

DAFTAR PUSTAKA

- Devi O.,E. (2015). *Multimedia Interaktif Sebagai Media Terapi Visual, Bermain dan Musik Untuk Autisme*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya Vol. 4 No. 1.
- Johnson J.A & Ramon, M 2011. *Perceptual-motor activities for children : An evidence based guide to building physical and cognitive skills*. Champaign IL: Human Kinetics.
- Keates, A. (2000). *Dyslexia and Information and Communication Technology: A Guide for Teachers and Parents*. London: David Fulton Publishers.
- M. Isa F. Singgih B. & Supeno, (2018). *Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Berbantuan Macromedia Flash Pada Pembelajaran Fisika Pokok Bahasan Momentum, Implus, dan Tumbukan Kelas X SMA*. Jurnal Pembelajaran Fisika, Vol. 7 No. 3 271-277
- Prabowo Arief (2012). *Perancangan Iklan Layanan Masyarakat “Tertib Lalu Lintas” Berbasis Animasi 2D sebagai Media Sosialisasi Ditlintas Polda DIY*. Data Management dan Teknologi Informasi (DASI) 13 (3), 9.
- Ronaldi S. B. & Nor A. (2011). *Menggunakan Animasi di Dalam Instruksi Khusus Untuk Kanak-Kanak Disleksia*. Jurnal Teknologi Pendidikan Malaysia. No. 2.
- Soenyoto Partono (2017). *Tutorial dan Latihan pembuatan kartun 2D*. Elex Media Komputindo.
- Sri R. A. & Ulfa A. (2017). *Implementasi Terapi Berbasis Aplikasi Android dan Terapi Verbal untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca pada Anak dengan Gejala Disleksia*. Jurnal Psikologi, 2 (1) hal 17-26
- Sutopo, A. (2003). *Multimedia Interaktif dan Flash*. Jogjakarta: PT. Graha Ilmu.
- Suwasono Arief Agung (2016). *Pengantar Animasi 2D Metode Dasar Perancangan Animasi Tradisional*. BP ISI Yogyakarta.

Umam K. & Yudi. (2016). *Pengaruh Menggunakan Software Macromedia Flash 8 Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII*. Jurnal Pendidikan Matematika 1 (1): 84-92

Website Departemen Kesehatan Republik Indonesia (2009). Depkes.go.id. pembagian klasifikasi umur manusia.

