak'.

Sulaiman Aula, Hendri Ahmadian, Basrul Abdul Majid. (2020) 'Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Student Adventure 2d Menggunakan Scratch 2.0 Pada Smk Negeri 1 Al-Mubarkeya '.

Syifaul Fuada. (2016) 'Perancangan Game Petualangan Pramuka Berbasis Android'.