

## DAFTAR PUSTAKA

- Al Irsyadi, F. Y., & Nugroho, Y. S. (2015). *Game Edukasi Pengenalan Anggota Tubuh dan Pengenalan Angka untuk Anak Berkebutuhan Khusus (AKB) Tunagrahita Berbasis Kinect. Pros. SNATIF, 2, 1-8.*
- Algethami, R. (2024). Quality of life of students with intellectual disabilities: The role of educational and social support. *Journal of Intellectual Disabilities, 45-60.*
- Ambarwati, P., & Darmawel, P. S. (n.d.). Implementasi Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Media Pembelajaran Untuk Anak Tunagrahita. *Majalah Ilmiah UNIKOM, 18, 51-58.*
- Amin, M. (1995). *Ortopedagogik anak tunagrahita.* Depdikbud.
- Amin, M. (1995). *Ortopedagogik Anak Tunagrahita.* Bandung: Depdikbud.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik.* Rineka Cipta.
- Daryanto. (2016). *Media pembelajaran.* Yogyakarta: Gava Media.
- Desiningrum, D. R. (2016). *Psikologi anak berkebutuhan khusus.* Yogyakarta: Psikosain.
- Djali. (2008). *Psikologi pendidikan.* Bumi Aksara.
- Efendi, M. (2006). *Pengantar psikopedagogik anak berkelainan.* Jakarta: Bumi Aksara.
- Enticott, E., & Dew, A. (2025). Intellectual disability and life outcomes: A review of current research. *Journal of Intellectual & Developmental Disability.*

- Hidi, S. &. (2020). The four-phase model of interest development. *Educational Psychologist*. 1-14.
- Janho dit Hreich, C. S.-M. (2024). Educational practices for students with intellectual disabilities: A systematic review. *Frontiers in Education*.
- Made Sujana, N. R. (2017). Penerapan pendekatan kontekstual berbantuan media konkret untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar. *International Journal of Elementary Education*, 103-112.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning (3rd ed.)*. Cambridge University Press.
- Munir. (2015). *Multimedia: Konsep dan aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Organization, W. H. (2023). *International classification of diseases 11th revision (ICD-11)*. Retrieved from <https://icd.who.int/en/>
- Philip, & Andrew. (2009). The Triad of Impairment in Autism Revisited. *Journal of Child and Adolescent Psychiatric Nursing*, 189.
- Praditya, P. A. (2019). Pengembangan multimedia pembelajaran dengan evaluasi instructional game matematika siswa SMPLB. *Jurnal Edutech*, 7(1), 66-76.
- Rendoth, T. e. (2024). Curriculum effectiveness for students with intellectual disabilities. *Journal of Special Education*.
- Retnawati, H. (2016). *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Parama Publishing.
- Saini, R. S. (2025). Technology in special education: Enhancing learning outcomes for students with disabilities. *Journal of Special Education Technology*, 25–39.

- Schindler, L. A. (2021). Computer-based technology and student engagement: A critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 18(1), 1-28.
- Siagian, M. D. (2016). Kemampuan koneksi matematika dalam pembelajaran matematika. *Journal of Mathematics Education and Science*. 58-67.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suandito, B. (2017). Bukti informal dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 13-24.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (n.d.).
- Wardani, I. G. (2013). *Pengantar pendidikan anak berkebutuhan khusus*. Tangerang: Universitas Terbuka.
- Yosiani, N. (2014). *Anak tunagrahita*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Yosiani, N. (2014). Relasi karakteristik anak tunagrahita dengan pola tata ruang belajar di sekolah luar biasa. *E-Journal Graduate Unpar*, 111-123.