

DAFTAR PUSTAKA

- Alimin, Zaenal. (2007). *Model Pembelajaran Anak Tunagrahita melalui Pendekatan Konseling*. [Online]. Tersedia : <http://www.z-alimin.blogspot.com> [25April2012]
- Amin, M. (1995). *Orthopedagogik Anak Tunagrahita*. Jakarta : Depdikbud
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung : PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera
- Delphie, B. (2009). *Bimbingan Perilaku Adaptif (Anak dengan Hndaya Perkembangan Fungsional)*. Sleman : PT. Intan Sejati Klaten
- Depdiknas. (2007). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka
- Dian, A. K. (2008). *Uang dan Kekuatannya*. Jakarta : PT. Kiara Alfiani
- Efendi, M. (2008). *Pengantar Psikopedagogik Anak Berkelainan*. Jakarta : Bumi Aksara
- Ernawati (2008). *Pengaruh Metode Iqro Animasi Terhadap Kemampuan Mengeja Huruf Hijaiyah pada Anak Tunagrahita Ringan*. Skripsi PLB FIP UPI Bandung: tidak diterbitkan.
- Green, T. and Brown, A. (1986). *Multimedia Projects in The Classroom : A Guide to Developement And Evaluation*. California : Corwin Press, Inc.
- Henry, S. (2010). *Cerdas Dengan Games*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama
- Husnan, M. (1986). *Pengenalan Mikrokomputer dalam Pendidikan*. Bandung : Penerbit Angkasa
- Margareta, M (2012). *Pengaruh Media Compact Disk (CD) Interaktif Edu Games dalam Peningkatan Kemampuan Memahami Perintah pada Anak Autistic Spectrum Disorders*. Skripsi PLB FIP UPI Bandung: tidak diterbitkan.
- Aryanti,2012
Pengaruh Permainan Komputer Interaktip Kecerdasan Pinansial Terhadap Peningkatan Kemampuan Pengenalan Konsep Uang Pada Anak Tunagrahita Ringan(Penelitian Singla Research Terhadap Siswa SMA LB Kelas xii Di SLB C Summersari Kota Bandung)
Universitas Pendidikan Indonesia Repisitory.upi.edu

- Miswarnih (2008). *Pengaruh Media Interaktif dalam Meningkatkan Kemampuan Mengklasifikasikan Bangun Datar pada Anak Tunagrahita Sedang*. Skripsi PLB FIP UPI Bandung: tidak diterbitkan.
- Nugrahanto, P. (2008). *Brain Games 4 Children Kumpulan Permainan Edukatif Free Ware untuk Anak-anak*. Bandung : Nuansa Aulia
- Pramono, G. (2008). *Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran* [Online]. Tersedia : <http://sinauflash.blogspot.com/2009/03/apa-sebenarnya-flash-itu.html> [25April2012]
- Putinari, M (2011). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis CAI (Computer Assisted Instruction) Melalui Model Instructional Games dalam Meningkatkan Kemampuan Mengingat Anak Tunagrahita Ringan*. Skripsi PLB FIP UPI Bandung: tidak diterbitkan.
- Rochyadi, E dan Alimin, Z. (2003). *Pengembangan Program Pembelajaran Individual Bagi Anak Tunagrahita*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional
- Runtukahu, T. (1996). *Pengajaran Matematika Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta : Depdikbud
- Setiawan, D. (2008). *Komputer dan Media Pembelajaran*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Sudjana, N. (2005). *Tuntunan Penyusunan Karya Ilmiah*. Bandung : Sinar Baru Algensindo
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Sunanto, J. Dkk. (2005). *Pengantar Penelitian dengan Subjek Tunggal*. CRICED University of Tsukuba
- Tawney and Gast. (1984). *Single Subject Research in Special Education*. Columbus : Charles E Merrill Publishing Company
- Tridhonanto, A. (2011). *Optimalkan Potensi Anak dengan Games*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo

Aryanti,2012

Pengaruh Permainan Komputer Interaktif Kecerdasan Finansial Terhadap Peningkatan Kemampuan Pengenalan Konsep Uang Pada Anak Tunagrahita Ringan(Penelitian Singla Research Terhadap Siswa SMA LB Kelas xii Di SLB C Summersari Kota Bandung)
Universitas Pendidikan Indonesia Repisitory.upi.edu

UPI. (2008). *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Bandung : Departemen Pendidikan Nasional Universitas Pendidikan Indonesia

Wahyudin, D. (2007). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta : Universitas Terbuka

Winataputra, U., dkk. (2007). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Universitas Terbuka



Aryanti,2012

Pengaruh Permainan Komputer Interaktif Kecerdasan Finansial Terhadap Peningkatan Kemampuan Pengenalan Konsep Uang Pada Anak Tunagrahita Ringan(Penelitian Singla Research Terhadap Siswa SMA LB Kelas xii Di SLB C Summersari Kota Bandung)
Universitas Pendidikan Indonesia Repisitory.upi.edu