

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Aslindah, Andi. (2018). *Alat Permainan Edukatif (Media Stimulus Anak jadi Aktif dan Kreatif)*. Parepare: Kaafah Learning Center.
- Auliawai, Nurhanifar. Hasnawati., dan Dwi Anggraini. (2021). “*Studi Deskriptif Hasil Karya Seni Montase Pada Bidang Tiga Dimensi Pada Siswa Sekolah Dasar*”. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*.
- Ayunda, Ulam. (2022). *Desain Pembelajaran IPA*. Bantul: CV.Ananta Vidya
- Damastuti, Eviani. (2020). *Pendidikan Anak dengan Hambatan Intelektual*. Banjarmasin: Prodi PLB FKIPULM.
- Due, Regina Angelina. Beatriks N Bunga., dan Indra Yohanes Kiling. (2014). “*Pola Bermain Anak Usia Dini Tuna Grahita di Kupang*”. *Jurnal Transformasi Edukasi*.
- Fadillah, M. (2019). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Hasballah. (2021). “*Upaya Penerapan Media Permainan Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Pada Anak Tunagrahita Sedang Kelas III SLB Negeri Meulaboh Tahun Pelajaran 2019/2020*”. *Jurnal Lentera*.
- Hidayah, Annida Nurul. Sistriadini Alamsyah Sidik., dan Dedi Mulia. (2020). “*Penggunaan Model Pembelajaran Kontekstual dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Permulaan*”. *Jurnal UNIK Pendidikan Luar Biasa*.
- Hildayani, Rini, dkk. (2016). *Penanganan Anak Berkebutuhan Khusus*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Husna, Nurul. Sri Adelila Sari., dan A. Halim. (2017). “*Pengembangan Media Puzzle Materi Pencemaran Lingkungan di SMP Negeri 4 Banda Aceh*”. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*.
- Ilahi. Rahmat. (2021). *Disabilitas Bukanlah Penghambat Belajar Pendidikan Jasmani “Tunagrahita”*. Jakarta: Guepedia.
- Irvan, Muchamad. (2020). “*Urgensi Identifikasi dan Asesmen Anak Berkebutuhan Khusus Usia Dini*”. *Jurnal Ortopedagogia*.
- Kurniawan, Andri, dkk. (2023). *Penelitian Tindakan Kelas*. Padang: PT Global Eksekutif Teknologi.

- Maryanti, Rina. Febiana., dan Sylvi Noor Aini.. (2022). *Buku Panduan Guru (Pendidikan Khusus Bagi Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual*. Jakarta: Pusat Perbukuan.
- Minsih. (2020). *Pendidikan Inklusif Sekolah Dasar (Merangkul Perbedaan dalam Kebersamaan*. Surakarta: Muhammadiyah University Press.
- Monalisa. (2020). “*Terapi Bermain Puzzle Kombinasi Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Tunagrahita di SLBN Muara Bulian Jambi*”. *Jurnal Pengabdian Kesehatan: Beguai Jejama*.
- Mudita, Komang Eva. Ni Ketut Suarni., dan Luh Ayu Tirtayani. (2016). “*Penerapan Media Puzzle Gambar untuk Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Kelompok B di Paud Pradnya Paramita Singaraja*”. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Muhtar, Tatang dan Anggi Setia Lengkana. (2019). *Pendidikan Jasmani dan Olahraga Adaptif*. Sumedang: UPI Sumedang Press.
- Musa, Nur Ida. (2019). “*Pengembangan Permainan Edukatif Balok Pada Anak Usia Dini di Taman Kanak – Kanak Ciluuk Ba*”. *Administrasi Pendidikan Kekhususan PAUD*.
- Mustika, Nadha dan Suyadi. (2022). “*Pengaruh Alat Permainan Edukatif Kartu Bergambar Terhadap Moral dan Agama Anak Usia Dini*”. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Pandiangan, Anjani Putri Belawat. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas (Sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran, profesionalisme guru dan kompetensi belajar siswa)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Priyanto, Andika dan Wahyuni Mariana. (2018). “*Permainan Edukatif (Game) Sebagai Strategi Pendidikan Karakter*”. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*.
- Psychiatric, American. (2013). *Diagnostic And Statistical Manual of Mental Disorder V*. America: American Psychiatric Publishing.
- Purwanti, Elly. Endrik Nurrohman., dan Herdina Sukma Pranita. (2019). *Kajian IPA*. Malang: UMMPress.
- Saputro, Heri dan Intan Fazrin. (2017). *Anak Sakit Wajib Bermain di Rumah Sakit (Penerapan Terapi Bermain Anak Sakit; Proses, Manfaat dan Pelaksanaannya*. Ponorogo: Forum Ilmu Kesehatan (FORIKES).

- Sari, Efinda. Sumarno., dan Anggun Dwi Setya Putri. (2019). *“Pengaruh Penggunaan Media Tiga Dimensi Terhadap Kemampuan Berpikir Analisis Siswa Pembelajaran Tematik”*. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*.
- Setyaningtyas, Yualind. (2009). *Cerdas Sains Kelas 1-3 SD*. Yogyakarta: Pustaka Widyatama.
- Suwandari, Lilis dan Euis Nani Mulyati. (2021). *“Asesmen Kemampuan Kognitif Dasar (Klasifikasi) yang dilakukan Guru Bagi Anak Tunagrahita Sedang Kelas III di SLB Madina Serang”*. *Inclusive: Journal of Special Education*.
- Suwarti. (2016). *“Peningkatan Kemampuan Mengenal Binatang Melalui Permainan Puzzle pada Siswa Kelompok B di TK Dharma Wanita 2 Buluagung Kecamatan Karang Kabupaten Trenggalek Semester 1 Tahun 2015/2016”*. *Jurnal Pendidikan Profesional*.
- Switri, Endang. (2020). *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus*. Pasuruan: Penerbit Qiara Media.
- Trinova, Zulvia. (2012). *“Hakikat Belajar dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik”*. *Jurnal Al-Ta'lim*.
- Untoro, Joko. dan Tim Guru Indonesia. (2010). *Buku Pintar Pelajaran*. Jakarta: Kawah Media.
- Wahyuni, Molli dan Nini Ariyani (2020). *Teori Belajar dan Implikasinya dalam Pembelajaran*. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Wardani, Dyah Ayu Yatmi Utami dan Lailil Aflakhul Yaum. (2018). *“Upaya Meningkatkan Kemampuan Pengembangan Diri Menggosok Gigi Melalui Permainan Puzzle Pada Anak Tunagrahita Sedang Kelas III di SDLB ABCD PGRI Kalipuro Banyuwangi”*. *SPEED: Journal of Special Education*.
- We'u, Gregorius. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) Buku Berbasis Riset*. Klaten: Lakeisha.
- Yasbiati dan Gilar Gandana. (2019). *Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Tasikmalaya: Ksatria Siliwangi.
- Yulianti, Ana. Taufik Akbar., dan Abdul Syukur. (2019). *“Aplikasi Sticker Motor Scoopy Berbasis Android (Studi Kasus CV. Upgrade Graphic Design)”*. *IT Journal Research and Development (ITJRD)*.
- Yunisa, Rizka dan Fatmawati. (2018). *“Media Stick Angka untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Bilangan 1 sampai 5 bagi Anak Tunagrahita Ringan”*. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kebutuhan Khusus*.

Yunita, Sri dan Ucup Supriatna. (2021). *“Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa”*. *Jurnal Syntax Idea*.

Zulmiyetri. Nurhastuti., dan Safaruddin. (2019). *Penulisan Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana.

