

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Amin, M. (1995). *Pedagogi Anak Tunagrahita*. Bandung: Depdikbud Dirjen Pendidikan Tinggi.
- Alimin, Z. (2008). *Hambatan Belajar dan Hambatan Perkembangan Pada Anak Tunagrahita*. [Online] Tersedia: [www.z-alimin.blogspot.com](http://www.z-alimin.blogspot.com) [08 Juli 2017]
- Astati, (2001). *Persiapan Pekerjaan Penyandang Cacat Tunagrahita*. Bandung: CV. Pendawa.
- Bandi, D. (2006). *Penyebab Kelainan Keterbelakangan Mental*. Bandung: Rizki Press.
- Bustaman, (2001). *Konsep Dasar Animasi*. Bandung: Informatika
- Djalle, G (2007) *3D Animation Movie*. Bandung: Informatika
- Ibrahim, (20017) *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Julaeha, S. (2012). “Penggunaan Metode Permainan Kartu Angka untuk Meningkatkan Pemahaman Lambang Bilangan bagi Siswa Tunagrahita Ringan”. Skripsi FIP UPI Bandung.
- Mariam, I (2012). *Pengaruh Media Gambar Dua Dimensi Dengan Animasi Flash Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sains Anak Tunarungu*. Skripsi FIP UPI Bandung.
- Munadi, Y (2008) *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Rochyadi, E., dan Alimin, Z (2003). *Pegembangan Program Pembelajaran Individual*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Satriana, A. (2013). meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1 sampai 5 melalui media *flash card* bagi siswa tunagrahita sedang, *Jurnal pendidikan khusus*, 1 (2), hlm. 15. [(online)<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu/article/view/1124/992/> diakses 29 Juli 2017]
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sunanto, J. (2006). *Penelitian dengan Subjek Tunggal*. Bandung: UPI Press.
- Tim Pusat Bahasa. (2001). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka
- Universitas Pendidikan Indonesia. (2015). *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia.
- Wikipedia ensiklopedia bebas. (2012). *Animasi komputer*. [Online] Tersedia: <http://id.wikipedia.org/> (29 November 2016)
- Zughoiriyah, B, dkk. (2015). Penerapan teams games tournament berbantuan media kartu domino angka untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan, *Journal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, 3 (1), hlm. 8 [(online)  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/5885/4239> /diakses 30/07/2017]