

## DAFTAR PUSTAKA

Andy, Prastowo. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik – Panduan Lengkap Aplikatif*, Yogyakarta: DIVA Press (Anggota IKAPI).

Association, American Psychiatric 1994. *Diagnostic And Statistical Manual Of Mental Disorders Fourth Edition. (DSM-IV)*: American Psychiatric Association.

Bandi, Delphie. 2006. *Pembelajaran Anak Tunagrahita - Suatu Pengantar dalam Pendidikan Inklusi*, Bandung: PT Refika Aditama

Ernisa, Purwandari. 2012. *Keefektivan Modul “Kegunaan Sinar Matahari Dalam Kehidupan Sehari-Hari” Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Siswa Tunagrahita Kategori Ringan Di Kelas Iv Sekolah Luar Biasa Negeri 2 Yogyakarta*. Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta.

Hallahan, D.P., Kauffman, J.M. & Pullen, P.C. (2009). *Exceptional Learners An Introduction to Special Education*. New York: Pearson.

Isnayani. 2012. *Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Angka Menggunakan Permainan Computer Tutor*, Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

Kepala, Pusat Kurikulum Badan Penelitian dan Pengembangan. 2007. *Model Bahan Ajar Tematik Sdlb Tunagrahita Ringan ( C ) Kelas iii Semester i*: Departemen Pendidikan Nasional.

Purwanto, M, Ngalim. 2004. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Rusman, Deni, K., dan Cepi, R. 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Jakarta: Rajawali Pers

Samuel, Henry. 2010. *Cerdas Dengan Game*, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

Shanti, Ida Ayu Prima, 2005. *Jurnal: Menjelaskan Konsep Dasar IMK*

Tiago, M., Vítor, C., dan Filomena, S. 2011. *Serious Game as a Tool to Intellectual Disabilities Therapy : Total Challenge*. Journal of Industrial Electronics Department, University of Minho, Guimarães, Portugal.

