

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kurnia, Y., & Rusbandi, A. (2016). Modul Guru Pembelajar Taman Kanak-kanak. *Pengembangan Nilai Agama-Moral Dan Sosial-Emosional*, 145.
- [2] Efendi Mohammad. 2006. *Pengantar Psikopedagogik Anak Berkelainan*. Jakarta: Bumi aksara.
- [3] Dibia, I Ketut,dkk. 2005. *Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Di Kelas Rendah Berorientasi Pada Kurikulum 2004*. Singaraja: Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Negeri Singaraja.
- [4] Bela, P., Hastuti, W. D., Design, P., Design, E., Experimental, Q., Design, Q. E., & Series, T. (2017). Metode Struktural Analitik Sintetik dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Tunagrahita, *3(November)*, 2–4.
- [5] Tjoe, J. L. (2013). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Pemanfaatan Multimedia. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, *7(1)*, 17–48. Retrieved from <http://pps.unj.ac.id/journal/jpud/article/view/31>
- [6] Vidia, G., Putri, H., & Am, M. S. (2018). Metode SAS ( Struktural Analitik Sintetik ) dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan bagi Siswa Tunagrahita Sedang No Nama Jumlah Rata-rata Nilai Pretest Posttest, *4*, 48–52.
- [7] Wisjnu, I. (2017). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Pelaksanaan Membaca Lanjut Anak Tunagrahita Ringan Kelas VI di SLB YKB Tarogong Garut, *III(01)*, 79–88.
- [8] Priyanto, D. (2009). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer. *Iqra*, *14(1)*, 1–13.
- [9] Oka, I Gde Putu Arya. 2017. *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- [10] Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung, CV. Alfabeta.
- [11] Binanto, I. 2010. *Multimedia Digital Dasar teori + Pengembangannya*. hlm 260. Yogyakarta: Andi Offset.

- [12] Aulina, C. N. (2012). Pengaruh Permainan dan Penguasaan Kosakata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun, *I*(2), 131–143.
- [13] Azhar Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: CV. Rajawali.
- [14] Setiawati, D., Iqbal, I., & Bandung, J. D. (n.d.). MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN AKSARA BESEMAH PADA ANAK SD DI KOTA PAGARALAM BERBASIS ANDROID ( STUDI KASUS : SD N 55 ) Teknik Informatika - Universitas Komputer Indonesia.
- [15] Arafah, R. N., Iqbal, I., & Bandung, J. D. (n.d.). PENERAPAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MOLEKUL BERBASIS ANDROID STUDI KASUS SMAN 18 BANDUNG.
- [16] Wisjnu, I. (2017). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Pelaksanaan Membaca Lanjut Anak Tunagrahita Ringan Kelas VI di SLB YKB Tarogong Garut, *III*(01), 79–88.
- [17] Efendi Mohammad. 2006. *Pengantar Psikopedagogik Anak Berkelainan*. Jakarta: Bumi aksara
- [18] Ariesto Hadi Sutopo. 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- [19] Adiprananta, Rui. 2004. *Pembuatan Computer Aided Learning Mengenai Hewan Vertebrata bagi Siswa SMP*. Surabaya: Universitas Kristen Petra.
- [21] Kirk, Samuel A, & Gallagher, James J. 1979. *Educating Exceptional Children*. Boston: Houghton Mifflin Co. pp. 104.
- [22] Fujishima, Takashi, et al. 1992. *Handbook of Care and Training for Developmental Disabilities*. Tokyo: Japan League for the Mentally Retarded. pp. 22.
- [23] M. Dr. Munawir Yusuf. 2006. *Pendidikan Bagi Anak dengan Problema Belajar*.

- [24] T, Sutjihati Somantri. 2007. *Psikolog Anak Luar Biasa*. Bandung: Refka Aditama.
- [25] Mumpuniarti. 2000. *Penanganan Anak Tunagrahita (Kajian dari segi pendidikan Sosial Psikologi dan Tindak Lanjut Usia Dewasa)*. Yogyakarta: UNY.
- [26] Muttaqin, G., Agustia, R.D., J.D. (n.d.). Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Suku Kata Benda Untuk Anak Autis di SLB Negeri Cileunyi Berbasis Desktop Teknik Informatika – Universitas Komputer Indonesia.
- [27] Ariesto Hadi Sutopo. 2003. *Multimedia Interaktif degan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- [29] A. Nugroho, *Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML & Java*. Yogyakarta: Andi Offset, 2009.