

DAFTAR PUSTAKA

- Asep AS. Hidayat dan Ate Suwandi, (2013). *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Tunanetra*. Jakarta: Luxima.
- Anderson, et.al., 2001. *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing (A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objective)*. New York: Addison Wesley Longman.
- Annisa Safira Riska, (2016). *Peran Panca Indera dalam Pengalaman Ruang*. Diipublikasikan dalam Temu Ilmiah IPLIBI 2016
- Ardhi Widjaya, (2012). *Seluk Beluk Tunanetra & Strategi Pembelajarannya*. Yogyakarta: Javalitera.
- Budi Santoso dan Asep Supena, (2015). *Pengantar Pendidikan Anak dengan Hambatan Penglihatan*. Jakarta: Lembaga Pengembangan Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.
- Budiyono Saputro, (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development)*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Dini Ken Rumatnigsih, Erni Puji Astuti, dan Riawan Yudi Purwoko, (2020). Mengatasi Kesulitan Belajar Matematika Pada Siswa Tunanetra Melalui Pengembangan Media Pandikar Berkode Braille, *Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*. 2 (5), 105-115.
- Djadja Rahardja, (2009). *Pengembangan Konsep*. Makalah disampaikan pada Pelatihan Program Khusus Orientasi dan Mobilitas, Departemen Pendidikan Jawa Barat, 12-19 Maret.
- Dyah Ayu Sekarwati, dan Edi Riyanto, *.Permainan Maze Matcing Board untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Tunagrahita*. Pendidikan Luar Biasa UNESA

- Eky Lidya Constantina, dan Rachma Hasibuan, Pengaruh Permainan *Maze* Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Anak Kelompok A, PG-PAUD Universitas Negeri Surabaya
- Elan, Dindin Abdul Muiz L., Feranis, Penggunaan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri, *Jurnal PAUD Agapedia*, 1(1), 66-75, 2017
- Elly Sri Melinda, Pembelajaran Adaptif Anak Berkebutuhan Khusus, Jakarta: Luxima Metro Media
- Eram Maling, dan Sri Joeda Andajani, (2020). *Permainan Puzzle Braille Terhadap Keterampilan Mengenal Bangun Datar Pada Anak Tunanetra di Sekolah Luar Biasa*, Universitas Negeri Surabaya.
- Janice Wearmouth, 2016. *Special Educational Needs and Disability*. New York: Routledge.
- Jati Rinarki Atmaja, (2018). Pendidikan dan Bimbingan Anak Berkebutuhan Khusus. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Johnson-Jones, and Kerri Janae, (2017). *Educating Students with Visual Impairment in the General Educating Setting*. Dissertation, The University of Southren Mississippi.
- Juang Sunanto, (2003). *Pengembangan Konsep Tunanetra*. Makalah disampaikan pada Penataran Guru SLB se-Jawa Barat, 19 Juni 2003.
- Herry Agus Susanto, (2015). *Pemahaman Pemecahan Masalah Gaya Kognitif*. Yogyakarta: Deepublish.
- Konstantinos Papadopoulos, Eleni Koustriava, dan Lefkothea Kartasidou, (2010). Spatial Coding of Inviduals With Visual Impairment. *The Journal of Special Education*. 46(3) 180-190.
- Lagita Manastas, (2014). *Strategi Mengajar Siswa Tunanetra*. Yogyakarta: Penerbit Kyta.

- Muhammad Ramli, (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Muhdar Munawar dan Ate Suwandi, (2013). *Mengenal dan Memahami Orientasi dan Mobilitas*. Jakarta: Luxima Metro Media.
- Nashiruddin, Triyanto, dan Farida Nurhasanah, (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Bangun Ruang Sisi Datar Adaptif (BARUSIDA) untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Tunanetra di Sekolah Inklusi. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. 21(3), 17-35.
- Nila Kurniasih, Erni Puji Astuti, dan Heru Kurniawan, (2016). Pengembangan PUZZEGI (*Puzzle* Segi Empat) Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Siswa Tuna Netra. *Prosiding Seminar Matematika dan Pendidikan Matematika*. 57-66.
- Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, dan Aditin Putra, (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Richey Rita C. dan Klein James D, (2007). *Design and Development Research*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Rina Agustin Susanti, (2016). *Modul Guru Pembelajar SLB Tunanetra*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Robertus Angkowo dan A. Kosasih, (2007). *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grasindo.
- Rodhatul Jannah, *Media Pembelajaran*, Banjarmasin: Antasari Press, 2009
- Shestu Bunga, Pengaruh Media *Puzzle* Huruf Braille Terhadap Pengenalan Abjad Pada Anak Tunanetra Kelas TK di YPAB Tegalsari Surabaya, Skripsi Universitas Negeri Surabaya, 2014
- Sugeng Herwanto, (2014). Peningkatan Prestasi Belajar Matematika Materi Perkalian Melalui Media Abakus bagi Siswa Tunanetra, *JRR* 10-21.
- Sugiyono, (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Unknown. *Games For Blind People*. Masters Traditional Game. Diakses pada <https://www.mastersofgames.com/cat/guide/games-for-blind-people.htm>

Unknown. *Maze Game*, cybersleuthkids.com

Utomo dan Nadya Muniroh, (2020). *Keterampilan Orientasi Mobilitas (OM) Bagi Tunanetra*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.

_____ (2020). *Pendidikan Anak dengan Hambatan Penglihatan*. Kalimantan: Prodi. PJ JPOK FKIP ULM Press.

Wowo Suryano Kuswana, (2012). *Taksonomi Kognitif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Yani Meimulyani dan Caryoto, (2013). *Media Pembelajaran Adaptif bagi Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Luxima Metro Media.

