

DAFTAR PUSTAKA

Djamrah (2010: 97), Development of interactive mathematics learning media on statistics topic for hearing-impaired student

Fathurrohman, Pupuh, and M. Sobry Sutikno. *Strategi belajar mengajar: strategi mewujudkan pembelajaran bermakna melalui penanamn konsep umum dan konsep Islami*. Refika Aditama, 2007.

Hays, R. T. (2005). *The effectiveness of instructional games: A literature review and discussion* (No. NAWCTSD-TR-2005-004). Naval Air Warfare Center Training Systems Div Orlando Fl

Juho Hamari, Jonna Koivisto, Harri Sarsa: Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences

Koster, R. (2013). *Theory of fun for game design*. " O'Reilly Media, Inc."

Schneider, C., Rahimi-Iman, A., Kim, N. Y., Fischer, J., Savenko, I. G., Amthor, M., ... & Shelykh, I. A. (2013). An electrically pumped polariton laser. *Nature*, 497(7449), 348.

Triyanto, E., Anitah, S., & Suryani, N. (2013). Peran kepemimpinan kepala sekolah dalam pemanfaatan media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kualitas proses pembelajaran. *Teknologi Pendidikan*, 1(2), 226-238.

Mayke, S. T. (2001). *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: PT Grasindo.

Serna, M. D. C. M., Martínez, J. E. V., & Martínez, J. V. (2016). The impact of learning orientation on innovation and performance in smes in México. *International Review of Management and Business Research*, 5(1), 48.

Ervin-Tripp, S. M. (1974). Is second language learning like the first. *TESOL quarterly*, 111-127

Hidayati.Syarifah, Amsyaruddin, Asep Ahmad Sopandi. 2013. Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah Melalui Macromedia Flash Player Pada Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*. Vol2 No 2, Mei 2013.



LAMPIRAN

