

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Jefri Marzal, Rohati. 2014. “*Pengembangan Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Android Untuk Menumbuhkan Motivasi Belajar Anak Disleksia Pada Materi Eksponensial Di Kota Jambi*”.
- Adidaya, Watik. “*Test Plan Aplikasi SIKOMAN*”. 2 April 2018. <https://www.scribd.com/document/354373249/Dokumen-Test-plan-Aplikasi-SIKOMAN>.
- Arisandi, Elisa. 2014. “*Meningkatkan Kemampuan Operasi Perkalian Untuk Anak Diskalkuliah Melalui Metode Garis Matematika*”. Volume 3 Nomor 3, September 2014
- Gavin, Reid. 2011. *Dyslexia*. London: NewYork: Continuum Internasional Publishing Group.
- Gusti. “*Mahasiswa UGM Kembangkan Game Untuk Disleksia*”. 25 Desember 2017. <https://ugm.ac.id/id/berita/7471-mahasiswa.ugm.kembangkan.game.terapi.disleksia>.
- Nirmala , Mega Aisyah, dan Muhamad Risqi Utama Saputra. “*Lexipal, Aplikasi Belajar Membaca Permulaan Untuk Anak-Anak Disleksia*”. Seminar Nasional PGSD UPY.
- Rifai, Wafda Adita. 2015. “*Pengembangan Game Edukasi Lingkungan Berbasis Android*”. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Suryaden. “*Menyembuhkan Disleksia Dengan Video Game*”. 27 Desember 2017. <https://suryaden.com/sains/menyembuhkan-disleksia-dengan-video-game>.