

DAFTAR PUSTAKA

Anggra.2008.*Memahami Teknik Dasar Pembuatan Game Berbasis Flash*, Yogyakarta:Gava Media

Ainun, Amriliyanto.2013, Pembelajaran Chaining Bermedia Origami Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Tuna Grahita. Jurnal Pendidikan Luar Biasa. Volume 1 . <https://ejournal.unesa.ac.id/article/6588/15/article.pdf> , Agustus 2013.

Balaji.2012,Waterfallmodel.Volume2,No1,<http://www.jitbm.com/Volume2No1/waterfall.pdf>, Tahun 2012

Firdaus, Arfian.2009, Struktur navigasi yang digunakan pada game.Volume 1,No 2, <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=151318&val=5840&title=ANALISIS%20STRUKTUR%20NAVIGASI%20ANTARAMUKA%20PENGGUNA%20PADA%20PENYEBARAN%20INFORMASI%20PUBLIK%20BERBASIS%20WEB%20%28STUDI%20KASUS%20WEBSITE%20DEPARTEMEN%20NEGARA%20RI%29>, Tahun 2009.

Irma, Suriani.2012, Meningkatkan Perilaku Percaya Diri Anak Tuna Daksa Melalui Permainan Bola Lempar Keranjang.E-jupenku.Volume 1 No 2. <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=24419&val=1496> , Mei 2012.

Muslim.1996, Meningkatkan perilaku percaya diri anak tunadaksa melalui permainan bola lempar keranjang. Volume 1, No 2, <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu>, Tahun 2012.

Pumamasari, Noviam, Kadek, Ni.Negara, Oka, Agung, Gusti, I.Suara, Made, i.2014, Penerapan Metode Demonstrasi Melalui Kegiatan Melipat Kertas (ORIGAMI) Untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak. e-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.Volume 2, No.1, <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/viewFile/3165/2631>, Tahun 2014.

Simamarta J.2010, Rekayasa perangkat lunak.Yogyakarta:Andi Offset.

Utama .P.O.M.I. Tastra .K.D.I, Pudjawan .K.2012.Pengembangan media pembelajaran dengan materi panca yadnya pada mata pelajaran agama hindu untuk siswa kelas V di sd negeri 3 mahadewi,2013.

Karim, T.2012. Perancangan media interaktif dan game untuk kompetensi mengelompokkan di Paud.Volume 13, No 1, <http://jurnalonline.um.ac.id/data/artikel/artikel1585140A7E744A9BAD75DE5AD6013742D.pdf> , Tahun 2012.

Sumantri M.S.2005. Model Pengembangan Keterampilan anak usia dini. Jakarta:Depdiknas.

Sutopo, A H.2003. Multimedia Interaktif dengan flash. Graha ilmu Yogyakarta.

Wahana Komputer.2008. Menguasai *Adobe Photoshop CS3*, Yogyakarta: Andi Offset
Ivan .C. S, 2009. Langkah Mudah Membuat *Game 3D*. Yogyakarta : MediaKom.

Wandah .W.2005. Membuat Game Dengan *Macromedia Flash*, Yogyakarta: Andi Offset.

Zulvia, I.Y, Markis.Z, Martia.2014. Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Melipat Kertas Origami Untuk Anak Tunadaksa Tipe Polymyelitis.E-Jupenku. Volume13.No.1, <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu/article/viewFile/3055/2581>, 10 juli 2014.