

DAFTAR PUSTAKA

- Sari, V. F., & Sukerti, N. W. (2020). *PECS (Picture Exchange Communication System) terhadap Interaksi Sosial anak ADHD (Attention Deficit-Hyperactive Disorder)*. *JPK (Jurnal Pendidikan Khusus)*, 6(1), 28-34.
- Maufur, S., & Lisnawati, S. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Berseri Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas III MI Al-Washliyah Perbutulan Kabupaten Cirebon. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 4(2), 189-200.
- Yogasara, T., & Stefiany, C. (2019). Aplikasi Terapi Wicara bagi Remaja Penyandang Disabilitas Intelektual Ringan. *Jurnal Optimasi Sistem Industri*, 18(1), 86-96.
- Beukelman, D. R., & Mirenda, P. (1998). *Augmentative and alternative communication*. Baltimore: Paul H. Brookes.
- Evans, R., Brown, R., Rees, G., & Smith, P. (2017). *Systematic review of educational interventions for looked-after children and young people: Recommendations for intervention development and evaluation*. *British educational research journal*, 43(1), 68-94.
- Gunarsa, S. (2006). Psikologi Perkembangan Anak dan Dewasa. Jakarta: Gunung Mulia
- Tekinbas, K. S., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT press.
- Kirriemuir, J. & McFarlane, A. (2004). *Literature Review in Games and Learning*. Bristol: Nesta Futurelab series, report 8.
- Ernest, A. (2010). *Fundamentals of Game design*. San Francisco, United State.: New Riders.
- Yaniaja, A. K., Wahyudrajat, H., & Devana, V. T. (2020). Pengenalan Model Gamifikasi ke dalam *E-Learning* Pada Perguruan Tinggi. *ADI Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 22-30.
- Goa, L., & Derung, T. N. (2017). Komunikasi Ekspresif Dengan Metode Pecs Bagi Anak Dengan Autis. *Jurnal Nomosleca*, 3(2).
- Dormans, J. (2012). *Engineering emergence: applied theory for game design*.