

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. (2010) *Bermain puzzle melatih konsentrasi anak*. [Online]. Tersedia : <http://sidikjaricerdas.wordpress.com/2010/08/09/bermain-puzzle-melatih-konsentrasi-anak/> [5 April 2014]
- Akmal. (2012). *Metode education games*. [Online]. Tersedia : <http://akmal-mr.blogspot.com/2011/04/metode-educational-games.html?m=1> . [5 April 2014]
- Bahari, M. (2013) *Permainan-permainan perangsang karakter positif anak*. jogjakarta: Diva Press.
- Baihaqi, M dan Sugiarmim, M. (2006) *Memahami dan membantu anak ADHD*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Baihaqi, M. Dkk (2005) *psikiatri (konsep dasar dan gangguan-gangguan)*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Brinkerhoff, S. (2009) *Tombol kecepatan pemuda dengan ADHD (gangguan hiperaktifitas kurang perhatian)*. KTSP.
- Hana. (2013). *Pengertian, Macam-Macam, Dan Fungsi Permainan Puzzle*. [Online]. Tersedia: <http://permainananakmuslim.blogspot.com/2013/09/pengertian-macam-macam-dan-fungsi.html> [28 Oktober 2013]
- Kewley, G dan Latham, P. (2010) *100 ide membimbing anak ADHD*. Jakarta: Erlangga.
- Martin, G. (2008) *Terapi untuk anak ADHD*. Jakarta: PT Bhuana Ilmu Populer.
- Paternotte, Arga., Buitelaar, Jan. (2010). *ADHD Attention Deficit Hiperactivity Disorder (Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktifitas)*. Jakarta : Prenada
- Rochma, I.N. (2012). *Tes Binet*. [Online]. Tersedia : <http://iiknotes.blogspot.com.es/2012/08/tes-binet.html?m=1> [5 September 2014]
- Semiawan, C.R. (2010) *Keluarbiasaan ganda (twice exceptionality): mengeksplorasi, mengenal, mengidentifikasi, dan menanganinya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Nur Aliyyah, 2014

Penggunaan Permainan Edukatif-Puzzle Gambar Untuk Peningkatan Kemampuan Konsentrasi Anak ADHD di SPLB-C YPLBCipaganti

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Suciani, Erna. (2012) *Pengaruh permainan congklak terhadap peningkatan kemampuan konsentrasi anak tunagrahita ringan di SPLB-C YPLB Cipaganti*. Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia. Tidak diterbitkan.
- Sugiyono. (2009). *Metode penelitian pendidikan: pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sunanto, J. dkk (2006) *Penelitian dengan Subjek Tunggal*. Bandung: UPI Press.
- Suyadi. (2006) *Permainan edukatif yang mencerdaskan*. Jogjakarta: Power Books (IHDINA).
- Syukron, Muh. (2011). Upaya Penggunaan Media Games Puzzle Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. [Online]. Tersedia: <http://syukronsahara.blogspot.com/2011/05/penggunaan-media-games-puzzle.html>. [28 Oktober 2013]
- Umaidah, U. (2005) *Bimbingan perilaku non adaptif siswa tunagrahita dengan memanfaatkan permainan puzzle dalam pembelajaran*. Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia. Tidak diterbitkan.
- Yuliana, S. (2013) *Pengaruh latihan identifikasi objek terhadap peningkatan konsentrasi anak tunagrahita ringan di SPLB-C YPLB Cipaganti*. Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia.