

DAFTAR PUSTAKA

- Andamari, S. R. and Amalia, U. (2017) 'Implementasi Terapi Disleksia Berbasis Android dan Terapi Disleksia Verbal Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Pada Anak Disleksia', *Psikologia : Jurnal Psikologi*, 2(1), p. 17. doi: 10.21070/psikologia.v2i1.1073.
- Android Developer (2020) *Mengenal Android Studio*. Available at: <https://developer.android.com/studio/intro/index.html?hl=id>.
- Hakim, R. and Sutarto (2009) *Mastering Java*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Irdamurni, I. et al. (2018) 'Meningkatkan Kemampuan Guru pada Pembelajaran Membaca Anak Disleksia', *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 2(2), p. 29. doi: 10.24036/jpkk.v2i2.516.
- Junaedi, M. (2003) *Pengantar XML*.
- Komalasari, M. D. (2016) 'Metode multisensori untuk meningkatkan kemampuan membaca pada peserta didik disleksia di sekolah dasar.', *Prosiding Seminar Nasional PGSD UPY dengan Tema Strategi Mengatasi Kesulitan Belajar ketika Murid Anda seorang Disleksia.*, pp. 97–110.
- Kustandi, C. and Sutjipto, B. (2013) *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Madinatul Munawaroh and Novi Trisna Anggrayni, A. (2016) 'Mengenal Tanda-Tanda Disleksia', *Prosiding Seminar Nasional PGSD UPY dengan Tema Strategi Mengatasi Kesulitan Belajar ketika Murid Anda seorang Disleksia.*, pp. 167–171. Available at: http://repository.upy.ac.id/409/1/artikel_madinatul.pdf.
- Maspika, S. (2019) 'Pengaruh Penerapan Metode Vakt (Visual, Auditory, Kinesthetic, Tactile) Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar', *ANFUSINA: JOURNAL OF PSYCHOLOGY*, 2(1), pp. 61–78.
- Munadi, Y. (2013) *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Referensi.
- Rani, U. M. (2011) *Disleksia pada Anak Usia Dini*. Available at: <https://kombasasin.blogspot.com/2011/01/disleksia-pada-anak-usia-dini.html> (Accessed: 26 November 2020).
- Resiani, N. K. et al. (2016) 'PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN IPS SISWA KELAS VII SEMESTER GENAP DI SMP N 7 SINGARAJA TAHUN AJARAN 2014 / 2015 Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha digunakan . Media disini sangat penting siswa ', (1).
- Safaat, N. (2013) *Aplikasi Berbasis Android*. Bandung: Penerbit Informatika.

Sanjaya, P. *et al.* (2015) ‘Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Menggunakan Model Addie Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Viii Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2014/2015 Di Smp Negeri 2 Seririt’, *Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan*, 3(1). Available at: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/4834>.

Septiani, P. *et al.* (2019) ‘Disleksia dan Metode Penanganannya dalam Film Taare Zameen Par (Sebuah Tinjauan Psikolinguistik)’, *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 3(2), pp. 26–30.

Shafriyani, R. and Wenando, F. A. (2019) ‘Penerapan Metode Fonik Untuk Game Edukasi Penyandang’, 9(2), pp. 358–368.

Sharon Vaughn & Candace S.Bos (2009) *Sreategies for Teaching Students with Learning and Behavior Problem*. US: Pearson.

Tammasse (2017) ‘MENGATASI KESULITAN BELAJAR DISLEKSIA (STUDI’, in *Proceeding ASBAM6 2017*. Proceeding ASBAM6 2017, pp. 1–23.

Virdyna, N. K. (2016) ‘Penerapan metode fonik: Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris bagi Anak Usia Dini’, *Okara*, 1(1), pp. 114–130.

Suhendar, A., dan Gunadi H., 2002, *Visual Modelling Menggunakan UML dan Relational Rose*, Informatika, Bandung.

Pressman, R.S. (2010), *Software Engineering : a practitioner’s approach*, McGraw-Hill, New York, 68