

DAFTAR PUSTAKA

- Alfikri, Ivan dan Ahsyar, Teuku Khairil. 2017. *Media Pembelajaran Interaktif Seni Origami Berbasis Animasi untuk Anak Tunagrahita Sedang*. Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi, 3(2), 50-60.
- Anditiasari, N., & Dewi, N. R. (2021). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Anak Usia 11 Tahun Di Brebes. *Mathline: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 6(1), 97-108.
- Apriyanto, Nunung. 2012. *Seluk Beluk Tunagrahita dan Strategi Pembelajarannya*. Jogjakarta: Javalitera.
- Ardiyanti, Wulan dan Zuhdi, Ulhaq. 2021. *Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran IPA Materi Tata Surya Untuk Kelas VI Sekolah Dasar*. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 9 (3).
- Arpacik, Ö., Kurşun, E., & Göktaş, Y. 2018. *Using interactive whiteboards as an assistive technology for students with intellectual disability*. Journal of Education and Future, (14), 1-14.
- Astuti, Sri Rahayu Puji. 2018. *Meningkatkan Prestasi Belajar Ipa melalui Media Pembelajaran Flashcard bagi Peserta Didik Tunagrahita*. Suara Guru, 4(1), 129-136.
- Atmaja, Jati Rinakri. 2018. *Pendidikan dan bimbingan anak berkebutuhan khusus*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Batubara, Hamdan Husein. 2018. *Pembelajaran berbasis web dengan moodle versi 3.4*. Deepublish.
- Budiaji, W. 2013. *Skala pengukuran dan jumlah respon skala likert*. Jurnal ilmu pertanian dan perikanan, 2(2), 127-133.
- Devi, C. Renuga, and Sarkar Ratan. 2019. *Assistive technology for educating persons with intellectual disability*. European Journal of Special Education Research.
- Divayana, G. H., Heryanda, K. K., dan Suyasa, P. A. 2020. PEMBERDAYAAN Pembelajaran Synchronous Dan Asynchronous Berbasis Nilai-Nilai Aneka Dalam Upaya Peningkatan Karakter Positif Siswa. Proceeding Senadimas Undiksha ke-5, September, 307-316.

- Erdem, Raziye. 2017. *Students with special educational needs and assistive technologies: A literature review*. Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET, 16(1), 128-146.
- Erfan, Muhammad. 2020. BHC Book Series Praktis Web Statis. Yogyakarta: Diandra Kreatif.
- Ersanty, Dhany dan Siti Mahmudah, 2020. *Pembelajaran Berbasis Web untuk Siswa Tunagrahita Ringan*. Jurnal Pendidikan Khusus, 15(1).
- Hallahan, D. P., Pullen, P. C., Kauffman, J. M., & Badar, J. (2020). Exceptional learners. In *Oxford Research Encyclopedia of Education*.
- Ibrahim, N. 2014. *Perencanaan Pembelajaran Teoretis dan Praktis*. Jakarta: Mitra Abadi.
- Jalinus, Nizwardi. 2016. *Media dan sumber pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Kemis & Rosnawati, A. 2013. *Pendidikan anak berkebutuhan khusus tunagrahita*. Bandung: PT. Luxima Metro Media.
- Kumala, Farida Nur. 2016. *Pembelajaran IPA SD*. Malang: Edi ide Infografika.
- Lestari, Novita Dwi, Hermawan, Ruswandi, & Heryanto, Dwi. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran menggunakan Powtoon untuk Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(3), 33-43.
- Mashuri, Sufri. 2019. *Media Pembelajaran Matematika*. Deepublish.
- Megawati. 2018. *Pentingnya Pengakomodasian Pengalaman Belajar Pada Pembelajaran Ipa*. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 1(1), 21-30.
- Mumpuniarti. *Pembentukan Peta Kognitif Tunagrahita Ringan dalam Penguasaan Konsep Pengukuran di Bidang Berhitung dan Ilmu Pengetahuan Alam*. 2010. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 16(7), 62-74.
- O'Neill, S. J., Smyth, S., Smeaton, A., & O'Connor, N. E. 2020. *Assistive technology: Understanding the needs and experiences of individuals with autism spectrum disorder and/or intellectual disability in Ireland and the UK*. *Assistive Technology*, 32(5), 251-259.
- Pratomo, Adi, dan Irawan, Agus. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Metode Hannafin dan Peck*. *Positif*, 1(1), 159673.

- Pribadi, Benny A. 2017. *Media & teknologi dalam pembelajaran*. Prenada Media.
- Rahayu, Suci. 2019. *Problematika Pembelajaran IPA*. Jakarta: Indocamp.
- Rara Agni Fitriana, Skripsi: "*Pengembangan Media VISI4ON (Vido Sibi Four On) Untuk Membantu Kemampuan Penguasaan Koskata Siswa Tunarungu*" (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2020), h. 62.
- Saan, Ida Murni. 2012. *Pemanfaatan Teknologi Web sebagai Media Interaktif dan Pengaruhnya terhadap Minat Belajar Mahasiswa*. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 12(2), 32-38.
- Sari, Ani O. 2019. *Web Programming*. Graha ilmu.
- Sawitri, D. A., & Shodiq, S. (2018). Finger Painting dalam Menulis Permulaan pada Siswa Tunagrahita Ringan. *Jurnal Ortopedagogia*, 3(1), 24-29.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, Nunuk, Setiawan, Achmad, & Putra, Aditin. 2018. *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 47-108.
- Susilana, Rudi, & Riyana, Cepi. 2008. *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV. Wacana Prima.
- Sutinah. 2019. *Terapi Bermain Puzzle Berpengaruh Terhadap Kemampuan Memori Jangka Pendek Anak Tunagrahita*. *Jurnal Endurance: Kajian Ilmiah Problema Kesehatan*, 4(3), 630-640.
- Yaumi, Muhammad. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Prenada Media.
- Zaki, Ali. 2009. *Kiat Jitu membuat website tanpa modal*. Elex Media Komputindo.
- Zakia, D. L., Sunardi, S., & Yamtinah, S. 2016. *Pemilihan dan Penggunaan Media dalam Pembelajaran IPA Siswa Tunarungu Kelas XI Di Kabupaten Sukoharjo*. *Sainsmat: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Alam*, 5(1).