

DAFTAR PUSTAKA

- Andy Nugroho. "Sejarah Android dan Perkembangannya Dari Masa ke Masa". (<https://qwords.com/blog/sejarah-android/>) diakses 10 Desember 2021 pukul 20.38 WIB
- Arif S.Sadirman, R. Raharjo, Anung Haryono, Rahardjito. 2011, Media Pendidikan. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad. 2016. Media Pembelajaran. Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada.
- Depdikbud, Peningkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia, 1992
- Endang Rochyadi & Zaenal Alimin, Pengembangan Program Pembelajaran Individual bagi Anak Hambatan intelektual (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional RI, 2005).hal.14.
- Eva Handriyantini, Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar, Jurnal Konferensi dan Temu Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Indonesia, volume 1 nomer tidak diketahui, hal.130-135.
- Francisca Christy Rosana, daftar kabupaten dan kota yang telah berstatus ppkm level 3, 2021, (<https://nasional.tempo.co/read/1497944/daftar-kabupaten-dan-kota-yang-telah-berstatus-ppkm-level-3/full&view=ok>), diakses pada 25 Agustus 2021 pukul 23:59 WIB
- Gondo Prayitno, Strategi Memilih Media Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Anak Hambatan intelektual Ringan, Jurnal Pendidikan Khusus, Volume 3 No 1, 2017.
- Guslinda dan Rita Kurnia. 2018. Media Pembelajaran Anak Usia Dini, (Surabaya: CV. Jakad Publishing Surabaya.

Hayat, B., & Suhendra, Y. 2010. Benchmark Internasional Mutu Pendidikan. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Husniyatus S. Zaniyati. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Jakarta: PT. Kharisma Putra Utama.

M. Sugiarnin, "Pengembangan Teknologi Asistif". (<https://123dok.com/document/oy87xr0z-pengembangan-teknologi-asistif.html>) Diakses pada 7 September 2021 pukul 22:19 WIB

Moh Amin. 1995. Ortopedagogik Anak Hambatan intelektual, (Bandung: Deptikbud).

Muhammad Noor. 2010. Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. Jakarta: PT. Multi Kreasi Satudelapan.

Muhammad, Amin, Pembelajaran Membaca Permulaan Melalui Pendekatan Suku Kata (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), 207.

Mumpuniarti. 2007. Pembelajaran Akademik Bagi Hambatan intelektual. Yogyakarta: FIP UNY.

Murya, Yosep. (2014). Pemrograman Android Black Box, Jakarta: Jasakom.

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2011. Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Nunung Apriyanto. 2012. Seluk Beluk Hambatan intelektual & Strategi Pembelajarannya. Jogjakarta: Javalitera.

Pengelola web kemdikbud, Pelaksanaan Pembelajaran Tahun Ajaran Baru 2021/2022 Mengacu pada Kebijakan PPKM dan SKB 4 Menteri, 2021, (<https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2021/08/pelaksanaan-pembelajaran-tahun-ajaran-baru-20212022-mengacu-pada->

[kebijakan-ppkm-dan-skb-4-menteri](#)), diakses pada pada 25 Agustus 2021 pukul 24:09 WIB

Punaji Setyosari. 2016. Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan, Jakarta: Kencana.

Rahmat Taufik, Belajar Mudah Menggunakan Kamus, (Bandung: Al-Bayan,1995), hal.36

Robert Theophani Singkoh, dkk. Perancangan Game FPS (First Person Shooter) Police Personal Training. Jurnal Teknik Elektro dan Komputer. Volume 5 Nomer 1. Januari - Maret 2016

Santrianawati. 2018. Media dan Sumber Belajar. Yogyakarta: Deepublish.

Sugiono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D. Bandung: Alfabeta.

Suhartono. 2019. Handphone Sebagai Media Pembelajaran. Jakarta: Indocamp.

Teni Nurrita, Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.
(<https://media.neliti.com/media/publications/271164-pengembangan-media-pembelajaran-untuk-me-b2104bd7.pdf>)

Tita Rosita, Endang Rochyadi, Sunardi Sunardi, Teknologi Asistif Dalam Pendidikan Inklusif, Jurnal Collase, volume 3 No 6, 2020.

Wafda Adita Rifai. 2015. Pengembangan Game Edukasi Lingkungan Berbasis Android. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta

Yani Meimulyani & Caryoto. 2013. Media Pembelajaran Adaptif bagi Anak Berkebutuhan Khusus,. Jakarata: PT Luxima Metro Media.

Zamroni, M.Rosidi,dkk. Rancang Bangun Aplikasi Permainan Untuk Pembelajaran Anak Menggunakan HTML 5. Jurnal Teknik, Volume 5 Nomor 2. September 2013. Hal.489.

