

DAFTAR PUSTAKA

- Alhasan, dkk. (2023). Gamification and *Game-Based Learning* as Cooperative Learning Tools: A Systematic Review. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)* 18(24).
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder Edition* (5th ed.). American Psychiatric Publishing.
- Aini, F. N. (2018). Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS. *Jurnal Pendidikan*, 6(3).
- Anggraini, H. I., Nurhayati, & Kusumaningrum, S. R. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis HOTS dengan Metode Digital Game Based Learnig di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)*, 2(11).
- Association, A. P. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder* (5 ed.). Washington: American Psychiatric.
- Fitrah, M., & Luthfiyah. (2017). *Metodologi Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus*. Jakarta: CV Jejak (Jejak Publisher).
- Hari, B. S. (2019). *Mengenal Bangun Datar*. Depok: Penerbit Duta.
- Kesumawardani, N. P., Pradnyana, G. A., & Wirawan, I. A. (2019). Pengembangan Sistem Pakar Diagnosa Gangguan Autisme Menggunakan Metode Naive Bayes. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 8(2).
- Komariyah, S. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Lompat Geometri pada Anak Kelompok B TK Diponegoro 109 Pageraji. *AUDIENSI: Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak*, 1(2).
- Langga, F. R., Nefertiti, E. P., Radhiah, S., & Mutiadesi, W. P. (2023). Pengaruh Penerapan Metode Applied Behavior Analysis (ABA) pada Anak Penyandang Autisme. *Prominentia Medical Journal*, 4(2).
- Lisdiana, A. (2016). Modul guru pembelajar mata pelajaran PLB autisme kelompok kompetensi B [Modul pelatihan]. *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Pusat Pengembangan Dan Pemberdayaan Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Bisnis Dan Pariwisata*.
- Meilina, A. (2021). 7 Tips Efektif Penerapan Pembelajaran Berbasis Game Digital. Diambil kembali dari <https://blog.kejarcita.id/7-tips-efektif-penerapan-pembelajaran-berbasis-game-digital/>

- Mohd, C. C., Shahbodin, F., Sedek, M., & Samsudin, M. (2020). Game Based Learning for Autism in Learning Mathematics. *International Journal of Advanced Science and Technology*, 29(5).
- Nasir, M. A. (2022). Teori Konstruktivisme Piaget : Implementasi dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadis. *JSG: Jurnal Sang Guru*, 1(3).
- Nofrihensi, S., Iswari, M., Nurhastuti, Kusumastuti, G., & Safaruddin. (2023). Efektivitas Game Edukasi Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bangun Datar pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas IV. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 11(2).
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Wordwall. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1).
- Rahmadani, S. I., & Irdamurni. (2024). Penggunaan Media Boardgame Geometry untuk Meningkatkan Pembelajaran Mengenal Bentuk Bangun Datar bagi Anak Autis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1).
- Shan, L., Feng, J.-Y., Wang, T.-T., Xu, Z.-D., & Jia, F.-Y. (2022). Prevalence and Developmental Profiles of Autism Spectrum Disorders in Children With Global Developmental Delay. *Frontiers in Psychiatry*, 12(1).
- Smith, D. D., Tyler, N. C., & Skow, K. G. (2018). *Introduction to Contemporary Special Education New Horizons* (2nd ed.). United States of America: Pearson.
- Suprajitno, & Aida, R. (2017). *Bina Aktivitas Anak Autis di Rumah (Panduan bagi Orang Tua)*. Malang: Media Nusa Creative (MNC Publishing).
- Susanah. (2014). *Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Tjandrajani, A., Dewanti, A., Burhany, A. A., & Widjaja, J. A. (2012). Keluhan Utama pada Keterlambatan Perkembangan Umum di Klinik Khusus Tumbuh Kembang RSAB Harapan Kita. *Sari Pediatri*, 13(6).
- Torrente, J., Marchiori, E. J., Blanco, Á. d., Sancho, P., Ortiz, I. M., Moreno-Ger, P., . . . Dumitrache, A. (2011). *Production of creative game-based learning scenarios: A handbook for teachers*.
- Wafiqni, N., & Putri, F. M. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1).
- Wibawa, A. C., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2021). Game-Based Learning (gbl) Sebagai Inovasi dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar pada Masa New Normal. *INTEGRATED (Information Technology and Vocational Education)*, 3(1).

Yaumi, M., & Damopolii, M. (2016). *ction Research: Teori, Model dan Aplikasinya*. Jakarta: Prenada Media.

Yustitia, V., Wondo, M. T., Mei, M. F., Yahya, A., Aba, M. M., Sa'o, S., . . . Taneo, P. N. (2023). *Dasar Matematika*. Yogyakarta: CV. Istana Agency.

