

## DAFTAR PUSTAKA

- Andri Pryatna. (2010). *Amazing Autism!*. Jakarta: PT Elex Media Komputindoh.
- Arief S. Sadiman, dkk. (2010). *Media Pembelajaran*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Budiyono Saputro. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bagi Penyusun Tesis dan Disertasi*. Yogyakarta: Aswaja Presindo.
- Cecep Kustandi and Bambang Sutjipto. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Dadan Rachmayana. (2013). *Di Antara Pendidikan Luar Biasa Menuju Anak Masa Depan Yang Inklusif*. Jakarta Timur: PT. Luxima Metro Media.
- Dhimas Mulia Anugraha, Ina Agustina, and Fauziah. (2018). "Game Edukasi Berbasis Kinect untuk Anak Berkebutuhan Khusus (Autis) dengan Metode Finite State Machine". *Jurnal of Information Technology and Computer Science (JOINTECS)*. Universitas Nasional, 3(1), 183-188.
- Dina Indriana. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Edwin Beckenbach and Richard Bellman. (1961). *An Introduction to Inequalities*. New York: Yale University.
- Hamdan Husein Batubara dan Dessy Noor Ariani. (2019). "Mode Pengembangan Media Pembelajaran Adaptif di Sekolah Dasar." *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*.
- I Made Tegeh, I Nyoman Jampe, and Ketut Pujawan. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Singaraja: Graha Ilmu.
- Lisa Jo Rudy. *Understanding the three levels of autism*. 2021. (<https://www.verywellhealth.com/what-are-the-three-levels-of-autism-260233>). Diakses tanggal 8 Juni 2023 pukul 20.30 WIB.
- Margaret Rouse. *Website*. 2023. (<https://www.techopedia.com/definition/5411/> website#:~:text

=12%20August%2C%202020-,What%20Does%20Website%20Mean%3F,serve%20a%20variety%20of%20purposes.) Diakses tanggal 7 Juni 2023 pukul 22.00 WIB.

Nisa. *Aljabar: Pengertian, Fungsi, Rumus, Soal*, 2023, (<https://rumuspintar.com/aljabar/>). Diakses tanggal 1 April 2023 pukul 16.30 WIB.

Sudaryono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Kencana.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2019). *Metode Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.

Stephen M. Edelson. *Learning Styles & Autism*, 2023, (<https://autism.org/learning-styles-autism/#:~:text=And%20if%20an%20autistic%20child,'hands%20Don%20learner.>) Diakses tanggal 6 Juni 2023 pukul 19.30 WIB.

Winda Angela Hamka dan Abdu Gani. (2016). "Rancang Bangun Game Edukasi Berbasis Web dan Android menggunakan Adobe Flash CS5 dan Action Script 3.0". *Indonesian Journal of Information System (IJIS)*. 1(2). 81-82.

Yurike Fauzia Wardhani, dkk. (2009). *Apa dan Bagaimana Autisme Terapi Medis Alternatif*. Jakarta: Lembaga Penerbit Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia.