

DAFTAR PUSTAKA

- Admin. *Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Experiential Learning*. (Online) <https://mazpur.com/kelebihan-dan-kekurangan-pembelajaran-experiential-learning/> diakses tanggal 2 Juni 2024.
- Admin. *Pengertian Kemampuan Menurut Para Ahli*. (Online) <https://idtesis.com/pengertian-kemampuan/> diakses tanggal 2 Juni 2024.
- Aminul Wathon. *Pembelajaran Berbasis Pengalaman Nyata Melalui Alat Permainan Edukatif*. Jurnal STAI Miftahul Ula Nganjuk, (tanpa tahun).
- Angela Clarawati. (2024). *Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggabungkan Sumber Belajar Siswa Sendiri Serta Pengalaman Langsung*. Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora Vol. 3, No. 2 April.
- Angraeni, dkk. *Pengaruh Kemampuan, Motivasi dan Fasilitas Kerja terhadap Kinerja Pegawai pada Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik dan Persandian Kabupaten Bantaeng*. (Jurnal Mirai Management. Volume 3 No.1 tahun 2018). h.152. <https://journal.stieamkop.ac.id/index.php/mirai> diakses tanggal 17 Oktober 2024.
- Annisa'i. (2016). *Model Pembelajaran Pengalaman Langsung Dalam Meningkatkan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti*. Jurnal Nur El-Islam, Volume 3, Nomor 2, Oktober.
- Anonim. *Pengertian Kegiatan atau Aktivitas*. (Digilib Universitas Lamongan). h.7. <http://digilib.unila.ac.id/765/7/BAB%20II.pdf> diakses tanggal 17 Oktober 2024.
- Ariyanti. (2015). *Media Kelereng untuk Mengembangkan Kemampuan Berhitung pada Anak*. Surabaya: Kresna Bina Insan Prima.
- Asep Kurniawan. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Asip Suryadi. (2018). *Menggagas Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Asrori dan Syarif Hidayat. (2016). *Memahami Variabel Dan Instrumen Penelitian*. Tangerang: Pustaka Mandiri.

- Azizah dan Hadi Aupa. (2019). *Uang dan Mata Uang*. Makalah UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Azwandi. (2007). *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti Direktorat Ketenagaan.
- Bambang Setiyadi. (2014). *Penelitian Tindakan Untuk Guru dan Mahasiswa*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Bandi Delphie. (2006). *Pembelajaran Anak Tunagrahita*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Bob Stremba and Cristian A. Bison. (2009). *Teaching Adventure Education Teory*. United State: Sheridan Books.
- Colin Beard & John P. Wilson. (2013). *Experiential Learning - Handbook For Education*. London: Kogan Page.
- Desmita. (2017). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dinie R. Desiningrum. (2016). *Psikologi Anak Kebutuhan Khusus*. Yogyakarta: Psikosain.
- Dody Herdiyanto. (2015). *Tingkat Kemampuan Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Purworejo dalam Melakukan Guling Depan*. Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Elaine B. Johnson. (2002). *Contextual Teaching and Learning*. California: Corwin Press
- Emmi Susiyanti, (2017). *Penggunaan Metode Demonstrasi dan Media Nyata untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas IV SDN 11 Tebat Karai Kabupaten Kepahiang*. Jurnal PGSD FKIP Univ. Bengkulu, 10 (1).
- Ilmawati, Ikke dan Budi Susilo. (2017). *Penerapan Creative Problem Solving (CPS) dan Ideal Problem Solving (IPS) Berbasis Pengalaman Langsung (Experiencing) Ditinjau Dari Motivasi dan Gaya Belajar Mahasiswa*. Jurnal PGSD Univ. PGRI Madiun, Premiere Educandum 7(1).
- Jennifer A Moon. (2004). *A Handbook Of Reflective And Experiential Learning*. New York: RoutlEdgar.

- Julinna Oxley & Ramona Ilea. (2016). *Experiential Learning in Philosophy*. New York: Routledge.
- K Sampath., et. al. (2008). *Introduction To Educational Technology*. New Delhi: Sterling Publisher Pvt. Ltd.
- Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen (BSKAP) Kemendikbudristek. (2024). BSKAP No. 032/H/KR/2024 tentang *Capaian Pembelajaran pada Paudikdasmen pada Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Latifah, dkk. *Penerapan pengalaman langsung pada pembelajaran Bahasa Indonesia di STAB kertarajasa*. Jurnal Sekolah Tinggi Agama Buddha Kertarajasa (tanpa tahun).
- M. Khozim. (2014). *Experiential Learning, Strategi Pembelajaran dari Dunia Nyata*. Diterjemahkan dari Karya Mel Silberman, *Hanbook of Experiential Learning*. Bandung: Nusa Media.
- _____. (2021). *Landasan Teoritis Pembelajaran Ekseperiensial*. Diterjemahkan dari Karya Mel Silberman, *Hanbook of Experiential Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Marieke Nijland. dkk., (2018) *Anak Unik: Informasi Tentang Anak-anak Tunagrahita*. Jakarta: Gagas Media
- Martini Jamaris. (2018). *Anak Berkebutuhan Khusus: Profil, Asesmen dan Pelayanan Pendidikan*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Mel Silberman. (2007). *Hanbook of Experiential Learning*, San Frasisco: Pfeiffer.
- Nawazirul Lubis. *Pengertian, Fungsi, Jenis dan Nilai Uang*. (Modul 1: Universitas Terbuka). h.31 <https://repository.ut.ac.id/3827/1/ADBI4331-M1.pdf> diakses pada 17 Oktober 2024
- Ni'matuzzahroh. dkk. (2021). *Psikologi dan Intervensi Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus*. Malang: UMM Press.
- Ni Luh Gede Karang Widiastuti & I Made Astra Winaya. *Prinsip Khusus Dan Jenis Layanan Pendidikan Bagi Anak Tunagrahita*. Jurnal Santiaji Pendidikan. 2019, Vol. 9, No. 2.

- Novan Ardi Wiyani. *Repository STAIN Kudus*. Online. <http://eprints.stainkudus.ac.id> diakses tanggal 29 Juni 2024
- Pusvyta Sari. (2019). *Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale Dan Keragaman Gaya Belajar Untuk Memilih Media Yang Tepat Dalam Pembelajaran*. Jurnal Manajemen Pendidikan. Institut Pesantren Sunan Drajat Lamongan, Vol. 1, No. 1.
- Rafael Lisinus dan Pastiria Sembiring. (2020). *Pembinaan Anak Berkebutuhan Khusus*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Rima Trianingsih. (2018). *Aplikasi Pembelajaran Kontekstual Yang Sesuai Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar*. Banyuwangi: LPPM Institut Agama Islam Ibrahimy Genteng.
- Rina Alpiani & Yarmis Hasan. (2019). *Upaya Meningkatkan Mengenal Nilai Mata Uang Melalui Metode Bermain Peran Bagi Anak Tunagrahita Ringan Kelas VII di SLB YPPLB Padang*. Jurnal Penelitian Pendidikan Kebutuhan Khusus, Volume 7 Nomor 2.
- Riska Adiyanti. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Nilai Mata Uang Melalui Metode Role Playing Bagi Anak Tunagrahita Ringan (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas IV.C SDLB 35 Painan)*.
- Rosyda Nur Fauziyah. *Memahami Pengertian, Fungsi, dan Jenis-jenis Uang* <https://www.gramedia.com/literasi/jenis-uang/> diakses tanggal 29 Juni 2024.
- Rusman, (2005). *Pembelajaran Tematik Terpadu (Teori, Praktik, dan Penilaian)*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Rusman. (2017). *Belajar & Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sardiman. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Depok: PT. RajaGrafindo Persada.
- Sosiawan, (2014) *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Menggunakan Metode Pengalaman Langsung*, Artikel Penelitian Prodi PGSD, FKIP, Univ. Tanjungpura, Pontianak.
- Stephen Kemmis and Robin McTaggart. (2014). *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*. Singapura: Springer

- Steven Hackbarth. (1998). *The Educational Technology Handbooks*. United State: Educational Technology Publications
- Sugiyono. (2008). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2021). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto, Suharjono dan Supardi. (2017). *Peneitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suryana. (2010). *Metodologi Penelitian*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sutjihati Somantri. (2005). *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2011 tentang Uang. Jakarta: Lembaga Kepresidenan RI
- Wina Sanjaya. (2009). *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta: Kencana.
- Yurmailis, (2013). *Meningkatkan Kemampuan Pengurangan Melalui Pendekatan Bermain Dengan Menggunakan Benda Konkret Bagi Anak Tunagrahita Ringan*. (E-JUPEKhu (Jurnal Pendidikan Luar Biasa) FIP, UNP. Vol. 2, Nomor 3, September.

Intelligentia - Dignitas