

**PENGEMBANGAN BUKU
PERMAINAN EDUKATIF SWAKARYA NUMERASI
UNTUK GURU ANAK DENGAN HAMBATAN KECERDASAN**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Khusus*



oleh:

Winny Istiani Maulida 1800525

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN KHUSUS
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2022

LEMBAR HAK CIPTA

**PENGEMBANGAN BUKU
PERMAINAN EDUKATIF SWAKARYA NUMERASI
UNTUK GURU ANAK DENGAN HAMBATAN KECERDASAN**

Oleh

Winnie Istiani Maulida

NIM 1800525

Sebuah Skripsi yang Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu dari Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Departemen Pendidikan Khusus
Fakultas Ilmu Pendidikan

© Winnie Istiani Maulida

Universitas Pendidikan Indonesia

Desember 2022

Hak cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian
Dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN BUKU

PANDUAN PERMAINAN EDUKATIF SWAKARYA

UNTUK GURU ANAK DENGAN HAMBATAN KECERDASAN

Winy Istiani Maulida

NIM 1800525

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing 1



Dr. Iding Tarsidi, M.Pd.

NIP. 19660104 199301 1001

Mengetahui,

Ketua Departemen Pendidikan Khusus



Dr. Yuyus Suherman, M.Si.

NIP. 19661025 199303 1001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “*Pengembangan Buku Permainan Edukatif Swakarya Numerasi untuk Guru Anak Dengan Hambatan Kecerdasan*” ini beserta seluruh isinya benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, 1 Desember 2022

Yang Membuat Pernyataan,



Winny Istiani Maulida

NIM. 1800525

ABSTRAK

PENGEMBANGAN BUKU PERMAINAN EDUKATIF SWAKARYA NUMERASI UNTUK GURU ANAK DENGAN HAMBATAN KECERDASAN

Winnie Istiani M.
1800525

Anak dengan hambatan kecerdasan memiliki hambatan dalam berbagai aspek perkembangan, hal tersebut berdampak pada kemampuan belajarnya di sekolah. Terbatasnya penggunaan media pembelajaran oleh guru berpengaruh terhadap capaian pembelajaran anak. Tak jarang guru di kelas hanya menggunakan kertas sebagai media pembelajaran dalam bentuk lembar kerja. Tantangan kemajuan ilmu teknologi dan informasi pada abad ini khususnya dalam bidang pendidikan menuntut guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menjalankan proses pembelajaran, terutama dengan adanya berbagai platform pendidikan dan media sosial. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku permainan edukatif swakarya numerasi yang layak digunakan bagi guru yang mengajar anak dengan hambatan kecerdasan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian ini dilakukan dengan tiga tahap yaitu tahap I studi pendahuluan, tahap II pengembangan buku, serta tahap III validasi ahli. Berdasarkan hasil penelitian, buku permainan edukatif swakarya numerasi untuk guru anak dengan hambatan kecerdasan dinyatakan layak karena telah memenuhi standar mutu buku nonteks berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi (Permendikbudristek) Nomor 22 Tahun 2022 dan dinyatakan valid oleh 5 orang ahli akademisi dan praktisi.

Kata Kunci: *Permainan Edukatif Swakarya, Numerasi, Anak Dengan Hambatan Kecerdasan*

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF NUMERATION DIY EDUCATIONAL GAME BOOKS FOR TEACHERS OF CHILDREN WITH INTELLECTUAL DISABILITIES

Winnie Istiani M.
1800525

Children with intellectual disabilities have obstacles in various aspects of development, this has an impact on their learning abilities at school. The limited use of instructional media by teachers affects children's learning outcomes. Not infrequently teachers in the classroom only use paper as a learning medium in the form of worksheets. The challenge of advancing technology and information science in this century, especially in the field of education, requires teachers to be more creative and innovative in carrying out the learning process, especially with the existence of various educational platforms and social media. teachers who teach children with intellectual disabilities. The method used in this research is descriptive method with a qualitative approach. This research was conducted in three stages, namely stage I preliminary study, stage II book development, and stage III expert validation. Based on the results of the research, numeration self-help educational game books for teachers of children with intellectual disabilities were declared appropriate because they met the quality standards for non-text books based on the Regulation of the Minister of Education, Culture, Research and Technology Number 22 of 2022 and were declared valid by 5 expert of academics and practitioners.

Keywords: *DIY Educational Game, Numeration, Children with Intellectual Disabilities*

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih juga Maha Penyayang, Alhamdulillah puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat-Nya, karena atas berkat rahmat dan kasih sayang-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat beserta salam tak lupa tercurahkan kepada sang pemberi tauladan Nabi Muhammad, SAW.

Penelitian dengan judul “Pengembangan Buku Permainan Edukatif Swakarya Numerasi untuk Guru Anak Dengan Hambatan Kecerdasan” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan di Departemen Pendidikan Khusus, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Penulis menyadari betul bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati, penulis mengharapkan kritik serta saran yang membangun untuk penyempurnaan skripsi ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan banyak manfaat bagi pembaca dan motivasi untuk dapat berkarya dan memberikan kontribusi bagi sesama.

Bandung, 1 Desember 2022

Penulis,



Winny Istiani Maulida

NIM. 1800525

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillahirabbil'alamin, puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah *Subhanahuwata'Aala*. Atas rahmat dan karunia-Nya proses penyusunan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Buku Permainan Edukatif Swakarya Numerasi untuk Guru Anak Dengan Hambatan Kecerdasan” dapat diselesaikan. Tak lupa shalawat dan salam penulis limpahkan kepada Rasulullah, Nabi Muhammad SAW.

Penulis menyadari selama proses penelitian ini banyak mendapatkan bimbingan, bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ucapkan terimakasih dan penghargaan disertai do'a, semoga Allah *Subhanahuwata'Aala* membalas kebaikan dengan pahala yang berlipat ganda kepada:

1. Bapak Dr. Iding Tarsidi, M.Pd., selaku pembimbing I yang telah membimbing, memberikan ilmu dan mengarahkan penulis dalam penyusunan skripsi.
2. Bapak Dr. Yusus Suherman, M.Si, selaku Kepala Departemen Pendidikan Khusus yang sudah mendukung serta membantu kelancaran penelitian.
3. Bapak Dr. Maman Abdurrahman Saepulrahman, selaku dosen pembimbing akademik yang telah mendukung dan membantu kelancaran penelitian.
4. Ibu Dr. Oom Sitti Homdijah, M.Pd. yang telah banyak ilmu, memberikan saran dan masukan yang berharga, terutama dalam validasi isi materi buku permainan edukatif swakarya numerasi.
5. Teh Ana Fatimatuzzahra, S.S., M.Pd. yang telah memberikan saran dan masukan yang berharga dalam penelitian ini, terutama dalam validasi media dan desain buku permainan edukatif swakarya numerasi.
6. Bapak Ibu dosen spesialisasi Anak Dengan Hambatan Kecerdasan yang luar biasa untuk semua ilmu dan pengalaman yang berharga
7. Seluruh Dosen dan staf TU Departemen Pendidikan Khusus yang telah membantu memfasilitasi dalam kelengkapan administrasi skripsi ini.
8. Perpustakaan Universitas Pendidikan Indonesia yang telah menyediakan ruang berharga dan menjadi saksi dalam menyelesaikan studi ini.

9. Ibu Dra. Mulyani, selaku kepala sekolah SLB N Handayani Kabupaten Sukabumi yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di SLB N Handayani Kabupaten Sukabumi.
10. Guru-guru SLB N Handayani yang berpartisipasi dalam penyusunan skripsi ini, Ibu Hani Nur Lailawati, S.Pd., Ibu Dewi Mulyasari, S.Pd., Ibu Atus Gusniar, S.Pd, dan Ibu Azmi Azizah, S.Pd..
11. Ibunda tercinta, Mama Euis Sumirah yang luar biasa selalu mendoakan, memberikan bimbingan juga dukungan secara moral dan material dengan tulus kepada penulis.
12. Abang Zul Fikri dan Teh Dewi yang selalu memberikan doa dan dukungan dengan tulus kepada penulis.
13. Keponakan tersayang, Ghania Defika Fikri yang kehadirannya memberikan kesan positif dan semangat bagi penulis.
14. Kawan-kawan liburan uhuy yang tertawa, menangis, juga berjuang bersama dalam menyelesaikan studi ini: Tesya Nur Khoirunnisa, Isni Fauzi Marsidah, Mega Eka Setiawan, Paulina Karunia Kaban, Amila Suzana, Anggraeni Dwi Hartati, Putri Alifia Salsabila, dan Puspa Widi Fauziah.
15. Teman-teman dari Departemen Pendidikan Khusus 2018 yang telah berjuang bersama, saling memberikan motivasi dan bantuan sehingga penelitian ini dapat terselesaikan.
16. Para pendengar Ruang Curhat Salman ITB, yang memberikan ruang kepada penulis untuk mendengarkan dan didengarkan terkait kehidupan juga memberikan dukungan dan semangat untuk terus maju.
17. Seluruh guru yang telah mendidik, membimbing, dan memberikan ilmu dan nasihat yang luar biasa sehingga penulis bisa ada di titik ini.
18. Tak lupa ucapan terima kasih untuk diri sendiri. Terima kasih sudah berjuang, berikhtiar, dan bersabar dalam menghadapi segala tantangan dan rintangan selama proses perkuliahan hingga proses penyusunan skripsi ini selesai.
19. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang telah memberikan kontribusinya kepada penulis hingga terselesaikannya skripsi ini.

Semoga Allah *Subhanahuwata’Aala* membalas segala kebaikan dari semua pihak terkait dengan kebaikan yang berlipat ganda. *Aamiin ya rabbal ‘alamin*.

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	Error! Bookmark not defined.
1.1. Latar Belakang Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
1.2. Identifikasi Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
1.3. Batasan Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
1.4. Rumusan Masalah	Error! Bookmark not defined.
1.5. Tujuan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.6. Manfaat Penelitian	Error! Bookmark not defined.
BAB II KAJIAN PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
2.1 Buku Panduan Pendidikan.....	Error! Bookmark not defined.
2.2 Permainan Edukatif Swakarya	Error! Bookmark not defined.
2.2.1. Konsep Permainan	Error! Bookmark not defined.
2.2.2. Alat Permainan Edukatif	Error! Bookmark not defined.
2.2.3. Permainan Edukatif Swakarya	Error! Bookmark not defined.
2.2.4. Perawatan Alat Permainan	Error! Bookmark not defined.
2.3 Konsep Numerasi.....	Error! Bookmark not defined.
2.4 Anak Dengan Hambatan Kecerdasan	Error! Bookmark not defined.
2.4.1. Pengertian.....	Error! Bookmark not defined.
2.4.2. Penyebab	Error! Bookmark not defined.
2.4.3. Klasifikasi	Error! Bookmark not defined.
2.4.4. Karakteristik.....	Error! Bookmark not defined.

3.4.5 Pendidikan bagi Anak dengan Hambatan Kecerdasan.....	Error! Bookmark not defined.
2.5 Permainan Bagi Anak Dengan Hambatan Kecerdasan	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
3.1 Metode Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.3 Prosedur Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.4 Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
3.5 Instrumen Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.6 Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.
4.1. Temuan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
4.1.1. Pelaksanaan Pembelajaran Numerasi di Sekolah..	Error! Bookmark not defined.
4.1.2. Studi Literatur	Error! Bookmark not defined.
4.1.3. Draf Buku Permainan Edukatif Swakarya Numerasi.....	Error! Bookmark not defined.
4.2. Pembahasan	Error! Bookmark not defined.
4.2.1. Pelaksanaan Pembelajaran Numerasi di Sekolah..	Error! Bookmark not defined.
4.2.2. Pengembangan Buku Permainan Edukatif Swakarya Numerasi	Error! Bookmark not defined.
4.2.3. Pembahasan Validasi Ahli	Error! Bookmark not defined.
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI ...	Error! Bookmark not defined.
5.1. Simpulan.....	Error! Bookmark not defined.
5.2. Implikasi.....	Error! Bookmark not defined.
5.3. Rekomendasi	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN-LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

- Tabel 1. Partisipan Penelitian.....**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 2. Kisi-kisi Observasi Analisis Kebutuhan ..**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3. Kisi-kisi Wawancara Analisis Kebutuhan**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4. Pertanyaan Wawancara Guru**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 5. Kisi-kisi Pertanyaan Validasi oleh Ahli Materi **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 6. Kisi-kisi Pertanyaan Validasi oleh Ahli Media dan Desain..... **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 7. Pertanyaan Validasi oleh Ahli Materi**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 8. Kuesioner Pertanyaan oleh Ahli Media dan Desain**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 9. Kisi-kisi Pertanyaan Validasi Guru.....**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 10. Pertanyaan Validasi Guru**Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1. Prosedur Penelitian.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. Teori Permainan Edukatif Swakarya Numerasi . **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3. Rancangan Buku Permainan Edukatif Swakarya Numerasi **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. Cober Buku**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 5. Kata Pengantar**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 6. Daftar Isi.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 7. Petunjuk Praktis Penggunaan Buku**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 8. Tentang Permainan Edukatif Swakarya dan ADHK .**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 9. Rambu-rambu Bermain dan Membuat Alat Permainan untuk ADHK
.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 10. Permainan 1: Pra-Numerasi**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 11. Permainan 2: Keterampilan Komputasi **Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Surat Keputusan Pengangkatan Dosen Pembimbing..... **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 2. Surat Izin Penelitian dari Fakultas Ilmu Pendidikan **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 3. Surat Pengantar Dari Kesbangpol Jawa Barat **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 4. Kartu Bimbingan Skripsi**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 5. Uji Validitas Ahli Materi.....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 6. Uji Validitas Ahli Media dan Desain**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 7. Hasil Wawancara Validasi oleh Guru **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 8. Buku Permainan Edukatif Swakarya Setelah Revisi **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 9. Biografi Penulis**Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR PUSTAKA

- AAIDD. (2017). *Definition of Intellectual Disability*. Diambil kembali dari American Association of Intellectual Developmental Disabilities: <https://www.aaidd.org/intellectual-disability/definition#.WdbsYdNSzIU>
- Abdullah, Ramli. (2016). *Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran*. *Lantanida Journal*, Vol. 4 No. 1, 2016. 35-49. [dx.doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866](https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866)
- Abdurrahman, M. (2012). *Anak Bekerulitan Belajar Teori, Diagnosis, dan Remedialnya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Andriyani, I. N. (2018). *Pendidikan Anak dalam Keluarga di Era Digital*. *FIKROTUNA*, 7(1), 789–802. <https://doi.org/10.32806/jf.v7i1.3184>
- Angko, N., dan Mustaji. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Dengan Model ADDIE untuk Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 SDS Mawar Sharon Surabaya*. *Jurnal KWANGSAN*, Vol. 1(1), 1-15.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Atmaja, J.R. (2018). *Pendidikan dan Bimbingan Anak Berkebutuhan Khusus*. Bandung: Remaja Rosdayarya.
- Bakri, M. A. (2018). *Studi Awal Implementasi Internet Of Things Pada Bidang Pendidikan*. *JREC (Journal of Electrical and Electronics)*, 4(1), 18-23. <https://doi.org/10.33558/jrec.v4i1.565>
- Darmadi, H. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Bandung: Alfabeta.
- Depdiknas. (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*.
- Delphie, B. (2009). *Tuntunan Aplikasi Permainan (Anak Berkebutuhan Khusus)*. Sleman: Intan Sejati Klaten
- Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini. (2021). *Panduan Pemilihan, Pembuatan, dan Pemanfaatan APE Secara Mandiri*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. https://paudpedia.kemdikbud.go.id/uploads/pdfs/TINY_20220328_073218.pdf
- Elfiadi, E. (2016). *Bermain dan Permainan Bagi Anak Usia Dini*. *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 7(1), 51-60.

- Hakim, A. R. (2018). *Mendorong Perkembangan Kognitif Anak Tunagrahita Melalui Permainan Edukatif*. *JURNAL ILMIAH PENJAS* (Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran), 4(3).
- Hallahan, D. P., Kauffman, J. M., & Pullen, P. C. (2014). *Exceptional Learner an intoduction to Special Education. Twelfth Edition*. United State of America: Pearson.
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development)*. Malang: Literasi Nusantara.
- Humairo, D., Nursalim, M., Pratiwi, T. I., & Nuryono, W. (2013). *Pengembangan Buku Panduan Studi Lanjut untuk Siswa SMA Kelas XI*. *Jurnal BK Unesa*, 3(1).
- Indriasih, A. (2015). *Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Dalam Penerapan Pembelajaran Tematik Di Kelas III SD*. *Pendidikan*, 16(2), 127–137.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Materi Pendukung Literasi Numerasi*. <https://gln.kemdikbud.go.id/glnsite/buku-literasi-numerasi/>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2022). *Peraturan Menteri Nomor 22 Tahun 2022 tentang Standar Mutu Buku, Standar Proses dan Kaidah Pemerolehan Naskah, serta Standar Proses dan Kaidah Penerbitan* *Buku*. https://jdih.kemdikbud.go.id/detail_peraturan?main=3124
- Lafiana N. A., Witono H., Affandi, L. H. (2022). *Problematika Guru Dalam Membelajarkan Anak Berkebutuhan Khusus*. *Journal of Classroom Action Research*, 4(2), 81-86. DOI: 10.29303/jcar.v4i2.1686
- Mahmud, M. R., & Pratiwi, I. M. (2019). *Literasi numerasi siswa dalam pemecahan masalah tidak terstruktur*. *Kalamatika: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 69-88.
- Mardiyah, R. R. S. (2022). *Pengembangan Numerasi Melalui Media Balok*. Jakarta: Indocamp.
- Maryani, S. (2022). *Literasi dan Numerasi pada Pembelajaran di PAUD*. Jakarta: Indocamp.
- Maullyda, M. A., Affandi, L. H., Rosyidah, A. N. K., Oktaviyanti, I., Erfan, M., & Hamdani, I. (2021). *Profil Wawasan Guru Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Numerasi Berbasis Level Kemampuan Siswa*. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 4(3), 620. <http://dx.doi.org/10.22460/jpmi.v4i3.619-630>.
- Mely. (2022). *Hasil Survei Mengungkapkan Media Sosial Paling Digemari di Indonesia*. *GATRA*. <https://www.gatra.com/news-548811-nasional-hasil-survei-mengungkapkan-media-sosial-paling-digemari-di-indonesia-.html>

- Moleong, L. J. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mujib, Fathul dan Rahmawati, Nailur (2011). *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press.
- Narbuko, C. dan Achmadi, A. (2015). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Newman, S. (2008). *Small Steps Forward Using Games And Activities to Help Your Pre-School Child with Special Needs Second Edition*. London and Philadelphia: Jessica Kingsley Publishers.
- Ningsih, K. N. (2021). *E-Happy Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Anak Tunagrahita*. Tesis. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Purnama, S., Hijriyani Y.S., & Heldanita (2019). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Pusat Kurikulum dan Perbukuan. (2018). *Panduan Pemilihan Buku Nonteks Pelajaran*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Pusat Pembukuan Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Pedoman Penulisan Buku Nonteks (Buku Pengayaan, Referensi, dan Panduan Pendidik)*. Jakarta: Pusat Pembukuan Departemen Pendidikan Nasional
- Roehyadi, E. (2012). *Karakteristik dan Pendidikan Anak Tunagrahita*. Direktori File Universitas Pendidikan Indonesia: http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PEND._LUAR_BIASA/195608181985031-ENDANG_ROCHYADI/MODUL/PGSD4409-M6-LPK.pdf
- Setiawan, M. A. (2017). *Belajar dan pembelajaran*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Sitepu, B.P. (2012). *Penulisan Buku Teks Pelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sriatmi, Azmi, S., Junaidi, Wulandari, N. P., & Lu'luilmaknun, U. (2021). *Kriteria Buku Referensi Media Pembelajaran Matematika yang Diperlukan Bagi Guru-Guru SMP di Mataram. Mandalika Mathematics and Education Journal*, 3(2). DOI: <http://dx.doi.org/10.29303/jm.v3i2.3103>
- Sudono, A. (2010). *Sumber Belajar dan Alat Permainan* Jakarta: Grasindo.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Edisi Kedua. Bandung: Alfabeta.

- Susetyo, B. (2022). *Trik Penelitian di Lingkungan Pendidikan*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Surna, I. N., & Pandariot, O. D. (2014). *Psikologi Pendidikan I*. Jakarta: Erlangga.
- Tegeh, I Made. dkk. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Singaraja: Yogyakarta Graha Ilmu.
- Wardhani, R. (2014). *Modul Pelatihan Pembuatan Video Tutorial Sebagai Media Pembelajaran*. Universitas Negeri Yogyakarta. <http://staffnew.uny.ac.id/upload/198401312014042002/pengabdian/Modul%20PPM%20Video%20Tutorial%20Klaten%202014.pdf>
- Widiastuti, N. L. G. K., (2019) *Prinsip Khusus Dan Jenis Layanan Pendidikan Bagi Anak Tunagrahita.: Jurnal Santiaji Pendidikan*, 9 (2).
- Widayati, J. R., Safrina, R., & Supriyati, Y. (2020). *Analisis Pengembangan Literasi Sains Anak Usia Dini melalui Alat Permainan Edukatif. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 654-664. DOI: 10.31004/obsesi.v5i1.692
- Widoyoko, E. P. (2012). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Wigati, M., & Wiyani, N. A. (2020). *Kreativitas Guru dalam Membuat Alat Permainan Edukatif dari Barang Bekas. As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 43-56. [dx.doi.org/10.32678/as-sibyan.v5i1.2700](https://doi.org/10.32678/as-sibyan.v5i1.2700)
- Wihewuren, J. I., Yuwono, E. C., & Yusuf, V. (2022). *Basajiwa: Do It Yourself Innovation of Indonesian Batik Education. Gelar: Jurnal Seni Budaya*, 20(1), 29-37. <https://doi.org/10.33153/glr.v20i1.4231>
- Yani, G., & Sopandi, A. (2020). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Bagi Anak Tunagrahita Ringan Melalui Permainan Edukatif Puzzle di SLB Negeri 1 Padang. Auladuna : Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 69-80. <https://doi.org/10.36835/au.v2i1.298>
- Yusuf, Muri (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Predana Media Group.