

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, N. (2013). Mengenal Anak Berkebutuhan Khusus. Magistra No. 86 Tahun XXV. ISSN 0215-9511, 1.
- Aeni, S., Sutrisno, S., & Mushafanah, Q. (2019). Pengembangan Media KOPER (Kotak Permainan) pada Tema 7 Kebersamaan. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(3), 159. <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i3.18158>
- Agustin, I., & Widiyanti, I. S. R. (2022). Analisis Penggunaan Media Spelling Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Disleksia di Sekolah Dasar Penyelenggara Pendidikan Inklusi. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, 16(1), 88-96.
- Arfan, F. (2020). Pengaruh Regulasi Emosi Terhadap Tingkat Stres Akademik pada Mahasiswa yang Sedang Menyusun Skripsi (*Doctoral dissertation*, UNIVERSITAS BOSOWA).
- Aryani, N. W., & Ambara, D. P. (2021). Video Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Aspek Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 252–260. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/index>
- Assa'adah, S., Ermawati, G. N., Fadhila, M., Putranto, M. Z. N., & Faridah, S. (2022). Pembuatan Dan Penerapan Mainan Edukasi (Puzzle) Untuk Stimulasi Kognitif Anak Berkebutuhan Khusus Di RSUD Ulin Banjarmasin. *PUSAKO: Jurnal Pengabdian Psikologi*, 1(2), 46-54.
- Branch, Robert M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Baroroh, E., & Rukiyati, R. (2022). Pandangan Guru dan Orang Tua tentang Pendidikan Inklusif di Taman Kanak Kanak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 3944–3952. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2510>.
- Delphie, B. (2006). Pembelajaran anak berkebutuhan khusus. Bandung: Refika Aditama.
- Dermawan, O. (2013). Strategi pembelajaran bagi anak berkebutuhan khusus di slb. *Psymphatic: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 6(2), 886-897.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2005). The systematic design of instruction.
- Faradisa, M. (2019). Penggunaan aplikasi GeoGebra pada pembelajaran matematika materi poligon dan sudut sebagai sarana meningkatkan kemampuan siswa. *Jurnal Equation: Teori dan Penelitian Pendidikan Matematika*, 1(2), 166-172.
- Fitriyah & Wijayanti, W. (2020). Ragam Media Pembelajaran Adaptif untuk Anak Berkebutuhan Khusus.
- Gross, J. J. (2002). *Emotion regulation: Affective, cognitive, and social consequences*. *Psychophysiology*, 39, 281–291.
- Gross, J. J. & Thompson, R. A. (2006). *Emotion regulation: Conceptual foundations*. In J. J. Gross (Ed.), *Handbook of emotion regulation*. New York: Guilford Press.
- Gross, J. J. (Ed.). (2007). *Handbook of emotion regulation*. New York: Guilford.

- Gross, J. J., & Thompson, R. A. (2007). *Emotion regulation: Conceptual foundations*. In J. J. Gross (Ed.), *Handbook of emotion regulation* (pp. 3–24). New York: Guilford Press.
- Husna, B. S. (2019). Media *Puzzle* Huruf Bagi Siswa dengan Hambatan Pendegaran Untuk Meningkatkan Kemampuan MENGENAL HURUF. *Ranah Research: Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 2(1), 13-20.
- Huizinga, J. *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. London, Boston and Henley: Routledge & Kegan Paul, 1949. <https://doi.org/10.4324/9781315824161>.
- Jendra, B. (2019). Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Fokus Perhatian Anak Autis Kelas IV Di SLB Citra Mulia Mandiri Yogyakarta. *WIDIA ORTODIDAKTIKA*, 8(8), 838-848.
- John W. Santrock. (2011). *Masa Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Khasanah, S. K. (2021). Pengaruh Penerapan Alat Permainan Edukatif Dengan Media *Puzzle* Terhadap Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini Di Ra Hidayatul Athfal Jati Wetan Kecamatan Jati Kabupaten Kudus. IAIN KUDUS.
- Kurniawan, R., Sanjaya, R. B. Y. R., & Rakhmawati, R. (2021). Teknologi game untuk pembelajaran bagi anak dengan ADHD: Tinjauan literatur. *Jurnal Nasional Teknik Elektro dan Teknologi Informasi* | Vol, 10(4), 346-353.
- Jovita, S. M., & Andriana, E. (2022). Analisis Penggunaan Media *Puzzle Math* Pada Materi Pecahan di Kelas 5 SDN Sinaba Kota Serang Kecamatan Kasemen. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 1070-1078.
- Lestari, S. (2023). Penggunaan Media *Puzzle* Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Autis Di UPTD Penanganan Siswa Berkebutuhan Khusus Provinsi Sulawesi Tenggara.
- Maghfiroh, L. (2019). Hakikat pendidik dan peserta didik dalam pendidikan islam. *MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 2(2), 21-36.
- Maviro, A. L. T. (2017). Penggunaan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Di Kelas IV Min Lambaro Aceh Besar (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Banda Aceh).
- Mayangsari, E. D., & Ranakusuma, O. I. (2014). Hubungan regulasi emosi dan kecemasan pada petugas penyidik POLRI dan penyidik PNS. *Jurnal Psikogenesis*, 3(1), 13-27.
- Maydiantoro, A. (2021). Model-model penelitian pengembangan (research and development). *Jurnal pengembangan profesi pendidik indonesia (JPPPI)*.
- Mukaroma, R., & Agustin, I. (2022). Pengembangan Media Board Bow *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa *Slow Learner*. *Prosiding SNasPPM*, 7(1), 1007-1011.
- Oktaviani, A. (2020). *Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Negeri 3 Simbarwaringin Tahun Pelajaran 2019/2020* (Doctoral dissertation, IAIN Metro).
- Permana Jaya, J. (2020). Evaluasi Program Pendidikan Inklusi Pada Pendidikan Dasar Sekolah Sif Al Fikri Depok. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 9(2), 97–106. <https://doi.org/10.21009/Jep.092.05>

- Putra, N. (2012). *Research and Development*, Penelitian Pengembangan: Suatu Pengantar. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- Rahayu, N. W. G. W., Suparta, I. N., & Parwati, N. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berorientasi Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Aritmatika Sosial. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 12(1), 68-78.
- Rahma, S. A., Ikhsan, A. P. P., & Yemima, D. (2024). Dampak Pengabaian Orang Tua Terhadap Regulasi Emosi Anak. *Jurnal Psikologi*, 1(4), 18-18.
- Riati, H. (2018). Semua Bisa Sukses (Studi Kasus: Gaya Pengasuhan Orangtua Dengan Anak Berkebutuhan Khusus). *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*, 4(3), 109-120.
- Safira, A. R. (2020). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. Gresik: Caremedia Communication.
- Sigid. (2014). "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Sepak Takraw Melalui Permainan Krawnis Pada Siswa Kelas V SDN 01 Depok Kecamatan Siwalan Kabupaten Pekalongan Tahun 2013". *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations*.984-988.
- Sugiyono. (2008). Metode Penelitian Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Supriyanto, A.(2012). Peran Pengasuhan Orang Tua Anak Berkebutuhan Khusus Dalam Aktivitas Olah Raga.Prosiding, Seminar Nasional. Yogyakarta: FIK UNY.
- Suwandari, S. (2014). Penerapan Model Quantum Teaching untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas VI SDN Sidotopo III/50 Surabaya (Doctoral dissertation, State University of Surabaya).
- Widiastuti, E. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Dan Keaktifan Siswa Dalam Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Sampai Angka 20 Dengan Menggunakan Permainan Bola Keranjang Siswa Kelas 1 Sd Negeri Kaliangkrik I. *Jurnal Mitra Pendidikan*, 2(1), 11–22.
- Widiastuti, S. (2012). Pembelajaran proyek berbasis budaya lokal untuk menstimulasi kecerdasan majemuk anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 1(1).
- Widyanarti, S. (2014). Penggunaan Media Puzzle Dalam Model Pembelajaran Langsung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas Va Sdn Rangkah I Tambaksari Surabaya (Doctoral dissertation, State University of Surabaya).