

DAFTAR PUSTAKA

Anonim. *Media Pembelajaran Permainan Kartu untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Anak Tunagrahita Ringan*. Jakarta. [Online]. Tersedia : <http://gudangmakalah.blogspot.co.id/2009/09/skripsi-media-pembelajaran-permainan.html>

Creswell, J. W. (2013). *Research Design : Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches (Edisi Ketiga)*. Los Angeles: Sage Publications.

Rahmawati, W. (2013). *Efektifitas Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Dalam Mengembangkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Taman Kanak-kanak Skripsi*. Program Studi PGPAUD. UPI. Tidak Diterbitkan

Rohimah. *Jenis Permainan Pendukung Anak Usia Dini*. Bandung. [Online]. Tersedia : <http://repository.upi.edu/5062/> [2016]

Runtukahu T. (1996). *Pengajaran Matematika Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta : Ditjen Dikti Depdikbub

Siswanto. (2008). *Jenis Permainan Anak Pra Sekolah*. Jakarta : Zikrul Hakim

Solehudin. (2000). *Konsep Dasar Pendidikan*. Bandung : Departemen Pendidikan Nasional

Sriningsih, N. (2009). *Pembelajaran Matematika Terpadu untuk Anak Usia Dini*. Bandung : Pustaka Sebelas

Sudono. (2000). *Belajar dan Bermain Anak Pra Sekolah*. Jakarta : Zikrul Hakim

Devy Putri Pratiwi, 2018
PENERAPAN PERMAINAN RAMP BOWLING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN PADA ANAK TUNAGRAHITA RINGAN SDLB DI SLB-C SUKAPURA BANDUNG
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Sutopo. (2008). *Pengembangan Bentuk Permainan untuk Anak Pra Sekolah*. Jakarta : Zikrul Hakim

Somantri, T.S. (1996). *Psikologi Anak Luar Biasa*, Jakarta: Depdikbud.

Susetyo, B. (2015). *Prosedur Penyusunan & Analisis Tes*. Bandung : Refika Aditama

Sunanto, J (2005). *Pengantar Subjek Tunggal*. Tsukuba : CRICED

Wardiana. (2012). *Matematika Hakikat & Logika*. Jogjakarta : Ar-Ruzz Media