

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Zuchri (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Makassar: Syakir Media Press
- Adams, Ernest (2010). *Fundamentals of Game Design, Second Edition*. Berkeley: Pearson Education, Inc.
- Ariyanti, T. (2016). *Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak The Importance Of Childhood Education For Child Development*. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1).
- behavioral innovations. (tanpa tahun). *The Types and Levels of Autism Spectrum Disorder*. Diakses pada 23 November 2023, dari [https://behavioral-innovations.com/blog/types-and-levels-autism-spectrum-disorder/#:~:text=Autism%20spectrum%20disorder%20is%20the,autism%20spectrum%20disorder%20\(ASD\)](https://behavioral-innovations.com/blog/types-and-levels-autism-spectrum-disorder/#:~:text=Autism%20spectrum%20disorder%20is%20the,autism%20spectrum%20disorder%20(ASD)).
- behavioral innovations. (tanpa tahun). *What is Autism*. Diakses pada 23 November 2023, dari <https://behavioral-innovations.com/autism-101/what-is-autism/>
- Budiman, Arief & A. Prishdian, Vivekananda (2016). *Sign Construction on Visual Elements in Video Game Harvest Moon: Back To Nature*, 1.
- Choirunisa, N. P., Ika, Y.C. (2012), *Metode dukungan Visual Pada Pembelajaran Anak dengan Autisme*. 130
- Dille, Flint & Platten, John Zuur (2007). *The Ultimate Guide to Video Game Writing and Design*. New York: Lone Eagle Publishing Company

- Heidyana, Arina (2023). 10 Jenis Terapi untuk Anak dengan Autisme. Diakses pada 28 Januari 2024, dari <https://www.klikdokter.com/ibu-anak/kesehatan-anak/ragam-terapi-untuk-penderita-autis>
- Iyer, Stidari & Kalbande, Dhananjay R. (2014). *Research on Educative Games for Autistic Children*. 415
- Klinik Pintar (2023), 7 Mainan Terbaik untuk Tumbuh Kembang Anak autis. Diakses pada tanggal 08 Januari 2024, dari <https://klinikpintar.id/blog-pasien/7-mainan-terbaik-untuk-tumbuh-kembang-anak-autis-1>
- Loring, Whitney., et al.,. 2011. *Visual Supports and Autism. Leaflet* Nomor: T73MC00050. Jupiterimages Corporation, Tennessee
- Main P. (2021), *Jean Piagets Theory Of Cognitive Development*, diakses pada tanggal 25 November 2023, dari <https://www.structural-learning.com/post/jean-piagets-theory-of-cognitive-development-and-active-classrooms>
- Malinverni, L., et al. (2016). *An inclusive design approach for developing video games for children with Autism Spectrum Disorder; Computers in Human Behavior*. 3-4
- Margaretha (2015). IDENTIFIKASI GEJALA KLINIS DAN KARAKTERISTIK SPEKTRUM AUTISME. Diakses pada 24 November 2023, dari <https://psikologiforensik.com/2015/04/04/identifikasi-gejala-klinis-dan-karakteristik-spektrum-autisme/>
- Maulidya, Faricha, and Mirta Adelina (2018). "Periodisasi perkembangan dewasa." *Periodisasi Perkembangan Dewasa*. 1-10
- Pederson, Roger E (2003). *Game Design Foundations*. Texas: Wordware Publishing, Inc.

- Rahadianto, I.D., Deanda, T.R., Mario. (2022). *Analisis merril's first principles of instruction pada game edukasi covid fighter dengan pendekatan formal element. Jurnal Penelitian Pendidikan*, 22 (1), 2022. 2
- Rouse III, Richard (2005). *Game Design: Theory & Practice (Second Edition)*. Texas: Wordware Publishing, Inc.
- Tempo.co (2023). Jumlah Anak autis Meningkat, Diduga Salah Satu Penyebab Karena BPA. Diakses pada 21 Oktober 2023, dari <https://nasional.tempo.co/read/1715087/jumlah-anak-autis-meningkat-diduga-salah-satu-penyebab-karena-bpa>
- Twistiandayani, R. dan Khoiroh Umah. (2019). *Terapi wicara dan social stories pada interaksi sosial anak autis*. Surabaya: UMSurabaya Publishing.
- Zubek, Robert (2020). *Elements of Game Design*. Cambridge: Massachusetts Institute of Technology