

DAFTAR PUSTAKA

Alfrid sentosa, & norsandi, d. (2022). Model pembelajaran efektif di era new normal. Jurnal pendidikan, 23(2), 125–139. <https://doi.org/10.52850/jpn.v23i2.7444>

Amanullah, a. S. R. (2022). Mengenal anak berkebutuhan khusus: tuna grahita, down syndrom dan autisme.

Ardiyanto, a., sukoco, p., pokok, s. N., yogyakarta, s., & yogyakarta, u. N. (2014). Pengembangan model pembelajaran berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak tunagrahita ringan developing a teaching model of traditional games to increase gross motor of intellectual developmental disorder children. In jurnal keolahragaan (vol. 2).

Asrini. (2021). Strategi peningkatan kualitas proses pembelajaran melalui model problem based instruction.

Ayu ningati, d., aprilia, n., nurhidayati, a., budi prakoso, & sugianto. (2024). Upaya meningkatkan hasil belajar pjok materi kebugaran jasmani melalui permainan pada siswa kelas iv sd negeri andongsari 04.

Blegur, j., rambu, m., & wasak, p. (2018). Permainan kecil teori dan aplikasi.

Desmariansi, e., siregar, z., nengsih, s. A., & wahyudi, d. (2021). Peningkatan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun melalui permainan tradisional congklak di tk al-ziqri kota padang.

Fajri, a., yulisatria, g., malasari, c. A., dongoran, m. F., siregar, s., jasmani, p., kotabumi, u. M., hasan, j., ratu, k., 1052 kotabumi, n., kabupaten, l., utara, i., kesehatan, p. J., rekreasi, d., musamus, u., kamizun, j. L., & lama, m. (n.d.). Jurnal ilmiah stok bina guna medan (jsbg) strategi pembelajaran efektif dalam pendidikan jasmani di sekolah dasar: sebuah tinjauan literatur strategies in physical education at primary schools: a literature review. <https://jurnal.stokbinaguna.ac.id/index.php/jsbg>

Fauhah, h., & rosy, b. (n.d.). Analisis model pembelajaran make a match terhadap hasil belajar siswa. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>

Gee, j. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. Computers in entertainment, 1(1), 20–20. <https://doi.org/10.1145/950566.950595>

Gustian, u., & hidasari, f. P. (2019). Optimalisasi perkembangan gerak fundamental anak taman kanak-kanak melalui aktivitas permainan.

Hadjarati, h. (2021). Mapping permainan tradisional dan olahraga tradisional di kawasan teluk tomini.

Hutasoit, p. O., nababan, b. D., sagala, m., silitonga, m., sihombing, p. L. M., & widiastuti, m. (2023). Pemanfaatam media poster abjad sebagai upaya peningkatan kemampuan pengenalan huruf siswa penyandang tuna grahita di slb negeri siborong-borong utilization of alphabetical poster media as an effort to improve letter recognition capability of students with mental disability at siborong-borong state slb. *Jurnal pengabdian dan kemitraan masyarakat*, 1(1).

Jurnal kehumasan, g., dewi ratnaningsih, n., & dimyati, e. (2020). Penggunaan blog dan pembelajaran kooperatif tipe numbered head together untuk meningkatkan pemahaman konsep tentang usaha mempertahankan kemerdekaan indonesia. 3(1), 25–42.

Khasanah, i., prasetyo, a., & rakhmawati, e. (2012). Permainan tradisional sebagai media stimulasi aspek perkembangan anak usia dini. *Paudia : jurnal penelitian dalam bidang pendidikan anak usia dini*, 1(1). <https://doi.org/10.26877/paudia.v1i1.261>

Nur faisah, s., amien siregar, m., nandita, i., auliyah, a., & fitrah samsuddin, a. (2023). Kesulitan anak berkebutuhan khusus tunagrahita dalam belajar mengenal angka di slb bhakti pertiwi samarinda. *Prosiding seminar nasional pendidikan matematika. Universitas mulawarman*, 3, 34–41. <https://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/psnpm>

Nurhayati, s., zarkasih putro, k., dan permainan anak usia dini, b., nur hayati, s., & sunan kalijaga yogyakarta, u. (2021). Bermain dan permainan anak usia dini.

Priscila ritonga, a., putri andini, n., iklmah, l., & pendidikan guru, j. (2022). Pengembangan bahan ajaran media. *Jurnal multidisiplin dehasen*, 1(3), 343–348.

Rakha aditya putra, wildan satio siregar, & gusmaneli gusmaneli. (2024). Model pembelajaran adaptif: untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran di era digital. *Alfihris : jurnal inspirasi pendidikan*, 2(3), 01–09. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.832>

Refli hanita, i., lathifah, i., islam anak usia dini, p., & nahdlatul ulama al ghazali, u. (2021). Ifa refli hanita. *Inayatul lathifah*, 2(1), 29.

Reza moch. (2024). Proses pembelajaran pendidikan jasmani adaptif anak tunagrahita di slb kanigoro kras kabupaten kediri.

Rohaeni, s. (2020). Pengembangan sistem pembelajaran dalam implementasi kurikulum 2013 menggunakan model addie pada anak usia dini.

Samsudin. (2023). Strategi pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

Sari, m., nazirun, n., & gazali, n. (2024). Pendidikan jasmani adaptif olahraga untuk anak berkebutuhan khusus.

Silitonga, t., purba, y., munthe, h., & herlina, e. S. (2023). Karakteristik anak berkebutuhan khusus.

Studi, p., guru, p., ibtdaiyah, m., tarbiyah, f., & adah, i. '. (2018). Pgmi : jurnal pendidikan guru madrasah ibtdaiyah manfaat bermain terhadap perkembangan kognitif anak.
<https://ejournal.iaingawi.ac.id/index.php/pgmi/index>

Tanjung, a. L., sinulingga, a., & simatupang, n. (2022). Analisis kesulitan dalam pembelajaran pendidikan jasmani pada anak tunagrahita ringan.

Utamayasa, i. G. D. (2021). Model - model pembelajaran pendidikan jasmani.

Waruwu, m. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (r&d): konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. Jurnal ilmiah profesi pendidikan, 1–1230.

Widiyanto, w. E., galuh, e., putra, p., studi, p., olahraga, p., keguruan, f., & pendidikan, i. (2021). Pendidikan jasmani adaptif di sekolah inklusif bagi anak berkebutuhan khusus. Journal, 2(2).
<https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/sport/issue/archive>

Yuliantini, s. (2019). Permainan dan bermain di paud.

Yuniarti, n., & subasno, y. (2023). Meningkatkan kemampuan operasi pengurangan pada siswa tunagrahita dengan media karbicus (issue 4). Oktober.

Intelligentia - Dignitas