

DAFTAR PUSTAKA

- Aaidinformation. (2008). *Frequently Asked Questions on Intellectual Disability and the AAIDD Definition*. Washington DC: American Association on Intellectual and Developmental Disabilities.
- Aldoobie, N. (2015). ADDIE Model. *American International Journal of Contemporary Research*, Vol. 5(6), 68-72.
- Alfiyah, & Sri, J. A. Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Pohon Angka Bagi Siswa Tunagrahita Kelas I Pada SLB. *Artikel E-Journal UNESA*.
- Amanda, S. (21 Juni 2013). *Perkembangan Literasi Anak*. Retrieved from IDAI Ikatan Dokter Anak Indonesia: <https://www.idai.or.id/artikel/klinik/pengasuhan-anak/perkembangan-literasi-anak>.
- Amir, H. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Malang: Literacy Nusantara Abadi.
- Andi, K. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya.
- Bizlabco. (2025). *Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran*. Retrieved from GuruPrajab: <https://www.guruprab.com/prinsip-pemilihan-media-pembelajaran/>.
- Düzkanar, A., Ögülmüş, K., Altın, D., & GÖRGÜN, B. (2020). Review of International Studies on Multiple Disabilities. *Sakarya University Journal Of Education*, Vol.10(3), 522-559.
- Ega, R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.
- Frauprades, K. O. (2021). Gambaran Klinis Sindrom Cerebral Palsy Tipe Diskinetik. *JMH: Jurnal Medika Hutama*, Vol. 3(1), 1552-1556.
- Hanifah, N., Ade, S., & Aflich, Y. (2023). Penerapan Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematika dan Self-Confidence Siswa SMK. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, Vol.6(2), 671-684.
- IGAK, W., Didi, T., Tati, H., & Asitati. (2017). *Pengantar Pendidikan Khusus*. Tangerang: Universitas Terbuka.
- Inra. (2012). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Media Edu-Games Bagi Anak Tunagrahita Ringan. *E-JUPEKhu (Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus)*, Vol. 1(2), 370-382.
- Jati, R. A. (2018). *Pendidikan Dan Bimbingan Anak Berkebutuhan Khusus*. Bandung: PT Remaja.

- Khairani, U., & Arisul, M. (2023). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1 sampai 5 Melalui Media Wordwall bagi Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol.2(2), 16895-16903.
- Lely. (22 September 2022). *Kenali 5 Jenis Cerebral Palsy*. Retrieved from Gaya Sehatku: <https://gayasehatku.com/kenali-5-jenis-cerebral-palsy/>.
- Lilis, S. (2018). *Teknologi Adaptif dan Media Pembelajaran ABK*. Surabaya: Cipta Media Edukasi.
- Lisnawati, R. (2015). Model Multisensori: Solusi Stimulasi Literasi Anak Prasekolah. *Jurnal Psikologi*, Vol.42(1), 47-60.
- Mirawati. (2019). *Anak Berkebutuhan Khusus "Hambatan Majemuk"*. Yogyakarta: Deepublish.
- Nana, S. (1997). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Bandung.
- Ni Putu , K. (2022). *Instrument Penilaian Pembelajaran & Penelitian*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Noushad, B., & Khurshid, F. (2019). Facilitating student learning: An instructional design perspective for health professions educators. *RDME: Research and Development in Medical Education*, Vol. 8(2), 1-6.
- Nunuk, S., Achmad, S., & Aditin, P. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nur , I. R., Hasibuan, R., & Erni. (2019). Study of Domino Number Game for Early Children's Ability to Recognize Numbers. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.3(2), 578-584.
- Ockti , S., Rohita , & Nila , F. (2018). Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Lambang Bilangan 1-10 Melalui Permainan Pohon Hitung pada Anak Usia 4-5 Tahun di BKB PAUD Harapan Bangsa. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, Vol. 4(3), 193-205.
- O'Donnell, P., Carpenter, M., & Bigge, M. (1976). *Teaching Individuals with Physical and Multiple Disabilities*. Columbus: Charles E. Merrill Publishing Compan.
- Rahmida, S., SistriAdini, A. S., & Neti , A. (2020). Penggunaan Media Math Box Education untuk Meningkatkan Kemampuan Penjumlahan Pada Anak Dengan Hambatan Majemuk. *Jurnal UNIMA : Jurnal Orthopedagogik*, Vol. 1(3), 1-10.
- Riskawati , M., Djamen, A., & Liando, O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Mobile di SMK. *EduTIK : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Vol. 2(4), 575-584.

- Rizki , W., & Bambang , S. S. (2020). Pentingnya media dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 2(1), 23-27.
- Rostina, S. (2013). *Media Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Runtutahu, T., & Selpius, K. (2017). *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Taboer, M. A., & Citra, A. M. (2023). *Pendidikan Anak dengan Disabilitas Majemuk*. Jakarta: UNJ Press.
- Usep, K. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Gunung Samudera.
- Wulan, N., Upik, E. R., & Adriani, P. (2022). Profil Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun Di Gugus Dahlia Klaten. *Jurnal Kumara Cendekia*, Vol. 10(2), 109-119.
- Yani, M., & Caryoto. (2013). *Media Pembelajaran Adaptif bagi Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Luxima Metro Media.
- Yolanda, F., & Maria, U. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Prosiding DPNPM Unindra*, 181-188.
- Yulinda, S. *Evaluasi Formatif* . Retrieved from academia.edu: https://www.academia.edu/7483146/EVALUASI_FORMATIF diunduh tanggal 25 Juli 2024.