

## DAFTAR PUSTAKA

- Abbeduto, L., & Thurman, A. J. (2022). Language and Literacy in Students With Intellectual Disabilities: Assessment, Intervention, and Moderators of Progress. *Perspectives of the ASHA Special Interest Groups*, 7(6), 1583–1584. [https://doi.org/10.1044/2022\\_persp-22-00211](https://doi.org/10.1044/2022_persp-22-00211)
- Achyani, Y. E., & Widyana, K. (2024). Analisis User Experience pada Pengguna Aplikasi Dompot Digital Menggunakan Teori Jacob Nielsen. *Jurnal SAINTEKOM*, 14(1), 106–117. <https://doi.org/10.33020/saintekom.v14i1.486>
- Adawiah, E. R., Qomariyah, S., Handiyati, T., Mitra, S. N., & Sumarni, E. (2023). Komparasi Penyelenggaraan Pembelajaran Sekolah Luar Biasa di (SLB-B) Budi Nurani Dan Pendidikan Inklusif di SMP Negeri 3 Pabuaran dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Disabilitas. *Journal on Education*, 05(04), 11234–11245.
- Aditia, R. (2024). Peran dan Tantangan Teknologi Augmented Reality dalam Meningkatkan Pengalaman Pengguna Media A B S T R A K. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 4(1), 35–43.
- Al Khairiyah, F., Ramadani, I. M., Syahidah, S. I., Zivanka, Z. S., & Hamidah, S. (2024). Pembelajaran Kosakata dan Kemampuan Berbahasa terhadap Anak Tunagrahita. *Morfologi : Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya*, 2(3), 46–56. <https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i3.603>

- Amanullah, A. S. R. (2022). Mengenal Anak Berkebutuhan Khusus: Tuna Grahita, Down Syndrom dan Autisme. *Almurtaja: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 1–14.
- Ardhana, V. Y. P. (2024). Perancangan User Experience pada Aplikasi Pencarian Kos Menggunakan Metode User Centered Design. *Jurnal Rekayasa Sistem Informasi dan Teknologi*, 1(3), 33–46.
- Cen, C., Luo, G., Li, L., Liang, Y., Li, K., Jiang, T., & Xiong, Q. (2023). User-Centered Software Design: User Interface Redesign for Blockly–Electron, Artificial Intelligence Educational Software for Primary and Secondary Schools. *Sustainability (Switzerland)*, 15(6).  
<https://doi.org/10.3390/su15065232>
- Chandra, D. A., Muslim, Dwiana, A. A., Muhajirin, A., & Silitonga, W. A. (2025). Augmented reality as a pathway to inclusive learning: Empowering students with intellectual disabilities to build literacy and numeracy skills. *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, 16(2), 655–672.  
<https://doi.org/10.24042/ajpm.v16i2.28618>
- Christi, T. V. (2025, Oktober 18). *Jumlah Peserta Didik Disabilitas Berdasarkan Jenjang 2025*. GoodStats. <https://data.goodstats.id/statistic/jumlah-peserta-didik-disabilitas-berdasarkan-jenjang-2025-eA0G4>
- Dargan, S., Bansal, S., Kumar, M., Mittal, A., & Kumar, K. (2023). Augmented Reality: A Comprehensive Review. Dalam *Archives of Computational Methods in Engineering* (Vol. 30, Nomor 2, hlm. 1057–1080). Springer

Science and Business Media B.V. <https://doi.org/10.1007/s11831-022-09831-7>

Ferawati, F., Hana Saputri, F., Stianingsih, L., Uliyanti Putri, E., Sofia, D., & Iqbal Hanafri, M. (2024). Augmented Reality Game-Based Learning: Enhancing Basic Mathematics Abilities for Students with Special Needs. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 25(3), 1378–1396. <https://doi.org/10.23960/jpmipa/v25i3.pp1378-1396>

Gao, J., Lu, X., Xu, R., Wu, C., Bai, D., Yang, J., Dong, X., & Hou, C. (2026). The effectiveness of virtual simulation in improving knowledge, skill, affective outcomes, and satisfaction among nursing students during infectious disease nursing: A single-group pretest-posttest design. *Nurse Education Today*, 161. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2026.107018>

Gaunt, L. V., & Visnovska, J. (2025). Designing specific tools to enhance the numeracy of adults with intellectual disabilities. *Mathematics Education Research Journal*, 37(2), 313–339. <https://doi.org/10.1007/s13394-024-00492-2>

Gmmash, A., Alamoudi, N., Alrehaili, S., Basuodan, R., Alsobhi, M., Aldhabi, R., Alqarni, A., Albadi, M., & Almaddah, M. (2025). Exploring the quality of life of school-aged children with disabilities in Saudi Arabia and their educational inclusion: from caregiver's perspectives. *BMC Public Health*, 25(1). <https://doi.org/10.1186/s12889-025-25065-1>

Hafid, A., Zahro, I. F., & Kasih, D. A. (2023). Penerapan Pendekatan Behavioral dengan Teknik Modeling untuk Meningkatkan Kemandirian Anak Tunagrahita

- SDLB Negeri Sumbang Bojonegoro. *Atanwir: Jurnal Kajian Keislaman dan Pendidikan*, 14(1), 103–117.
- Haryoko, S., Bahartiar, & Arwadi, F. (2020). *Analisa Data Penelitian Kualitatif (Konsep, Teknik & Prosedur Analisis)*. Badan Penerbit UNM.
- Herik, E., Mohammad Sah, M., Mikarna Kaimuddin, S., Sriwaty Sunarjo, I., & Fajriah, L. (2022). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Mengenal Huruf dan Angka Bagi Anak Tunagrahita. *Amal Ilmiah : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1).  
<https://doi.org/10.36709/amalilmiah.v4i1.43>
- Indayana, S. A., & Indrapangastuti, D. (2025). Inovasi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar. *SHes:Conference Series*, 8(3), 1762–1772.  
<https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Kapitang, F., Lutfio, M. I., Wijaya, M. I., Azizah, Y. L., & Husna, D. (2023). Penggunaan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Pada Anak Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Pendidikan*, 32(1), 121–128.  
<https://doi.org/10.32585/jp.v32i1.3489>
- Kazemi, R., & Smith, A. (2023). Overcoming COVID-19 Pandemic: Emerging Challenges of Human Factors and The Role of COgnitive Ergonomics. *ORCA-Online Research Cardiff*, 24(4).  
<https://doi.org/10.1080/1463922X.2022.2090027>
- Kementerian Pendidikan, K. R. dan T. (2024). *Jumlah Penyandang Kebutuhan Khusus Yang Masih Sekolah*. Data Kemendikdasmen.

<https://data.kemendikdasmen.go.id/dataset/p/peserta-didik/jumlah-penyandang-kebutuhan-khusus-yang-masih-sekolah-2024>

- Kosch, T., Karolus, J., Zagermann, J., Reiterer, H., Schmidt, A., & WoÅ°niak, P. W. (2023). A Survey on Measuring Cognitive Workload in Human-Computer Interaction. *ACM Computing Surveys*, 55(13s). <https://doi.org/10.1145/3582272>
- Le Cunff, A. L., Giampietro, V., & Dommett, E. (2024). Neurodiversity and cognitive load in online learning: A systematic review with narrative synthesis. *Educational Research Review*, 43. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2024.100604>
- Longpoe, P. K., & Adebisi, R. O. (2023). Cognitive skill instruction on enhancing retention in pupils with mild intellectual disability. *Journal of Social, Humanity, and Education*, 3(4), 297–306. <https://doi.org/10.35912/jshe.v3i4.1490>
- Luthfi, A. H., & Arfiani, I. (2024). Perancangan UI/UX Aplikasi Sampahocity Menggunakan Pendekatan UCD (User Centered Design). *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi (JIKOMSI)*, 7(1), 24–36.
- Nabilah, M. (2021). *Pull Out Math Box, Inovasi Media Pembelajaran Matematika Bagi Anak Tunagrahita*. Kumparan. <https://kumparan.com/minhanabella/pull-out-math-box-inovasi-media-pembelajaran-matematika-bagi-anak-tunagrahita-1wOYz0zugCC>
- Nugraha, R. A., Sunardi, S., Asrowi, A., Murwaningsih, T., Yusuf, M., & Supratiwi, M. (2025). Development and Validation of Augmented Reality Media for

- Social and Emotional Learning in Children with Learning Disabilities (SEAKAR). *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 17(1). <https://doi.org/10.35445/alishlah.v17i1.6269>
- Oslim, M., & Suranto, B. (2024). Perancangan User Experience Aplikasi Pembelajaran Agama Islam (Belajar Ciptaan Allah) Untuk Anak Tunagrahita. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 9(3), 1100–1111. <https://doi.org/10.29100/jipi.v9i3.4774>
- Puskomedia. (2024). *Memanfaatkan Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dalam Strategi Pemasaran Digital*. Puskomedia. <https://puskomedia.id/blog/memanfaatkan-augmented-reality-ar-dan-virtual-reality-vr-dalam-strategi-pemasaran-digital/>
- Rachman, A., Yochanam, E., Samanlangi, A. I., & Purnomo, H. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (B. Ismaya, Ed.). Saba Jaya Publisher.
- Rockhim, D. A., Nenohai, J. A., Agustina, N. I., & Munzil. (2023). Efektifitas Media Pembelajaran Berbagai Aplikasi dalam Meningkatkan Pemahaman Materi sains untuk Siswa Tunagrahita: Literature Review. *UNESA Journal of Chemical Education*, 12(1), 37–43.
- Rosyidah, N., & Sujarwanto. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis Augmented Reality untuk siswa tunagrahita. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 20(2).
- Rozi, Z. A. F., & Inayati, N. L. (2023). Asesmen sebagai Model Penentuan Metode Pembelajaran Akhlak Anak Tunagrahita di SLB Negeri Cendono. *Attractive* :

*Innovative Education Journal*, 5(2).

<https://www.attractivejournal.com/index.php/aj/>

- Sebaie, S. R. El, Aziz, M. M. A. El, & Atia, S. M. M. (2024). Positive thinking, resourcefulness skills, and future anxiety among the caregivers of children with intellectual disability: an intervention study. *Middle East Current Psychiatry*, 31(1). <https://doi.org/10.1186/s43045-024-00412-x>
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Menentukan Populasi dan Sampel: Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2721–2731. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i4.2657>
- Sulistiari, B., & Ruwana, I. (2020). *Kognitif Ergonomi dan Beban Kerja* (TIM Strada Press, Ed.). STRADA PRESS.
- Susanti, S. R., & Ramadhani, A. (2025). Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus pada Anak Tunagrahita di Sekolah Inklusif Jenjang Sekolah Dasar. *PPSDP Undergraduate Journal of Educational Sciences*, 2(1), 90–105.
- Susilawati, D., Suherman, A., & Ali Rahman, A. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Life Kinetic Terhadap Peningkatan Atensi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Bina Darma*, 3(2).
- Tumanggor, S., Amelia Siahaan, P., Surya Aruan, J., Witara Sitorus, W., Selviana Manik, I., & Widyastuti, M. (2023). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Anak Sekolah Luar Biasa (SLB) Dalam Menggunakan Media Yusnita Simare-mare. *Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 1(1).
- Wagino, Sujarwanto, & Niratama, F. (2023). Pemanfaatan Augmented Reality untuk Keterampilan Komunikasi Sosial Anak dengan Gangguan Spektrum

Autisme. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 7(3), 533–539.

<https://doi.org/10.23887/jppp.v7i3.67481>

Wahyuningtyas, S., Handayani, P., Fahyuni, E. F., & Khozin, K. (2025). *Cognitive Load and Learning Motivation in Junior High School Students Cognitive Load and Learning Motivation in Junior High*. 7.

<https://doi.org/10.21070/jims.v7i1.1628>

Wong, S. W., & Crowe, P. (2024). Cognitive ergonomics and robotic surgery. Dalam *Journal of Robotic Surgery* (Vol. 18, Nomor 1). Springer Nature.

<https://doi.org/10.1007/s11701-024-01852-7>

Yulita, S. R., Anfika, R., Fitriah, A., Fitriani, Y., & Lestari, E. P. (2025). Sejarah Pendidikan Anak Luar Biasa di Indonesia. *Jurnal Inovasi Wawasan Akademik*, 1(1), 1–11. <https://naluriedukasi.com/index.php/jiwa>

Yuliyana, F., Khayriyah, N. W., & Rubys, A. C. (2025). Peningkatan pemahaman huruf dan angka menggunakan media kartu huruf dan angka pada siswa tunagrahita di SLB Negeri Purwosari. *Journal of Elementary Education*, 08(01), 72–80.