

DAFTAR PUSTAKA

- Aryantika, M. E., Darmawiguna, I. G. M., & Putrama, I. M. (2018). Pengembangan Kamus Kolok Visual Berbasis Android Sebagai Media Edukatif Mempelajari Bahasa Penyandang Tuna Rungu di Desa Bengkala. *Jurnal KARMAPATI*, 4(4), 1–8.
- Astiati, Samodra, T. J., & Gustian, U. (2021). Tanggapan siswa terhadap pemanasan yang dilakukan dengan modifikasi permainan tradisional. *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education*, 2(2), 85–91. [https://doi.org/10.25299/es:ijope.2021.vol2\(2\).6809](https://doi.org/10.25299/es:ijope.2021.vol2(2).6809)
- Christine, J. (2016). Jppaud. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini (Jppaud Fkip Untirta)*, VOL. 3, 2013–2015.
- Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2006). *Educational Research: An Introduction (8th Edition)*. Pearson.
- Hidayat, L. (2015). Media “lampu warna bernada” untuk melatih bermain musik angklung anak tuna rungu. *Ikatan Sarjana Pendidikan Indonesia*, 2(November), 20–30.
- Irvan, M. (2020). Urgensi Identifikasi dan Asesmen Anak Berkebutuhan Khusus Usia Dini. *Jurnal ORTOPEDAGOGIA*, 6(2), 108. <https://doi.org/10.17977/um031v6i22020p108-112>
- Jatra, R., Sari, M., Haqqi, M., Muafa, F. F., Importance, T., Heating, O., Activities, C., Exercise, I., Sports, I., District, I. D., & Regency, S. (2022). *Pada Guru*

Olahraga Dayaun. 5(1).

Kusworo, H., & Winarni, S. (2017). Model pemanasan berbasis gerak dan lagu bagi anak tunanetra. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, 13(1)*, 19–24.

<https://doi.org/10.21831/jppi.v13i1.21024>

Model, M., Sepakbola, P., Mahasiswa, P., Unm, F. I. K., Model, S. W., Students, F. O. R., The, O. F., & Of, F. (2023). *Jurnal PEDAMAS (Pengabdian Kepada Masyarakat) Volume 1 , Nomor 1 , Mei 2023 ISSN : 2986-7819 MODEL MODEL PEMANASAN SEPAKBOLA PADA MAHASISWA FIK UNM SOCCER WARM-UP MODEL FOR STUDENTS OF THE FACULTY OF SPORTS SCIENCE , STATE UNIVERSITY OF MAKASSAR Pendahu. 1*, 157–166.

Nasution, I. E., & dan Suharjana. (2015). Pengembangan Model Latihan Sepak Bola Berbasis Kelincahan dengan Pendekatan Bermain. *Jurnal Keolahraaan, 3(2)*, 178–193.

R, B. W., & D, Gall, M. (1983). *Educational Research An Introduction*. Longman.

Robert Maribe Branch. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. In *Springer* (Vol. 53, Issue 9). Springer. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>

Sari, V. F., Pendidikan, J., Biasa, L., Ferda, V., Masitoh, S., & Surabaya, K. N. (2017). *SISWA TUNA RUNGU DI SEKOLAH DASAR Diajukan kepada Universitas Negeri Surabaya untuk Memenuhi Persyaratan Penyelesaian SISWA TUNA RUNGU DI SEKOLAH DASAR with the game of sodor gobak . The purpose of this study is to determine the effect of 1 Surabaya . This . 1–10.*

Tangkudung, J. (2016). *Macam-Macam Metodologi Penelitian Uraian Dan Contohnya*. Lensa Media Pustaka Indonesia.

Tegeh, I. M., & Jampel, I. N. (2014). *Model penelitian pengembangan*. Graha Ilmu.

Winarno, M. . (2013). *Metodologi penelitian dalam Pendidikan jasmani*. Universitas Negeri Malang.

