

**MENDORONG PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK TUNAGRAHITA
MELALUI PERMAINAN EDUKATIF DI SLB NEGERI JOMBANG
TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

ARTIKEL



Oleh

**DINDA AYU MASLICHAH
NIM.158108**

**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA JOMBANG
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI
2020**

**LEMBAR PERSETUJUAN JURNAL
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI
STKIP PGRI JOMBANG**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

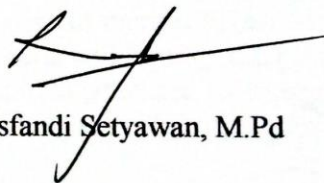
Nama : Risfandi Setyawan, M.Pd
Jabatan : Pembimbing Skripsi

Menyetujui jurnal ilmiah ini :

Nama Penulis : Dinda Ayu Maslichah
NIM : 158108
Judul : MENDORONG PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK
TUNAGRAHITA MELALUI PERMAINAN EDUKATIF
DI SLB NEGERI JOMBANG TAHUN PELAJARAN
2019/2020

Untuk diusulkan agar dapat diterbitkan di Jurnal/Artikel sesuai dengan ketentuan yang berlaku.
Demikian persetujuan ini saya berikan untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jombang, 13Februari 2020
Pembimbing,



Risfandi Setyawan, M.Pd

**MENDORONG PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK TUNAGRAHITA
MELALUI PERMAINAN EDUKATIF DI SLB NEGERI JOMBANG
TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

Dinda Ayu Maslichah

e-mail :Dincaayu@gmail.com

Pendidikan Jasmani STKIP PGRI Jombang

Abstrak

Tujuan penelitian ini menggunakan permainan edukatif berupa *puzzle* untuk mengetahui keefektifan dan berpengaruh pada perkembangan kognitif peserta didik khususnya anak tunagrahita. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode *pre-expremental design* yaitu *one group pretest-posttetted* yang dilaksanakan dalam satu kelompok tanpa adanya kelompok kontrol, dan untuk menentukan sampel peneliti menggunakan *purposive random sampling* yaitu peneliti yang sudah ditentukan tujuan sesuai dengan karakteristik yang peneliti buat. Jadi, didapatkan hasil pada penelitian ini adalah pada saat pemberian *pre-test* dan *post test* didapat hasil nilai yang menunjukkan *pre-test* lebih kecil dari nilai *post-test* dinyatakan bahwa permainan yang peneliti terapkan berpengaruh pada perkembangan kognitif anak tunagrahita. Peneliti berharap penelitian ini masih bisa dikembangkan lagi untuk penelitian selanjutnya dengan menggunakan permainan edukatif yang lebih banyak dan juga menggunakan peserta didik yang tidak hanya tunagrahita namun bisa ketunaan yang lain, dan diharapkan ada penelitian lain yang juga membahas lebih jauh lagi tentang kemudahan untuk cara mengajar peserta didik disabilitas.

Kata Kunci : *Perkembangan Kognitif, Anak Tuna Grahita, Permainan Edukatif*

Pendahuluan

Di dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 5 ayat (1) dinyatakan bahwa setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bernutu. Dan pada keterangan diatas telah diperbaruhi pada pemenuhan hak atas pendidikan peserta didik difabel telah diatur melalui surat keputusan (SK) Gubernur No. 422.1/8904-set-Disdik tentang petunjuk teknis (Juknis) Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) SMA, SMK, dan SLB TA 2019/2020. Dimana SK tersebut merupakan tindak lanjut dari Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 51 Tahun 2018 tentang Pendidikan Peserta Didik Baru (PPDB) untuk anak berkebutuhan khusus. Dari beberapa pendidikan yang di ajarkan pada anak berkebutuhan khusus terdapat mata pelajaran pendidikan jasmani adaptif. Pendidikan Jasmani Adaptif merupakan salah satu mata pelajaran yang berperan penting pada pertumbuhan dan perkembangan murid berkebutuhan khusus. Pada pembelajaran Pendidikan Jasmani Adaptif guru juga tidak hanya sekedar menyampaikan materi saja tetapi juga harus diimbangi dengan pengetahuan. Pemilihan materi dan metode juga harus diperhatikan dan guru juga harus dapat memodifikasimateri pembelajaran yang disampaikan sesuai dengan kondisi murid yang dihadapinya. Oleh karena itu strategi pembelajaran harus dirancang dengan baik serta di terapkan dengan benar. Strategi pembelajaran Pendidikan jasmani

Adaptif yang diterapkan oleh guru dapat berupa sebuah permainan edukatif, permainan edukatif itu sendiri adalah kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan. Dan dari permainan edukatif ini dapat berupa permainan *puzzle*, yang dimana permainan ini tidak begitu sulit untuk diterapkan di ABK. *Puzzle* ini dapat berupa kertas karton atau bahan yang sekiranya tidak mudah hancur yang akan dipotong dan dapat disusun menjadi sebuah bentuk gambar atau materi yang diinginkan, kelebihan dari permainan *puzzle* ini Meningkatkan keterampilan kognitif. Keterampilan kognitif berhubungan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah. Melalui *puzzle*, anak-anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar menjadi utuh. Dengan sedikit arahan contoh dari guru, sang anak sudah dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan cara mencoba menyesuaikan bentuk, menyesuaikan warna, atau logika. Misalnya, anak memasang *puzzle* bergambar kaki atau roda selalu di bagian bawah *puzzle*. Dan juga dapat meningkatkan keterampilan motorik halus Anak dapat melatih koordinasi tangan dan mata untuk mencocokkan kepingan-kepingan *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar. Yang didukung dengan hasil dari jurnal, yang hasilnya berdasarkan teori perkembangan dan bermain, dapat di jadikan acuan jalan alternatif untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak yaitu dengan variasi permainan yang di berikan dalam setiap aktivitas anak melalui beberapa permainan edukatif seperti bermain *puzzle* yang dapat berupa angka, gambar, dan huruf. Dan pada SLB yang sudah peneliti observasi ditemukan bahwa di SLB tersebut masih belum pernah menilai kognitif peserta didik menggunakan sebuah media permainan *puzzle* pada materi penjas. Dan saat peneliti melakukan observasi dan wawancara di SLB Negeri menemui beberapa kendala yang diantaranya pada sistem yang jarang sekali menilai kognitif peserta didik ataupun tidak pernah sekalipun menilai kognitifnya dan hanya menilai psikomotor peserta didik. Dibuktikan dengan adanya rapot peserta didik yang hanya menilai keterampilannya saja tanpa menilai kognitif anak tersebut. Tujuan peneliti untuk mengetahui permainan edukatif berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak tunagrahita.

Dibuktikan dengan studi kasus yang terdapat pada jurnal Implementasi Layanan Pendidikan Inklusif di Kota Madiun yang menyatakan bahwa Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di tahap awal, ditemukan fakta, bahwa Kota Madiun merupakan sebuah kota yang berada disebelah barat Provinsi Jawa Timur, telah merealisasikan layanan pendidikan inklusif sebagaimana kota-kota lainnya di Provinsi Jawa Timur. Hal ini dapat dibuktikan dengan telah diterbitkannya Surat Keputusan Kepala Dinas Pendidikan Kota Madiun Nomor: 420-401.104/2354/2013 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Inklusif di Kota Madiun. Namun, terlihat sekali layanan pendidikan inklusif yang bisa dibidang tidak maksimal di dalam pelaksanaannya. Banyak kekurangan yang terlihat di sekolah sekolah- sekolah inklusif tunjukkan Dinas Pendidikan Kota Madiun.

Metode

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode *pre-expremental design* yaitu *one group pretest-posttest* yang dilaksanakan dalam satu kelompok tanpa adanya kelompok kontrol, dan untuk menentukan sampel peneliti menggunakan *purposive random sampling* yaitu peneliti yang sudah ditentukan tujuan sesuai dengan karakteristik yang peneliti buat. Jadi, didapatkan hasil pada penelitian ini adalah pada saat pemberian *pre-test* dan *post test* didapat hasil nilai yang menunjukkan *pre-test* lebih kecil dari nilai *post-test* dinyatakan bahwa permainan yang peneliti terapkan berpengaruh pada perkembangan kognitif anak tunagrahita. Peneliti berharap penelitian ini masih bisa dikembangkan lagi untuk penelitian selanjutnya dengan menggunakan permainan edukatif yang lebih banyak dan juga menggunakan peserta didik yang tidak hanya

tunagrahitanamun bisa ketunaan yang lain, dan diharapkan ada penelitian lain yang juga membahas lebih jauh lagi tentang kemudahan untuk cara mengajar peserta didik disabilitas. Desain Penelitian dalam penelitian ini, Peneliti menggunakan penelitian pendekatan kuantitatif. Dengan desain penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian *pre-expremental design* yaitu *one-group pretest-posttetted* yang dilaksanakan dalam satu kelompok tanpa adanya kelompok control atau kelompok pembandingan dan pada desain penelitian tersebut di perlakuan sebelum um eksperimen dan sesudah eksperimen (Arikunto, 2013:123:). Perlakuan sebelum eksperimen () disebut *pre-test*, dan perlakuan yang dilakukan sesudah eksperimen () disebut *post-test*, dari perbedaan () di rencanakan sebagai efek dari *treatment* atau eksperimen.

Adapun populasi dari penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas C kategori tunagrahita di SLB Negeri Jombang, berdasarkan jumlah populasi anak tunagrahita yang terdapat di SLB Negeri Jombang di putuskan untuk mengambil 2 sampel, yang mengalami kesulitan pada perkembangan kognitif yang jarang dilakukan melalui sebuah permainan edukatif.

Dalam penelitian ini menggunakan instrument sebagai berikut :

1. Lembar penilaian *pre-test* berupa kegiatan menyusun *Puzzle*
2. Lembar penilaian *post-test* berupa kegiatan menyusun *Puzzle*
3. Lembar rancangan program

Tata cara penilaian kemampuan kognitif menggunakan *Puzzle* bergambar, yaitu :

1. Siswa diberikan 3 kali kesempatan, 1 kali kesempatan terdapat 4 nilai dalam 1 *Puzzle* , total nilai setiap siswadalam 3 kali kesempatan terdapat 12 nilai
2. Lembar penilaian diisi sesuai dengan banyaknya keberhasilan siswa menyusun 1 *Puzzle*
3. Kemudian semua nilai di total dengan ketentuan, sebagai berikut :

$$\text{Total nilai} = \frac{\text{skor yang di peroleh} \times 100}{\text{Skor maksimal}}$$

Hasil

Untuk memastikan bahwa data yang diperoleh berdistribusi simetris atau normal dilakukan uji normalitas menggunakan uji T Dependen pada program SPSS 20.0 *for Windows* dengan hasil sebagai berikut

Paired Samples Statistics

Tabel 4.6 Nilai Deskriptif masing-masing variabel pada sampel berpasangan

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Posttest	66.5000	2	47.37615	33.50000
	Pretest	17.0000	2	24.04163	17.00000

Pada output nilai dapat dilihat nilai mean dari pre tes dan post tes .nilai pre test diperoleh hasil mean sebesar 17.00, sedangkan nilai post test diperoleh hasil mean 66.5. berdasarkan nilai mean di atas antara pre test 17.00 < Post test 66.5, maka secara deskriptif terdapat perbedaan antara hasil pre test dan post test.

Untuk mengetahui seberapa besar hubungan antara dua variabel, metode inisering disebut *Product Moment Person*. sebagai berikut :

Paired Samples Correlations

Tabel 4.7 Nilai korelasi yang menunjukkan hubungan kedua variabel pada sampel berpasangan

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Posttest & Pretest	2	1.000	.000

Output di atas menunjukkan hasil uji korelasi antara kedua data, berdasarkan data tersebut diketahui nilai korelasi sebesar 1.000 dengan nilai sig sebesar .000. Oleh karena nilai sig $.000 < 0.05$ maka dapat dikatakan terdapat hubungan antara perkembangan kognitif anak tunagrahita dengan permainan edukatif.

Berdasarkan table output, diketahui nilai *sig (2-tailed)* sebesar $0.04 < 0.05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan antara pre test dan post test mengalami perubahan yang berarti (signifikan). Berdasarkan tabel di atas juga dari tes akhir lebih tinggi yang artinya bahwa perkembangan kognitif anak tunagrahita dapat terdorong melalui permainan edukatif.

Uji normalitas bertujuan untuk memastikan bahwa data yang di peroleh berdistribusi simetris atau normal, dari output pada table hasil uji normalitas, diperoleh nilai sig pre test $0.345 > 0.05$ dan sig post test $0.432 > 0.05$, berdasarkan dasar pengambilan uji normalitas di atas, maka baik pre test maupun post test berdistribusi normal.

Deskripsi

Pemberian pre-test dan pos test pada saat pertemuan pertama sampai dengan terakhir sampel F mengalami peningkatan yang sangat pesat dengan perbandingan yang jauh, namun disisi lain pada sampel A peneliti menyimpulkan tetap adanya peningkatan yang cukup baik pada pre test dan post test dimana dari yang sebelumnya sampel A tidak mengetahui apa itu *puzzle* dan materi yang terdapat didalamnya yang peneliti punya, sampel A jadi mengetahui bahwa permainan yang peneliti buat dan terapkan dapat memudahkan dan menyenangkan untuk di terapkan khususnya pada peserta didik yang memiliki kebutuhan khusus.

Pada penelitian ini peneliti mendeskripsikan bahwasanya penelitian ini bertujuan untuk mendorong perkembangan kognitif anak berkebutuhan khusus anak tunagrahita yang meneliti populasi di SLB Negeri Jombang dengan 2 sampel. Tujuan dari penelitian ini juga ialah untuk mengetahui bahwasanya permainan edukatif berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak tunagrahita, namun pada penelitian ini terdapat juga beberapa kendala yang diantaranya hanya menguji 2 sampel saja, dan pada penelitian ini peneliti menggunakan media *puzzle* sebagai permainan dengan menggunakan metode penelitian *pre-expremental design* yang dilaksanakan dalam satu kelompok tanpa adanya kelompok control dan data yang terkumpul akan dianalisis menggunakan *spss* versi 20 dan uji beda.

Maka pada perkembangan khususnya anak tunagrahita peneliti menyimpulkan dengan adanya pemberian permainan edukatif yang berupa *puzzle* peserta didik tersebut dapat mengalami perkembangan kognitif yang sangat pesat yakni dapat dilihat pada pemberia pre-test dan *post test* dimana sampel tersebut dapat dilihat perbandingan perkembangan yang didapat sebelum dan

sesudah peneliti memberikan treatment pertama sampai dengan terakhir, maka dapat di artikan bahwa dengan adanya permainan edukatif dari peneliti memberikan dampak yang bagus pada perkembangan kognitif khususnya anak tunagrahita.

Namun terdapat juga beberapa pembahasan tentang penelitian terdahulu yang menggunakan media permainan *Puzzle* hanya dapat digunakan didalam ruangan ataupun pembelajaran yang bukan tentang pembelajaran olahraga namun pada penelitan ini pembelajaran menggunakan permainan berupa *Puzzle* juga dapat diterapkan di dalam pembelajaran olahraga. Dimana permainan *Puzzle* pada penelitian ini menyelesaikan sebuah gambar tentang materi pembelajaran olahraga yaitu berupa bolavoli dengan terpotong-potong sesuai bagian-bagiannya kemudian di susun dan dipecahkan menurut Ismail (2006:218).

Pada penelitian ini peneliti mendiskripsikan bahwasanya penelitian ini bertujuan untuk mendorong perkembangan kognitif anak berkebutuhan khusus anak btunagrahita yang meneliti populasi di SLB Negeri Jombang dengan 2 sampel. Tujuan dari penelitian ini juga ialah untuk mengetahui bahwasanya permainan edukatif berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak tunagrahita, namun pada penelitan ini terdapat juga beberapa kendala yang diantaranya hanya menguji 2 sampel saja, dan pada penelitian ini peneliti menggunakan media *puzzle* sebagai permainan dengan menggunakan metode penelitian *pre-expremental design* yang dilaksanakan dalam satu kelompok tanpa adanya kelompok control dan data yang terkumpul akan dianalisis menggunakan *spps* versi 20 dan uji beda.

Dapat disimpulkan juga keunggulan yang terdapat pada penelitian ini ialah *puzzle* yang digunakan oleh peneliti sangat menarik anak berkebutuhan khususnya anak tunagrahita dimana pada pembelajaran yang diterapkan siswa sangat aktif dan antusias dengan dibuktikan menggunakan *assasment* PPI yang telah disebar dan diisi oleh 3 wali siswa yakni orang tua, guru kelas, dan guru olahraga. Dan *puzzle* yang digunakan oleh peneliti menyajikan gambar yang sangat berpengaruh pada kognitif anak tunagrahita, *puzzle* yang digunakan juga selama 8 kali pertemuan dibuat menyesuaikan tingkat kesulitan mulai dari *pre-test* sampai *post-test* maka siswa tidak mengalami kejenuhan pada saat pemberian pembelajaran tentang materi bolavoli.

Maka pada perkembangan khususnya anak tunagrahita peneliti menyimpulkan dengan adanya pemberian permainan edukatif yang berupa *puzzle* peserta didik tersebut dapat mengalami perkembangan kognitif yang sangat pesat yakni yak dapat diliat pada pemberia *pre-test* dan *post test* dimana sampel tersebut dapat diliat perbandingan perkembangan yang didapat sebelum dan sesudah peneliti memberikan treatment pertama sampai dengan terakhir, maka dapat di artikan bahwa dengan adanya permainan edukatif dari peneliti memberikan dampak yang bagus pada perkembangan kognitif khususnya anak tunagrahita.

Namun terdapat juga kesulitan yang di dapat oleh peneliti selama meneliti peserta didik berkebutuhan khusus yang memiliki ketunaan tunagrahita dimana peserta didik memiliki perubahan suasana hati yang berubah-ubah maksudnya ialah peserta didik kadang tidak langsung bisa diarahkan dengan kemauan peneliti, maka dari itu peneliti harus bisa mendapatkan perhatian dari peserta didik dengan mengetahui kesukaan, mulia dari film kartun yang disukai dan permainan yang menurutnya menyenangkan dan berinteraksi membahas apa yang mereka sukai menjadikan mereka percaya dan nyaman saat peneliti memberikan treatment, karena pada peserta didik khususnya anak tunagrahita memiliki karakteristik yang dimana mereka kurang bisa berkonsentrasi dengan benar, daya inggat yang lemah serta perubahan suasana hati yang tidak menentu menurut Abduraman (2009).

Penutup

Dalam penelitian ini terdapat pengaruh terhadap perkembangan kognitif anak tunagrahita melalui permainan edukatif yang di terapkan oleh peneliti berupa permainan *puzzle* dengan adanya catatan yang dijadikan sebagai *reverensi* bagi peneliti selanjutnya.

Saran

1. Berdasarkan hasil penelitian penulis mengajukan beberapa saran sebagai berikut :
 - a. Diharapkan dapat menambah pengetahuan terhadap pembelajaran olahraga yang lebih menarik dengan menambahkan permainan edukatif di setiap pembelajaran.
 - b. Lebih menciptakan suasana kelas yang aktif kepada peserta didik yang khususnya anak tunagrahita ringan pasif.
 - c. Mempermudah interaksi guru dengan peserta didik melalui permainan yang juga dapat mengasah pengetahuan tentang pembelajaran olahraga lebih menarik.
 - d. Diharapkan guru lebih bisa menciptakan inovasi-inovasi sebuah permainan yang menarik dalam setiap pembelajaran olahraga
2. Kepada peneliti selanjutnya
 - a. Diharapkan lebih memperhatikan psikomotor dan afektif pada pembelajaran olahraga dengan menggunakan permainan edukatif yang lebih di kembangkan.
 - b. Memperbanyak sampel yang di ambil ataupun peserta didik yang memiliki kebutuhan khusus salah satunya tunagrahita yang diatas ringan
 - c. Diharapkan dapat di uji cobakan terhadap peserta didik yang memiliki kebutuhan khusus lainnya.

Daftar Pustaka

- Afandi., Chamalah, Evi, & Wardani, O.P. 2013. Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah. Semarang, Indonesia: Unnisula PressDepartemen Pendidikan Nasional, 2003. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003.Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Abduraman, 2009. Menggenal Anak Luar Biasa. Universitas Pendidikan Indonesia. Jurnal ilmiah Pendidikan anak berkebtuhan khusus. (online).http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PEND._LUAR_BIASA/195706131985031/MAMAN_ABDURAHMAN_SAEPUL_R/MENGEANAL/ANK/LUAR/BIASA.pdf.
- Delphie Bandi. 2006. Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus : PT Refika Aditama.
- Fatimah, S. 2017. Pendidikan Bagi Anak Tunagrahita Sedang Di SLB Negeri Puwakarta. Jurnal Penelitian dan PKM. ISSN : Vol 4 : 2581-1126 .
- Efendi, Mohammad. (2006). Psikopedagogik Anak Berkelainan. Jakarta: Bumi Aksara
- Efendi, M. 2018. Studi Kasus Implementasi Layanan Pendidikan Inklusif di Kota Madiun. Jurnal Ortopedagogia. (online), (http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:Qz6AB7Jg_8kJ:journal2.um.ac.id/index.php/jo/article/download/4406/2579+&cd=1&hl=id&ct=clnk&gl=id&client=firefox-b-d), diakses 7 April 2019.
- Gangsar Ali Daroni, Abdul Salim , Sunardi. 2018. *Indonesian Journal Of Disability Studies*. Malang : Universitas Brawijaya. ISSN : Vol 5 : 2158-2355.
- Haenudin. 2013. Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Tunarungu. Jakarta. Luxima

- Hildayani, dkk. 2014. Penanganan Anak Berkelainan. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka
- Idrus. 2013. Layanan Pendidikan Bagi Anak Gifted. FKIP UAD. ISSN : Vol 2 : 2301-6167.
- Khadijah. 2016. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. Medan: Perdana Mulya Sarana.
- Nana Sudjana. 2010. Dasar-dasar Proses Belajar. Sinar Baru Bandung
- Prawati, R. Pengaruh Olahraga Permainan Rekreatif Dalam Meningkatkan Gerak Dasar Manipulatif Siswa Tunagrahita Ringan. Jurnal Ilmiah. (online). (<http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/issue/archive>), diakses 22 November 2019.
- Purwanto. 2010. Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Rohman Arif. 2017. Memuliakan Anak Berkebutuhan Khusus Melalui Pendidikan Jasmani Adaptif. Jurnal Ilmiah PENJAS, ISSN : Vol 3 : 2442-3874
- Rohman Arif. 2018 . Mendorong Perkembangan Kognitif Anak Tunagrahita Melalui Permainan Edukatif. Jurnal Ilmiah PENJAS, ISSN : Vol 4 : 2442-3874.
- Sahjat, S. 2018. Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini Melalui Pembuatan Permainan Edukatif Sebagai Sumber Belajar. Jurnal PG-PAUD Trunojoyo, ISSN : Vol 5 : 25-29
- Setiawan, A.T. 2012. Efektivitas media *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan menyusun kalimat bagi *cerebral palsy*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus, (online), (<http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:KPaCW476POUJ:ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu/article/download/760/627+&cd=2&hl=id&ct=clnk&gl=id>).diakses 10 April 2019
- Slameto. 2003. Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta : Rineka Cipta
- Soemiarti Patmonodewo. 2003. Pendidikan Anak Pra Sekolah. Jakarta : Rineka Cipta
- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta, CV.
- Suharmini, Tin.2009. Psikologi AnakBerkebutuhanKhusus. Yogyakarta: Kanwa Publisisher
- Sukoco, P. 2014. Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Tunagrahita Ringan. Jurnal Keolahragaan, (online), (<https://journal.uny.ac.id/index.php/jolahraga/article/view/2608>), diakses 11 April 2019.
- Taufan, J. 2018. Pelaksanaan Pendidikan Jasmani Adaptif Bagi Anak Dengan Hambatan Fisik dan Motorik. Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus. (online), (Open Acces Jurnal: <http://jpkk.ppj.unp.ac.id>), diakses 22 November 2019.
- Wardani I.G.A.K dkk. 2017. Pengantar Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus. Tangerang Selatan. Universitas Terbuka.