

## DAFTAR PUSTAKA

- American Psychiatric association. 2013. *Diagnostic and Statistical Manual Of Mental Disorders V*. Washington DC: American Psychiatric Association.
- Andi Suryadi. 2017. *Perancangan Aplikasi Game Edukasi menggunakan Model Waterfall*. [journal.institutpendidikan.ac.id](http://journal.institutpendidikan.ac.id) (Diunduh 12 Maret 2020)
- Bobbi Deporter & Mike Hernacki. 2017. *Quantum Learnin: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Penerbit Kaifa.
- Diana Muthiah. 2012. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Dony Novaliendry. 2013. *Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia*. [https://www.researchgate.net/publication/321193593\\_APLIKASI\\_GAME\\_GEOGRAFI\\_BERBASIS\\_MULTIMEDIA\\_INTERAKTIF\\_STUDI\\_KASU\\_S\\_SISWA\\_KELAS\\_IX\\_SMPN\\_1\\_RAO](https://www.researchgate.net/publication/321193593_APLIKASI_GAME_GEOGRAFI_BERBASIS_MULTIMEDIA_INTERAKTIF_STUDI_KASU_S_SISWA_KELAS_IX_SMPN_1_RAO) ( Diunduh 25 Februari 2020)
- Eis Herlina. 2016. *Efektitas Media Jendela Kejutan Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Bagi Anak Tunagrahita Ringan*. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu/article/view/7591/0> (Diunduh 23 Februari 2020)
- Gilar Gandana, Oyon Haki Pranata , dan Tannie Yulia Danti. 2017. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Media Balok Cuisenaire pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK At-Toyyibah*. <https://ejournal.upi.edu/index.php/agapedia/article/view/7160> (Diunduh 7 Desember 2019)
- H. Darmadi. 2017. *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- John W Santrock. 2009. *Psikologi Pendidikan Edisi 3*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Juang Susanto. 2006. *Penelitian dengan Subjek Tunggal*. Bandung: UPI Press.
- Mulyono Abdurahman. 2010. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

- National Institute for Empowerment of People with Intellectual Disabilities (NIEPID). 2016. Positive Aspects of Intellectual Disabilities. <http://niepid.nic.in/STP%202016-17/Positive%20Aspects%20of%20Intellectual%20Disabilities.pdf> (Diunduh 11 Februari 2021)
- Puji Hartini. 2012. *Peningkatan Kemampuan Matematika Anak Melalui Permainan Memancing Angka Di Taman Kanak-Kanak Fathimah Bukareh Agam.* <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/paud/article/view/1711> (Diunduh 7 Desember 2019)
- Rosalind Charlesworth. 2001. *Experiences In Math*. New York: Thomas Delmar Learning.
- Salmiati, Amirudin. 2017. *Penerapan Permainan Simulasi sebagai Teknik Bimbingan Kelompok untuk Menyelesaikan Konflik.* <https://journal.stkip-andi-matappa.ac.id/index.php/jurkam/article/view/1> (Diunduh 25 Februari 2020)
- Sutjihati Somantri. 2012. *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: Redaksi Refika.
- Syarippudin. 2019. *Pemanfaatan Ethnomatika Permainan Engklek dalam Pembelajaran Matematika.* <https://jurnal.pascaumnaw.ac.id/index.php/JMN/article/view/75/0> (Diunduh 25 Februari 2020)
- Tadkiroatun Musfiroh. 2014. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Tjuju Soendari. *Penelitian Subjek Tunggal*, [http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR. PEND. LUAR BIASA/195602141980032-TJUTJU SOENDARI/Power Point Perkuliahan/Metode PPKKh/SSR.ppt %5BCompatibility Mode%5D.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR.%20PEND.%20LUAR%20BIASA/195602141980032-TJUTJU_SOENDARI/Power%20Point%20Perkuliahan/Metode%20PPKKh/SSR.ppt%5BCompatibility%20Mode%5D.pdf) ( Diunduh 10 Desember 2018)
- Umi Nurjanah. 2019. *Umber Sense Siswa Pada Materi Bilangan. :* <http://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika>. (Diunduh 23 Februari 2020)