

DAFTAR PUSTAKA

- Filasofa, L. M. K., & Miswati, M. (2021). Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Penyandang Disleksia: Studi Kasus Pada Lembaga Pendidikan Di Indonesia. *Journal of Early Childhood and Character Education*, 1(1), 53–72. <https://doi.org/10.21580/joeccc.v1i1.6615>
- Fitriani, E., Haris, A., Hakim, M. N., & Artikel, R. (2022). Model Pembelajaran Al-Qur'an Bagi Anak Berkebutuhan Khusus Kategori Disleksia Di Sd It Abata Lombok Info Artikel Abstrak. 13(1), 75–82. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/paedagogia>
- Iza Syahroni, Rofiqoh, W., & Latipah, E. (2021). Ciri-Ciri Disleksia Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Buah Hati*, 8(1), 62–77. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v8i1.1326>
- Lutfi, M. (2019). Model Pengembangan Multimedia *Edutainment* Untuk Pembelajaran Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Transformasi*, 15(1), 22–38.
- Madinatul Munawaroh, & Anggrayni, N. T. (2016). Mengenali Tanda-Tanda Disleksia. Proseding Seminar Nasional PGSD UPY Dengan Tema Strategi Mengatasi Kesulitan Belajar Ketika Murid Anda Seorang Disleksia., 167–171. http://repository.upy.ac.id/409/1/artikel_madinatul.pdf
- Masalah, A. L. B. (2009). Bab I Pendahuluan. *Journal Information*, 10, 1–16.
- Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121. <https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>
- Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Pratama, A, dkk, Saputra, I., Al Kautsar Aidilof, H., & Habib, M. (n.d.). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Kualitas Dan Kreativitas Guru Sma Negeri 1 Lhokseumawe. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), 2022.
- Ramansyah, W. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Tema Pengenalan Huruf Hijaiyah Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Edutic - Scientific Journal of Informatics Education*, 3(1), 28–37. <https://doi.org/10.21107/edutic.v3i1.2558>
- Syamtoni, E. P., Fitri, I., & Ningsih, S. (2020). Perancangan Aplikasi Game IQ Test Dengan Mengimplementasikan *Linear Congruent Method (LCM)*. *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, 3(2), 328–335. <https://doi.org/10.31539/intecom.v3i2.1842>