

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
POINTS NUMERAL BERBASIS TEKNIK *TOUCH*
MATH BAGI PESERTA DIDIK DENGAN AUTISME
KELAS 8 DI SLBN 9 JAKARTA**



Oleh :

SILVIA PUTRI FIRMANSYAH

1102621083

SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KHUSUS
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2026

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN

PANITIA SIDANG SKRIPSI

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Points Numeral*
Berbasis Teknik *Touch Math* Bagi Peserta Didik Dengan
Autisme Kelas 8 di SLBN 9 Jakarta

Nama Mahasiswa : Silvia Putri Firmansyah

NIM : 1102621083

Program Studi : Pendidikan Khusus

Tanggal Ujian : Kamis, 16 Juli 2026

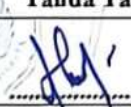
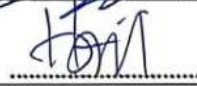
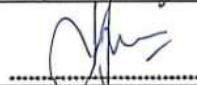
Pembimbing I


Dra. Siti Nurdini P. M.Sp.Ed.
NIP.196109261985072001

Pembimbing II


Suprihatin, M.Ed. Ed.D.
NIP.197605112009122001

Panitia Ujian Skripsi

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Aip Badrujaman, M.Pd (Penanggung Jawab) ¹		07-08-2026
Karta Sasmita, S.Pd, M.Si, Ph.D (Wakil Penanggung Jawab) ²		07-08-2026
Dr. Hartini Nara, M.Si (Ketua Penguji) ³		29-07-2026
Dr. Indina Tarjiah, M.Pd (Anggota) ⁴		29-07-2026
Dr. Trisna Mulyeni, M.Sc (Anggota) ⁵		28-07-2026

¹ Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan

² Wakil Dekan Bidang Akademik, Kemahasiswaan dan Alumni

³ Ketua Penguji

⁴ Dosen Penguji

⁵ Dosen Penguji

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POINTS*
NUMERAL BERBASIS TEKNIK *TOUCH MATH* BAGI
PESERTA DIDIK DENGAN AUTISME KELAS 8 DI SLBN 9
JAKARTA**

Silvia Putri Firmansyah

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan media pembelajaran peserta didik autisme dalam melakukan operasi penjumlahan dasar. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media *Points Numeral* berbasis teknik Touch Math. Penelitian menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian terdiri atas tiga peserta didik dengan autisme kelas 8 di SLBN 9 Jakarta. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, Survei, validasi ahli, angket respons peserta didik, serta tes pre-test dan post-test. Analisis data menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif melalui perhitungan persentase hasil validasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Points Numeral* memperoleh kategori sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli media sebesar 88,57%, ahli materi sebesar 90%, dan ahli autisme sebesar 86%. Hasil *one-to-one evaluation* menunjukkan bahwa media *Points Numeral* memperoleh kategori sangat praktis dengan persentase kepraktisan sebesar 92,18% pada RA, 91,40% pada RK, dan 97,65% pada NA. Selain itu, peserta didik memberikan respons positif terhadap media karena dinilai menarik, mudah digunakan, membantu proses berhitung, serta meningkatkan keterlibatan selama pembelajaran. Dengan demikian, media *Points Numeral* berbasis teknik *Touch Math* layak digunakan sebagai media pembelajaran penjumlahan dasar bagi peserta didik dengan autisme. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media pada materi operasi hitung lainnya serta melibatkan subjek yang lebih luas.

Kata kunci: Media pembelajaran, penjumlahan dasar, autisme, media *Points Numeral*, *Touch Math*, pengembangan media.

**DEVELOPMENT OF POINTS NUMERAL LEARNING MEDIA
BASED ON THE TOUCH MATH TECHNIQUE FOR GRADE 8
STUDENTS WITH AUTISM AT SLBN 9 JAKARTA**

Silvia Putri Firmansyah

ABSTRACT

This study was motivated by the need for instructional media to support students with autism in performing basic addition operations. The study aimed to develop Points Numeral, an instructional medium based on the Touch Math technique. This research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The participants were three eighth-grade students with autism at SLBN 9 Jakarta. Data were collected through observations, interviews, surveys, expert validation, student response questionnaires, and pre-test and post-test assessments. Data were analyzed using descriptive quantitative and qualitative techniques through percentage calculations of validation results. The findings indicated that the Touch Math-based Points Numeral media was categorized as highly feasible, with validation scores of 88.57% from the media expert, 90% from the subject matter expert, and 86% from the autism expert. The one-to-one evaluation results showed that the Points Numeral media was categorized as highly practical, with practicality percentages of 92.18% for RA, 91.40% for RK, and 97.65% for NA. In addition, the students responded positively to the media, perceiving it as interesting, easy to use, helpful for performing addition calculations, and capable of increasing engagement during the learning process. Therefore, the Touch Math-based Points Numeral media is considered feasible and practical as an instructional medium for teaching basic addition to students with autism. Future studies are recommended to develop the media for other arithmetic operations and involve a larger number of participants.

Keywords: instructional media, basic addition, autism, Points Numeral media, Touch Math, media development.

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Silvia Putri Firmansyah

NIM : 1102621083

Program Studi : Pendidikan Khusus

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Points Numeral* Berbasis Teknik *Touch Math* bagi Peserta Didik dengan Autisme Kelas 8 di SLBN 9 Jakarta”** adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pada bulan April 2026 - Juni 2026.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan hasil karya orang lain dan bukan merupakan terjemahan dari karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia bertanggung jawab akibat timbul jika pernyataan saya tidak benar.

Jakarta, Juni 2026

Pembuat Pernyataan,



Silvia Putri Firmansyah



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN**

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220

Telepon/Faksimili: 021-4894221

Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Silvia Putri Firmansyah

NIM : 1102621083

Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Pendidikan/Pendidikan Khusus

Alamat email : Silviaptr27@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (...)

yang berjudul :

Pengembangan Media Pembelajaran *Points Numeral* Berbasis Teknik *Touch Math* bagi Peserta Didik dengan Autisme Kelas 8 di SLBN 9 Jakarta.

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 31 Juli 2026

Penulis,

MOTTO DAN PESEMBAHAN

"Dan katakanlah: 'Ya Tuhanku, tambahkanlah kepadaku ilmu pengetahuan.'"

(QS. Taha: 114)

"Carpe diem. Seize the day. Make your lives extraordinary."

(John Keating, *Dead Poets Society* 1989)

Dengan penuh rasa syukur ke hadirat Allah SWT. atas segala rahmat, kasih sayang, serta pertolongan-Nya, karya ini penulis persembahkan kepada mereka yang telah menjadi bagian penting dalam setiap langkah perjuangan, memberikan doa, dukungan, semangat, dan kasih yang tulus hingga skripsi ini dapat terselesaikan. Sebagai ungkapan rasa hormat, cinta, dan terima kasih yang mendalam, karya ini penulis persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua, Tyas dan Fathir, yang telah menjadi sumber kasih sayang, doa, kekuatan, serta pengorbanan yang tiada henti. Terima kasih atas setiap peluh, perjuangan, dan kepercayaan yang selalu diberikan sehingga penulis mampu menyelesaikan perjalanan pendidikan ini.
2. Kedua adik tersayang, Afatar Rizki Firmansyah dan Gaffi Fadhil Firmansyah, yang selalu memberikan semangat, keceriaan, serta menjadi salah satu alasan bagi penulis untuk terus berusaha menjadi pribadi yang lebih baik.
3. Kakek dan nenek tercinta, Alm. Kusnardji dan Zubaedah dari pihak ayah, serta Safrie Syamsudin dan Purwanti dari pihak ibu, yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, serta menjadi bagian dari setiap langkah kehidupan penulis. Semoga Allah SWT. melimpahkan rahmat-Nya kepada Alm. Kusnardji.
4. Ria Halmayati, Novita, Hendra, Syahtia Nurul Idzati, serta Alm. Dicky N., yang telah menjadi bagian dari keluarga besar yang selalu memberikan doa, perhatian, dukungan, dan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan pendidikan ini.

5. Rayhan Irvan, S.T., yang senantiasa menemani, memberi bantuan, mendengarkan keluh kesah, memberikan semangat, dukungan, doa, serta selalu percaya pada kemampuan penulis dalam melewati setiap proses hingga skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Teman-teman Pendidikan Khusus kelas A Angkatan 2021 Universitas Negeri Jakarta, terima kasih atas kebersamaan, kerja sama, canda tawa, serta perjuangan yang telah dilalui bersama selama masa perkuliahan.
7. Teman-teman game *online* Call of Duty Mobile (CODM), yang tanpa disadari telah menjadi tempat penulis melepas penat, berbagi cerita, dan memperoleh semangat baru di tengah proses penyusunan skripsi.
8. *Rose Tteokbokki*, terima kasih telah menjadi "*mood booster*" yang selalu berhasil mengembalikan semangat penulis ketika mulai lelah menghadapi revisi demi revisi. Tanpamu, mungkin beberapa bab akan selesai lebih lambat
9. Terakhir, karya ini penulis persembahkan untuk diri sendiri, Silvia Putri Firmansyah. Terima kasih telah bertahan, bangkit dari setiap tantangan, dan tidak menyerah hingga mampu menyelesaikan salah satu pencapaian penting dalam perjalanan hidup ini. Semoga langkah ini menjadi awal dari perjalanan yang lebih baik,

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah Swt. atas segala rahmat, berkah, dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media *Points Numeral* Berbasis Teknik *Touch Math* bagi Peserta Didik dengan Autisme Kelas 8 di SLBN 9 Jakarta." Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Khusus, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.

Peneliti menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, arahan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah membantu selama proses penyusunan skripsi ini.

Pertama, Dra. Siti Nuraini P., M.Sp.Ed., selaku Dosen Pembimbing I dan Suprihatin, M.Ed., Ed.D., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, masukan, motivasi, serta meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dengan penuh kesabaran selama proses penyusunan skripsi ini.

Kedua, Dr. Aip Badrujaman, M.Pd., dan Karta Sasmita, S.Pd., M.Si., Ph.D., selaku Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.

Ketiga, Kepada Dr. Indra Jaya, M.Pd selaku koordinator Program Studi Pendidikan Khusus Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negei Jakarta, dan Prof. Dr. Asep Supena, M.Psi selaku dosen penasihat akademi.

Keempat, Dr. Hartini Nara, M.Si., selaku Ketua Sidang, Dr. Indina Tarjiah, M.Pd., selaku Dosen Penguji I, dan Dr. Trisna Mulyeni, M.Sc., selaku Dosen Penguji II yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan masukan, kritik, saran, dan arahan yang membangun sehingga skripsi ini menjadi lebih baik.

Keempat, seluruh dosen Program Studi Pendidikan Khusus Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman, dan wawasan yang sangat berharga selama peneliti menempuh pendidikan.

Kelima, Kepala SLBN 9 Jakarta beserta seluruh guru dan tenaga kependidikan yang telah memberikan izin, kesempatan, bantuan, serta dukungan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di lingkungan sekolah.

Keenam, para validator ahli media, ahli materi, ahli pendidikan khusus, ahli autisme, dan guru kelas yang telah meluangkan waktu untuk memberikan penilaian, masukan, serta saran dalam proses pengembangan media pembelajaran sehingga produk yang dikembangkan menjadi lebih baik dan layak digunakan.

Ketujuh, kedua orang tua tercinta serta seluruh keluarga yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, dukungan, motivasi, dan pengorbanan yang tiada henti sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi dan penyusunan skripsi ini.

Kedelapan, teman-teman Program Studi Pendidikan Khusus angkatan 2021 Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan semangat, bantuan, pengalaman, dan kebersamaan selama menjalani masa perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan karya ilmiah ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang Pendidikan Khusus, serta menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya.

Jakarta, Juni 2026

Peneliti,

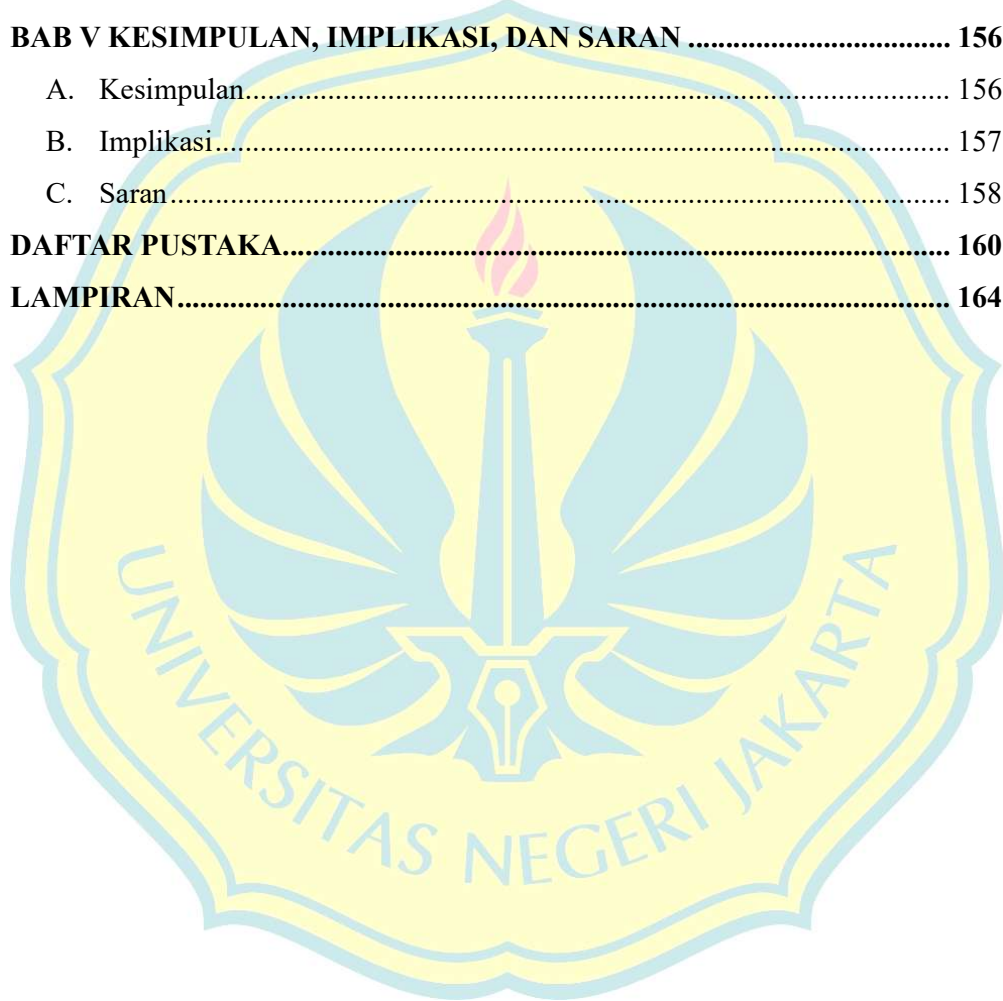
Silvia Putri Firmansyah

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
ABSTRAK	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	v
MOTTO DAN PESEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah.....	9
D. Perumusan Masalah Penelitian.....	9
E. Kegunaan penelitian.....	10
BAB II KAJIAN TEORITIK.....	12
A. Hakikat Pengembangan Media.....	12
B. Hakikat Media Pembelajaran	14
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	14
2. Klasifikasi Media Pembelajaran.....	16
3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	20
4. Pengertian Media Adaptif.....	22
C. Hakikat <i>Points Numeral</i>	25
1. Pengertian Teknik <i>Touch Math</i>	26
2. Manfaat Teknik <i>Touch Math</i>	27
3. Tahap pelaksanaan Media <i>Points Numeral</i>	29
4. Kelebihan dan kekurangan Media <i>Points Numeral</i>	31

D. Hakikat Autisme	32
1. Pengertian Autisme	32
2. Klasifikasi Autisme	34
3. Karakteristik Autisme.....	38
4. Prinsip Pembelajaran Peserta Didik Autisme.....	41
E. Hasil Penelitian yang Relevan.....	45
F. Kerangka Konsep Pengembangan.....	48
G. Rancangan Konseptual Produk	49
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	53
A. Tujuan Penelitian.....	53
B. Tempat dan Waktu Penelitian	53
C. Pendekatan dan Metode Penelitian	53
D. Prosedur Pengembangan	55
1. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	57
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	58
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	61
4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	62
5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	63
E. Instrumen Penelitian.....	63
F. Teknik Analisis Data	67
1. Validasi Ahli (<i>Expert review</i>)	67
2. Uji satu-satu (<i>One-to-one Evaluation</i>).....	69
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	71
A. Nama Produk.....	71
B. Karakteristik Produk	71
1. Spesifikasi Produk.....	71
2. Prasyarat Penggunaan Media <i>Points Numeral</i>	74
3. Fitur Media <i>Points Numeral</i>	74
4. Keunggulan Produk.....	75
5. Kelemahan Produk	76
C. Prosedur Pemanfaatan Produk	77
D. Prosedur Pengembangan dan Hasil Uji Coba	79

1. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	80
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	82
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	94
4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	102
5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	110
E. Pembahasan	134
F. Keterbatasan Penelitian	153
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	156
A. Kesimpulan.....	156
B. Implikasi.....	157
C. Saran.....	158
DAFTAR PUSTAKA.....	160
LAMPIRAN.....	164



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Sketsa Media <i>Points Numeral</i>	49
Gambar 3. 1 Tahap Model ADDIE.....	54
Gambar 3. 2 Langkah-langkah Model ADDIE	55
Gambar 3. 3 Bagan Prosedur Pengembangan	56
Gambar 4. 1 Rancangan Komponen Media <i>Points Numeral</i>	71
Gambar 4. 2 Media <i>Points Numeral</i> tampak depan	144
Gambar 4. 5 Media <i>Points Numeral</i> tampak samping	145
Gambar 4. 6 Tampilan isi media secara keseluruhan	145
Gambar 4. 7 Sampul buku panduan penggunaan media	146
Gambar 4. 8 Kata pengantar buku panduan	146
Gambar 4. 9 Deskripsi media <i>Points Numeral</i>	147
Gambar 4. 10 Penjelasan Komponen media	148
Gambar 4. 11 Cara penggunaan media	149
Gambar 4. 12 Contoh penggunaan soal 1	149
Gambar 4. 13 Contoh penggunaan soal 2	150
Gambar 4. 14 Contoh penggunaan soal 3	150
Gambar 4. 15 Contoh penggunaan soal menyimpan	151
Gambar 4. 16 Latihan soal Pada Buku Panduan	152
Gambar 4. 17 Penutup buku panduan	152
Gambar 4. 18 Sampul Belakang Buku Panduan	153

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Sketsa Media <i>Points Numeral</i>	59
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media	64
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	64
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Kekhususan Autisme	65
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen <i>One-to-one Evaluation</i> Peserta Didik Autisme	66
Tabel 3. 6 Skor Instrumen Penelitian	67
Tabel 3. 7 Skor Kelayakan Skala <i>Likert</i>	68
Tabel 3. 8 Skor Penilaian <i>One-to-one Evaluation</i>	69
Tabel 3. 9 Skor Penilaian Kepraktisan	70
Tabel 4. 1 Rancangan Design.....	84
Tabel 4. 2 Perbandingan Desain Awal dan Desain Setelah Revisi.....	97
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Tahap I oleh Ahli Media.....	110
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Tahap II oleh Ahli Media	112
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Tahap I oleh Ahli Materi	113
Tabel 4. 6 Hasil Validasi Tahap II oleh Ahli Materi.....	115
Tabel 4. 7 Hasil Validasi oleh Ahli Autisme.....	117
Tabel 4. 8 Perbandingan Hasil Validasi Tahap I dan Tahap II Media	119
Tabel 4. 9 Hasil Akhir Validasi Ahli terhadap Media <i>Points Numeral</i>	119
Tabel 4. 10 Hasil <i>One-to-one Evaluation</i> Peserta Didik RA	120
Tabel 4. 11 Hasil <i>One-to-one Evaluation</i> Peserta Didik RK.....	124
Tabel 4. 12 Hasil <i>One-to-one Evaluation</i> Peserta Didik NA	128
Tabel 4. 13 Tabel Rekapitulasi Hasil <i>One-to-one Evaluation</i>	132
Tabel 4. 14 Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Peserta Didik	133
Tabel 4. 15 Hasil Akhir Media	144

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	165
Lampiran 2. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	166
Lampiran 3. Laporan Hasil Studi Pendahuluan	167
Lampiran 4. Intrumen Validasi Ahli Media.....	174
Lampiran 5. Intrumen Validasi Ahli Materi	177
Lampiran 6. Intrumen Validasi Ahli Autisme	181
Lampiran 7. Intrumen <i>One-to-one Evaluation</i> Peserta Didik Autisme.....	185
Lampiran 8. Surat Permohonan Validator Ahli Media.....	191
Lampiran 9. Hasil Validasi Ahli Media Tahap I.....	192
Lampiran 10. Hasil Validasi Ahli Media Tahap II	195
Lampiran 11. Surat Permohonan Validator Ahli Materi.....	198
Lampiran 12. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I	199
Lampiran 13. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II	203
Lampiran 14. Surat Permohonan Validator Ahli Autisme.....	207
Lampiran 15. Hasil Validasi Ahli Autisme.....	208
Lampiran 16. Hasil <i>One-to-one Evaluation</i> Peserta Didik RA.....	212
Lampiran 17. Hasil <i>One-to-one Evaluation</i> Peserta Didik RK.....	217
Lampiran 18. Hasil <i>One-to-one Evaluation</i> Peserta Didik NA	222
Lampiran 19. Produk Akhir Media <i>Points Numeral</i>	227
Lampiran 20. Dokumentasi Kegiatan Penelitian	236
Lampiran 21. Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	238
Lampiran 22. Daftar Riwayat Hidup.....	239