

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, L., dkk. 2017. "The Peculiarity of E-Learning XHTML Editor (EXE) Based on Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction (ARCS) to Improve the Students' Learning Motivation of Vocational High School". *Advances in Social Science, Education and Human Research*, 158, 445–456.
- Ainsworth, S. 1999. "The functions of multiple representations". Dalam *Computers and Education*, 33(2–3), 131–152.
- Ainsworth, S. 2008. "The Educational Value of Multiple representasi When Learning Complex Scientific Concept". Dalam *Gilbert, J. K., Reiner, M. and Nakhleh, M. (eds), Visualization: Theory and Practice in Science Education* (hal. 191–208). New York: Springe.
- Aripin, B. C. 2009. *Step by Step Membuat Video Tutorial Menggunakan Camtasia Studio*. Bandung: Oase Media.
- Astuti, D., dan Trisnawati. 2013. "Pengembangan Bahan Ajar Matematika Untuk SMPLB / B Kelas IX Berdasarkan Standar Isi". *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika FMIPA UNY*, 211–218.
- Awalin, R. N. 2017. *Pembelajaran Bahasa melalui Metode Maternal Reflektif (MMR) untuk Anak Tunarungu Kelas Dasar III di SLB B Karnnamanohara*. Skripsi (tidak diterbitkan) Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Azwandi, Y. 2007. *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Tenaga Perguruan Tinggi.
- Beni, K., dkk. 2017. "Media Pembelajaran Matematika Interaktif untuk Siswa Tunarungu: Perancangan dan Validasi". *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Teknik Informatika (SENAPATI) Ke-8*, 16–22.
- Candiasa, I. M. 2010. *Pengujian Instrumen Penelitian Disertai Apikasi ITEMAN dan BIGSTEPS*. Singaraja: Undiksha Press.
- Clark, D. 2015. *History of the ADDIE Model*. http://www.nwlink.com/~donclark/history_isd/addie.html. Diakses tanggal 29 Juni 2019.
- Chomsin, S., dkk. 2008. *Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Copriady, J. 2014. "Penerapan SPBM yang Diintegrasikan dengan Program Exe Learning Terhadap Motivasi Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Kimia Dasar". *Jurnal Pendidikan Kimia*, 5(2).

- Delphie, B. 2006. *Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. Bandung: Refika Aditama.
- Depdiknas. 2008. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- Efendi, M. 2006. *Pengantar Psikopedagogik Anak Berkelainan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Goldin, G. A. 2002. "Representation in Mathematical Learning and Problem Solving". Dalam *Handbook of International Research in Mathematics Education*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Heinich, R., dkk. 1996. *Instructional media and technologies for learning* (5 ed.). Englewood Cliffs: A simon & Schuster Company.
- Hohenwarter, M., dan Judith Hohenwarter. 2008. *GeoGebra Help Official Manual 3.0*.
- Hudoyo, H. 2002. *Representasi Belajar Berbasis Masalah*. *Jurnal Matematika atau Pembelajarannya*. ISSN: 085-7792. Tahun ke VII, Edisi Khusus.
- Kalisni. 2013. "Meningkatkan Kemampuan Penjumlahan Bilangan Bulat Media Korek Api Bagi Anak Tunarungu". *E-JUPEKhu (JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN KHUSUS)*, 1(2), 80–91.
- Kharisma, J. Y., dan Aslim Asman. 2018. "Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Masalah Berorientasi pada Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Prestasi Belajar Matematika". *Indonesian Journal of Mathematics Education*, 1(1), 34–47.
- Khasanah, dan Heryanti. 2017. "Pengaruh Pemanfaatan Bahan Ajar Audio Visual dan Kreativitas Belajar terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam". *Akademika Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 1–15.
- Kuntze, M., dkk. 2014. "Rethinking literacy: Broadening opportunities for visual learners". *Sign Language Studies*, 14(2), 203–224.
- Kurniasari, I. 2018. *Pengembangan E - Module Berbasis Exe-Learning Bercirikan Etnomatematika pada Materi Bangun Ruang Peserta Didik Kelas VIII*. Skripsi (tidak diterbitkan) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Lee, W. W., dan Diana L. Owens. 2004. *Multimedia-Based Instructional Design* (2 ed.). San Fransisco: Pfeiffer.
- Lestari, A. P. 2015. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Gambar Teknik Berbasis Software Bantudi SMK Binawiyata Sragen Kelas X Paket Keahlian Teknik Otomasi Industri*. 31. Skripsi (tidak diterbitkan) Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Liando, J., dan Aldion Dapa. 2007. *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus dalam Prespektif Sistem Sosial*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Tenaga Perguruan Tinggi.

- Mubasiroh, S. L. 2013. *Pengembangan Buku Pembelajaran Keterampilan Menulis Berbasis Pendekatan Proses untuk Siswa SMA dan MA Kelas XI*. Skripsi (tidak diterbitkan) Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mulyadi. 2015. *Pembelajaran Matematika di Sekolah Luar Biasa (SLB) Khusus Tunarungu Karnnamanohara Yogyakarta Tingkat SMP*. Skripsi (tidak diterbitkan) Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mulyani, S. 2013. "Meningkatkan Kemampuan Perkalian Bilangan Bulat 6-10 Melalui Metode Jarimatika Bagi Anak Tunarungu". *E-JUPEKhu (JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN KHUSUS)*, 1(2), 150–160.
- Mulyatiningsih, E. 2012. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: CV. Alfabeta.
- National Council of Teacher of Mathematics. 2000. *Principles and Standards for School Mathematics*. Reston VA: NCTM.
- Nursila, H. 2013. *Penerapan Media Video Tutorial Dengan Pemanfaatan Software Camtasia Dalam Pembelajaran Fungsi Sederhana Microsoft Excel Untuk Meningkatkan Aktifitas Belajar Sehingga Berdampak Pada Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII di Mts Negeri 1 Winong*. Skripsi (tidak diterbitkan) Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Padamu, Admin. 2016. *Desain Pembelajaran Model ADDIE*. <https://www.padamu.net/desain-pembelajaran-model-addie>. Diakses tanggal 1 April 2019.
- Prastowo, A. 2014. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan: Teoritis dan Praktik*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Pujawan, A. A. G. S., dkk. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Peluang untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa SMPLB Tunarungu. *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha*, 8(2).
- Rahmayani, M. 2011. *Pengaruh Penggunaan Multimedia Berbasis Camtasia Studio terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*. Skripsi (tidak diterbitkan) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Ratnaningrum, Y. F. 2015. *Penggunaan Alat Peraga Kartu Hitung pada Pembelajaran Materi Operasi Hitung Perkalian Bilangan Bulat bagi Siswa Tunarungu Kelas VII SMP di SLB N 1 Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015*. Skripsi (tidak diterbitkan) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma.
- Retnawati, H., dkk. 2013. "Developing Mathematics Textbooks for the Teaching to Hearing Impaired Students of Junior High School". *The Online Journal of Counselling and Education*, 2(1), 111–127.
- Rohmah, N. 2016. *Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Buku Fabel Berkarakter untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Materi Bangun Datar*

Kelas IV A SD Islam As-Salam Malang. Skripsi (tidak diterbitkan) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.

Sadjati, I. M. 2012. Pengembangan Bahan Ajar. Dalam *Hakikat Bahan Ajar* (hal. 1–62). Jakarta: Universitas Terbuka.

Sari, B. K. 2017. "Desain Pembelajaran Model ADDIE dan Impelemtasinya dengan Teknik Jigsaw". *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan : Tema "desain pembelajaran di era ASEAN economic community (AEC) untuk pendidikan Indonesia berkemajuan ,"* ISBN 978-602-72016-2-4.

Septiani, D., dkk. 2016. "Pengembangan Komunikasi Verbal pada Anak Tunarungu". *Jassi Anakku*, 9(2), 124–130.

Sholihah, W., dkk. 2015. "Pengembangan Bahan Ajar (Buku Siswa) Matematika untuk Siswa Tunarungu Berdasarkan Pada Sub Pokok Bahasan Menentukan Hubungan Dua Garis, Besar Sudut, dan Jenis Sudut Kelas VII SMPLB/B Taman Pendidikan dan Asuhan (TPA) Jember Tahun Ajaran 2012/2013". *Pancaran*, 4(1), 219–228.

Siregar, N. R. 2017. "Persepsi Siswa Pada Pelajaran Matematika: Studi Pendahuluan Pada Siswa yang Menyenangi Game". *Prosiding Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia*, 224–232.

Somantri, T. S. (2006). *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: Refika Aditama.

Somantri, T. S. (2012). *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: Refika Aditama.

Suarsana, I. M., dan G. A. Mahayukti. 2013. "Pengembangan E-Modul Berorientasi Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa". *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 2(3), 193.

Suharmini, T. 2007. *Psikologi Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Tenaga Perguruan Tinggi.

Sumantri. 2005. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Tenaga Perguruan Tinggi.

Suparno. 2001. *Pendidikan Anak Tunarungu (Pendekatan Orthodidaktik)*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Syahbana, A. 2016. *Belajar Menguasai GeoGebra (Program Aplikasi Pembelajaran Matematika)*. Palembang: NoerFikri.

Tegeh, I. M., dkk. 2015. "Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan dengan Model ADDIE". *Seminar Nasional Riset Inovatif IV*, 208–216.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003. 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*.

Waldrip, B., dkk. 2006. "Learning Junior Secondary Science through Multi-Modal Representations". *Electronic Journal of Science Education*, 11(1), 87–107.

Widiyastuti, N. P. S., dkk. 2016. "Analisis Kemampuan Siswa dalam Menyelesaikan Operasi Bilangan Bulat Kelas IV". *e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 4(1).

Zahroh, F., dkk. 2017. "Pengembangan Media Video Sains Interaktif Untuk Siswa Slb Tunarungu". *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 54–68.

