

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmed, Areej. 2018. Perception of Using Assistive Technology for Student with Disabilities in the classroom. *International Journal of Special Educational*, 33(1), 130
- Alnahdi, Ghaleb. 2014. Assistive Technology In Special Education and The Universal Design for Learning. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 13(2), 18.
- Anon. *Pengertian Desain, Fungsi, Tujuan, Jenis, Prinsip, Manfaat dan Metode*. <<https://www.seputarpengetahuan.co.id/>> (Diakses tanggal 2 September 2020).
- Anon. *Typing Sticks*. <<http://www.mobilitysolutions.co.za/>> (Diakses tanggal 1 September 2020).
- Armiaati & Rose Rahmidani. 2019. *Peningkatan Kecepatan Mengetik dengan Teknik Blind System Melalui Pemanfaatan Program Typing Master*. Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat, 3(3), 80.
- Dinata, Yuwono Marta. 2007. Pelengkap Keyboard Komputer Bagi Orang Cacat untuk Mengetik. *Gematek Jurnal Teknik Komputer*, 9(2), 93.
- Febri, Ramadhan. *Proses Awal Perancangan Desain*. <<https://bpptik.kominfo.go.id/>> (Diakses tanggal 2 September 2020)
- Gall, Meredith D. Gall Joyce P. & Borg, Walter R. 2003. *Educational Research An Introduction*, Seventh Edition. Boston: Pearson Education Inc.
- Hanafi. 2017. *Konsep Penelitian R&D dalam Bidang Pendidikan*. Jurnal Kajian Keislaman, 4(2), 133.
- Karyana, Asep & Sri Widati. 2013. *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Tunadaksa*. Jakarta : Luxima Metro Media.
- Mawarti, Bertha Reni Pudji & Petrus Dwi A. Pamungkas. 2019. *Efektivitas Pembelajaran Keterampilan Mengetik dengan Menggunakan Metode Drill Di Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi dan Sekretari Tarakanita Jakarta*. Jurnal Administrasi dan Kesekretarisan, 4(1), 23.

Mendizábal, Estivaliz Aragón *et al.* 2016. A Comparative Study of Handwriting and Computer Typing in Note-Taking by University Students. *Media Education Research Journal*, 48(3), 2.

Muslim, A. Toha & Sugiarmim. 1996. *Ortopedi dalam Pendidikan Anak Tunadaksa*. Bandung : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Guru.

Sasmita, Handoko. *Struktur Anatomi Tangan*. <<https://docplayer.info/69045618>> (Diakses tanggal 27 Agustus 2020).

Setiyadi, Didik. 2016. *Aplikasi Pembelajaran Mengetik Cepat Berbasis Game Edukasi Dengan Linear Congruent Method (LCM)*. Bina Insani ICT Journal, 3(1), 205.

Silalahi, Albinus. 2017. "Development Research (Penelitian Pengembangan) dan Research and Development (Penelitian dan Pengembangan) dalam Bidang Pendidikan/Pembelajaran". Makalah disampaikan pada Seminar dan Workshop Penelitian Disertasi Program Doktor Pasca Sarjana, Universitas Negeri Medan, Medan, 3-4 Februari 2017.

Sugiarmim, Mohamad. *Pengembangan Teknologi Asistif Bagi Anak Berkebutuhan Khusus dalam Setting Pendidikan Inklusif*. 15.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.

Thabroni, Gamal. *Pengertian Desain (Lengkap) berdasarkan Pendapat Para Ahli*. <<https://serupa.id/pengertian-desain/>> (Diakses tanggal 1 September 2020).

Tjahjono, Budi. 2015. *Pelatihan Mengetik sebagai Sarana Penerapan Karakter dan Skill pada SD/SMP Birrul Walidain*. Jurnal Abdimas, 2(1), 137