

## DAFTAR PUSTAKA

- Afif Fathur Rachman, "Pengembangan permainan edukasi KATELU berbasis android dengan Tools Unity 3D Game Engine (*Skripsi program studi pendidikan teknik informatika Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, 2017.*
- Ahmad Suryadi, 2020. *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid 1* (Sukabumi: CV Jejak).
- Akpan, J.P & Beard, L.A (2014). *Assistive technology and mathematics education. Universal Journal of educational research.*
- Al Irsyadi, 2016. *Game Edukasi merawat diri untuk anak Tunagrahita Tingkat Sekolah Dasar Berbasis Kinect Xbox 360 Digital*, Simetris, Vol 7, No 2, tahun 2016.
- Amar Nugraha & Yuli Nestiyarum, 2021. *Pembuatan Media Video Pembelajaran Berbasis TIK* (Tangerang Selatan: PUSDATIN KEMENDIKBUD).
- Anderson, Ronald. (1994). *Pemilihan dan pengembangan media audio visual*, Jakarta: Grafindo Pers.
- Andi Rustandi, dkk. Pengembangan media pembelajaran berbasis *android* di smk teknologi informasi Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, Volume 10, No 3, tahun 2020.
- Arief S. Sadiman, R. Rahardjo, Anung Haryono, Harjito, 2014. *Media Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada).
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Atang Setiawan, "Kebutuhan Bina Diri Anak Tungrahita Ringan dan Sedang", disampaikan pada pelatihan Program khusus Bina Diri di Hotel Green Hill Cipanas Puncak pada 13 s.d 20 Maret 2010.
- Daniel P. Hallahan, James M.Kauffman & Paige C. Pullen (2009). *Exceptional Learner An Introduction to Special Education* (United States of America: PEARSON).

- Dyah Ayu Sawitri dan M. Shodiq AM, 2017. *Finger Painting dalam Menulis Permulaan pada Siswa Tunagrahita Ringan*, Jurnal Orthopedagogia, Volume 3 Nomor 1, tahun 2017.
- Effendi, F & Makhfudli, 2009. *Keperawatan Kesehatan Komunitas: Teori dan praktek dalam keperawatan* (Jakarta: Salemba Medika).
- F. Edition, 2013. *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*.
- Griffith, M 2002, *The educational benefits of videogames, Education and Health*.
- Gunarsa S, 2019. "Psikologi Perawatan", dikuti oleh Sutinah, "Terapi bermain Puzzle berpengaruh terhadap kemampuan memori jangka pendek anak tunagrahita", Jurnal Endurance, Vol 4, No 3.
- H.T. Sutjihati Somantri, 1996. *Psikologi Anak Luar Biasa* (Jakarta:Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Dirjen Pendidikan Tinggi).
- Hamidulloh Ibda, 2017. *Media Pembelajaran berbasis wayang* (Semarang: Pilar Nusantara).
- Hasan Rochjadi, *Modul Guru Pembelajar SLB Tunagrahita Kelompok Kompetensi C (PPPPTK dan PLB Bandung*.
- Ismail, A 2006. *Education Games*, Yogyakarta: Pilar Media.
- J. R. Atmaja, 2018 . *Pendidikan dan Bimbingan Anak Berkebutuhan Khusus* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya).
- Jan L. Plass, dkk, 2015. *Foundations of Game-Based Learning* (New York: New York University).
- Jason, 2009. *Role Playing Game (RPG) Maker Software* (Yogyakarta: Andi Offset).
- Jati Rinakri Atmaja, 2018. *Pendidikan dan Bimbingan Anak Berkebutuhan Khusus* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya).
- Jenni Novak, 2012. *Game Development Essentials* (USA New York: Delma Cengage Learning).
- John, M Echols, et, al. 1996. *Kamus Inggris Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- Kemis & Rosnawati, 2013. *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Tunagrahita* (Jakarta: PT Luxima Metro Media).

Lisdyawati dan Veronika, 2016. *Penelitian dalam bidang pendidikan biologi menggunakan deisgn & development research dan research & development.*

<[https://www.academia.edu/29932092/R\\_and\\_D\\_and\\_DESIGN\\_DEVELOPMENT\\_RESEARCH\\_docx](https://www.academia.edu/29932092/R_and_D_and_DESIGN_DEVELOPMENT_RESEARCH_docx)>, (Diakses tanggal 16 Desember 2021 pukul 20.00).

M. Mumpuniarti, 2010. "Pembentukan Peta Kognitif Tunagrahita Ringan dalam Penguasaan Konsep Pengukuran di Bidang Berhitung dan Ilmu Pengetahuan Alam", *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol.16 No.7.

Made Tegeh, 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. (Singaraja: Graha Ilmu).

Marmawi, *Persamaan Gender dalam Pengembangan Diri*, *Jurnal Visi Pendidikan*.

McKnight, L & Davies, C, 2017. "Current Perspective on assistive learning technologies 2012 review of research and challenges within the field", dikutip oleh Raziye Erdem, "Student with special education needs and assistive technologies: A Literature Review", *TOJET: The Turkish Online Journal of education Technology*, Vol 16 , Issue 1, January 2017.

Muhammad Yaumi, 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran* (Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP).

N. Apriyanto, 2012. *Seluk Beluk Tunagrahita dan Strategi Pembelajarannya* (Yogyakarta: Javalitera).

Nizwardi Jalinus dan Ambiyar, 2016. *Media dan sumber Pembelajaran* (Jakarta: KENCANA).

Nungki Anditiasari dan Nuriana Rachmani Dewi, 2021. *Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Anak Usia 11 Tahun di Brebes*, *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, Volume 6 Nomor 1, tahun 2021.

P. Ponisri, dkk, 2019. *Papua Journal of Community Service* (Sorong: Program Studi Kehutanan Universitas Muhammadiyah Sorong).

- Prensky, Marc. (2012). "From digital natives to digital wisdom: hopeful essays for 21st century learning". India: Corwin Press.
- Reed, 2017. *Assistive technology assessment. Assessing Students' Needs for Assistive Technology (ASNAT) 5th Edition*", dikutip oleh Raziye Erdem, "Students with Special Educational Needs and Assistive Technologies: A Literature Review", TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology, Vol 16, Issue 1, January 2017.
- Rizky Gita Abadi, 2016. "Rancang Bangun Aplikasi Game Fun With Physic Berbasis Android," *Jurnal Fakultas Sains Dan Teknologi UIN Alauddin Makasar*.
- Rudi Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, 2017. *Media Pembelajaran (Mataram: Pustaka Abadi)*.
- Sandra Culter, 2003. *Elder Care in Occupational Therapy (USA: SLACK incorporated)*.
- Sugiyono, 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. (Bandung: Alfabeta).
- Wiratmoko, Galih and , Ahmad Chamsudin, St. M.Eng, 2020. *Efektifitas Game Edukasi Mengenal Benda Di Lingkungan Sekitar Sebagai Upaya Penanaman Kemandirian Belajar Untuk Siswa Tunagrahita Berbasis Android*. Skripsi thesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta.