

DAFTAR PUSTAKA

- Ade, F. Y. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive*. 02(2), 121–129.
<https://doi.org/10.24042/tadris.v2i2.2177>
- Ardiyanto, A. (2017). Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jendela Olahraga*, 2(2), 230–238.
<https://doi.org/10.26877/jo.v2i2.1700>
- Azis, P. A., Trisna Rahayu, E., Kurniawan, F., Keguruan, F., Pendidikan, I., Singaperbangsa, U., & Abstract, K. (2022). Upaya Meningkatkan Gerak Lokomotor Siswa Sekolah Menengah Atas Dalam Pembelajaran Atletik Melalui Metode Bermain. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(15), 464–471.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.7052145>
- Bambang, A. S. (2014). *Model Komunikasi*. 9, 1153–1160.
- Chalimah, S. N., Soeyono, R. D., Sulandjari, S., & Romadhoni, I. F. (2020). Kajian Tentang Pemanfaatan Model Pembelajaran Savi Dalam Mencapai Hasil Belajar Siswa Disabilitas Intelektual Ringan. *Jtb:JURNAL TATA BOGA*, 9(2), 2301–5012. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-boga/>
- Fadlisyah, F. (2021). Pengelompokan Siswa Penyandang Disabilitas Berdasarkan Tingkat Tunagrahita Menggunakan Metode Naïve Bayes. *Jurnal Teknologi Terapan and Sains 4.0*, 2(1), 337. <https://doi.org/10.29103/tts.v2i1.3703>
- Irawan, F. A., & Permana, D. F. W. (n.d.). *Bab iii. analisis gerak berjalan untuk pencegahan cidera dengan aplikasi dartfish*. 53–72.
- Kulsum, M. U., Khoerunnisa, S., & Hasanah, S. A. (2024). *SEKOLAH DASAR*.

8(6), 284–290.

- Lubis, R., Syafitri, N., Maylinda, R. N., Alyani, N. N., Anda, R., Zulfiyanti, N., & Surbakti, O. Z. (2023). Pendekatan Behavioristik untuk Anak Disabilitas Intelektual Sedang. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1626–1638. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4161>
- Maelani, W., & Sukriadi, S. (2020). Model Pembelajaran Gerak Dasar Lari Berbasis Permainan Tematik Pada Siswa Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Adaptif*, 02(03), 41–52. <https://doi.org/10.21009/jpja.v3i02.15759>
- Munasifah. (2017). *JUARA : Jurnal Olahraga*. 2(1).
- Pendidikan, J., & Widya, T. (2023). *No Title*. 2(3), 1442–1466.
- Putri, D. F., Budi, S., Iswari, M., Arnez, G., Putri, D. F., Budi, S., Iswari, M., & Arnez, G. (2024). *Meningkatkan Media Pancingan Huruf Untuk Meningkatkan Pengenalan Huruf Konsonan Pada Anak Tunagrahita Ringan Improving Letter Prompting Media to Improve Consonant Letter Recognition in Mildly Intellectually Impaired Children*. 33(3), 659–668.
- Putri, D. S. (2021). Hubungan Tingkat Kognitif dengan Kemampuan Activity daily Living (ADL) Pada Anak Disabilitas Intelektual di SLB Reskiani Makasar. *Skripsi*, 4(1).
- Putri, M., & Yuliawan, E. (2021). *0,161. Berdasarkan analisis yang dibuktikan melalui koefisiensi korelasi maka dapat diketahui r. 1(1)*, 1–13.
- Sinaga, T. P. B., Hutahaean, R., Tobing, R. W., & Herlina, E. S. (2023). *Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora Volume 2 Nomor 3 (2023) 11180*.

2(3), 11180–11196.

Sukur, A., Lubis, J., Fitrianto, E. J., Hartono, F. V., Jauhari, M., Nurulfa, R., & Hernawan. (2022). Nutritional status and adequacy of disabled athletes from Indonesia. *Journal of Physical Education and Sport*, 22(12), 2939–2946. <https://doi.org/10.7752/jpes.2022.12371>

Taman, P., & Candi, B. (2014). *versa disc*. 40–62.

Tasya Alifia Izzani, Selva Octaria, & Linda Linda. (2024). Perkembangan Masa Remaja. *JISPENDIORA Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan Dan Humaniora*, 3(2), 259–273. <https://doi.org/10.56910/jispendiora.v3i2.1578>

Tri, A., Harjanta, J., & Herlambang, B. A. (2018). *Rancang Bangun Game Edukasi Pemilihan Gubernur Jateng Berbasis Android Dengan Model ADDIE*. 16(1), 91–97.

Uliyah, A., & Isnawati, Z. (2019). Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Shaut Al Arabiyyah*, 7(1), 31. <https://doi.org/10.24252/saa.v1i1.9375>

Waruwu, M. (2024). *dan Kelebihan*. 9, 1220–1230.

Yusroni, M., & Alimah, S. (2023). *Stimulasi Keterampilan Motorik Anak Melalui Permainan Tradisional*. 3(2), 155–162.

Intelligentia - Dignitas