

DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, I Made Sudarma, I Made Sutarga, and Gede Ngurah Indraguna Pinatih. "Faktor Risiko Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) Pada Anak Di Denpasar." *Public Health and Preventive Medicine Archive* 3, no. 1 (2015): 35–39. <https://doi.org/10.15562/phpma.v3i1.84>.
- Nurul Faidah, I Made, Ni Luh Yanti, Adiputra, Ni Kadek Muliawati, and Ni Putu Oktaviani. "Meningkatkan Kemampuan Kader Posyandu Balita Dalam Mengenal Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) Pada Anak Pra Sekolah Improving the Capability of Posyandu Cadre To Recognize Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) in Pre_School C." *Bhakti Community Journal* 01 No 01, no. 01 (2022): 46–54. <https://bhakticommunityjournal.com/index.php/bcj/article/view/8>.
- Ananng Fathoni, Bayu Prasodjo, Winarni Jhon, and Dewanto Muhammad Zulqadri. *Media Dan Pendekatan Pembelajaran Di Era Digital*. Pertama. Vol. 01. Kabupaten Purbalingga: Cv. Eureka Media Aksara, 2023.
- Astawa, I Nyoman Temon. "Pendidikan Inklusi Dalam Memajukan Pendidikan Nasional Oleh I Nyoman Temon Astawa." *Jurnal Pendidikan Hindu* 8, no. 1 (2021): 65–76. <http://ejournal.ihtdn.ac.id/index.php/GW>.
- Azizah, Amelia. "Penerapan Permainan Media Playdough Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak," 1–23, 2022.
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model." *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (2019): 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.
- Chairunnisa, Dian. "Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Dengan Menggunakan Media Playdough Pada Anak Autis di SLB Autis Bunda." Makassar, n.d.
- Dahroni, Andi, Muhammad Fadli Prathama, Rakhmadi Irfansyah Putra, Pritasari Palupiningsih, and Andi Muhammad Fadel Omar Pasha. "Implementasi Game Based Learning Untuk Kesadaran Dan Pencegahan Covid-19 Di Sekolah Dasar." *Jurnal Teknoinfo* 17, no. 2 (2023): 390–97.
- Dairse. "Salinan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 70 Tahun 2009." *Menteri Pendidikan Nasional*, no. Kolisch 1996 (2009): 49–56.
- Darul, Universitas, and Ulum Jombang Email. "Jurnal Bimbingan Dan Konseling Terapan." *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Terapan* 01, no. 02 (2017): 86–102. <https://ojs.unpatti.ac.id/index.php/bkt/article/view/234/158>.
- Dwi Wahyuni. "Teori Burrhus Frederic Skinner Dan Analisis Behaviorisme." *Journal of Education*, 2019, 4–5.

- Elisabeth Tri Yekti Handayani, Siti Nursetiawati, Mahdiyah. “Pengembangan Modul Pembelajaran Sanggul Modern.” *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* <https://Jurnal.Unibrah.Ac.Id/Index.Php/JIWP> 6, no. 3 (2020): 317–22. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3360401>.
- Evivani, Maria, and Renti Oktaria. “Permainan Finger Painting Untuk Pengembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini.” *Jurnal Warna : Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2020): 23–31. <https://doi.org/10.24903/jw.v5i1.427>.
- Feriyanti, D. “Keterkaitan Kegiatan Bermain Slime Dengan Keterampilan Motorik Halus Pada Anak Usia 4-5 Tahun.” *Skripsi*, 2017, 12–13. <http://repository.unj.ac.id/25624/>.
- Fitriana, N. “Penerapan Model Game Based Learning Untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini.” *Seulanga: Jurnal Pendidikan Anak*, 2023, 102–11. <https://journal.iainlhokseumawe.ac.id/index.php/seulanga/article/view/1571>.
- Gee, James Paul. “What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy.” *Computers in Entertainment* 1, no. 1 (2003): 20–20. <https://doi.org/10.1145/950566.950595>.
- Hairunnas, Hairunnas. “Analisis Fungsi Instrumen Musik Sebagai Produk Terapeutik Bagi Anak Dengan ADHD.” *Askara: Jurnal Seni Dan Desain* 2, no. 1 (2023): 14–24. <https://doi.org/10.20895/askara.v2i1.1021>.
- Hartati, Nining, Rizki Amalia, and Yolanda Pahrul. “Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Dengan Kegiatan Bermain Plastisin.” *Jurnal Pendidikan Tuntas* 1, no. 3 (2023): 114–20. <https://doi.org/10.37985/jpt.v1i3.203>.
- Haryani, Chica. “Penerapan Metode Bermain Dengan Media Playdough Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Dan Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini.” *Doctoral Dissertation*, 2014, 7. <https://repository.unib.ac.id/8756/>.
- Hasnul, Nirsantono. “Sikap Mahasiswa Terhadap Pelaksanaan Pendidikan Inklusi.” *Perspektif Ilmu Pendidikan* 24, no. XV (2011): 150–62. <https://doi.org/10.21009/pip.242.5>.
- Hayat, Cynthia, and Stefani Cancerita. “Pendekatan Model ADDIE Dan Framework MDA Pada Gamifikasi Edukasi Pendidikan Seks Anak Usia Dini.” *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer* 9, no. 4 (2022): 849–56. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2022944848>.
- Hidayat, Deny Riyan. “Universitas Muhammadiyah Surabaya.” *Skripsi Universitas Muhammadiyah Surabaya* XII, no. 1 (2018): 131–41. <https://repository.um-surabaya.ac.id/2468/1/Pendahuluan.pdf>.
- Hidayat, Fitria, and Muhamad Nizar. “Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran

- Pendidikan Agama Islam.” *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1, no. 1 (2021): 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>.
- Huberman, and Miles. “Teknik Pengumpulan Dan Analisis Data Kualitatif.” *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media* 02, no. 1998 (1992): 1–11.
- Hurlock, Elizabeth B. “Psikologi-Perkembangan-Elizabeth-B-Hurlockpdf_Compress.Pdf.” *Pt. Gelora Aksara Pratama*, 1980. <https://drive.google.com/file/d/1qyiwnZCRiB5iJleBXlchs6NekGb2TdzR/view>.
- Ilmiah, Jurnal, and Wahana Pendidikan. “Peran Guru PAUD Dalam Membangun Lingkungan Belajar Yang Mendukung Bagi Anak Hiperaktif” 10, no. 15 (2024): 440–44.
- Ilmiah, Widia Shofa, Fifin Maulidatul Azizah, and Nina Sukma Amelia. “Hubungan Tingkat Religiusitas Dan Tingkat Pengetahuan Tentang Alat Kontrasepsi Dengan Inisiasi Berperilaku Pacaran Permisif Pada Remaja Di SMAN 1 Rambipuji - Jember.” *Jurnal Sain Med* 9, no. 1 (2017): 62–68.
- Iryana, and Risky Kawasati. “Teknik Pengumpulan Data Metode Kualitatif.” *The Lancet Medical Journal* 21, no. 58 (2012): 99–104. <https://www.unhcr.org/publications/manuals/4d9352319/unhcr-protection-training-manual-european-border-entry-officials-2-legal.html?query=excom> 1989.
- Junilia, Elsy, and Akhmad Kheru Dharmawan. “Sensory Integration Ability and Social Adjustment in Elementary School Students.” *Nusantara Journal of Behavioral and Social Sciences* 2, no. 1 (2023): 1–4. <https://doi.org/10.47679/202321>.
- Khanapi. “Pembelajaran Pada Anak.” *Records Management Journal* 1, no. 2 (2024): 1–15.
- Lamada, Mustari S., Ruslan Ruslan, and Asmilah Putriani. “Pengembangan Multimedia Interaktif Game-Based Learning Pada Mata Pelajaran IPA.” *Jambura Journal of Informatics* 3, no. 1 (2021): 58–65. <https://doi.org/10.37905/jji.v3i1.10381>.
- Larasati, Sabila, and Yudha Nurdian. “Konsep Neuroplasticity, Neurobehaviour, Neuroscience Dalam Kehidupan.” *ReseachGate*, no. September (2019): 1–10. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.36699.92967>.
- Mansyur, Madaliyah Izah, Arri Handayani, and Dini Rakhmawati. “Perilaku Peserta Didik Attention Deficit and Hyperactivity Disorder (ADHD) Dalam Pembelajaran.” *Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar* 3, no. 1 (2024): 56–60. <https://doi.org/10.57251/tem.v3i1.1403>.
- Marsiah. “Efektifitas Penggunaan Media Playdough Terhadap Motorik Halus Anak Kelompok B di PAUD Misbahul Barokah Depok,” 2019, 106. <https://repository.ptiq.ac.id/id/eprint/289/>.

- Mauliddiyah, Nurul L. "Strategi Guru Menstimulasi Motorik Halus Pada Pembelajaran Blended Learning Anak Kelompok B di TK Kusuma Mulia I Gadungan Kediri," 2021, 6.
- Moshinsky, Marcos. "Data Dan Sumber Data Penelitian Kualitatif." *Nucl. Phys.* 13, no. 1 (1959): 104–16.
- Muarifah, Alif, and Nurkhasanah Nurkhasanah. "Identifikasi Keterampilan Motorik Halus Anak." *Journal of Early Childhood Care and Education* 2, no. 1 (2019): 14. <https://doi.org/10.26555/jecce.v2i1.564>.
- Nainggolan, Alon Mandimpu, and Adventrianis Daeli. "Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Implikasinya Bagi Pembelajaran." *Journal of Psychology "Humanlight"* 2, no. 1 (2021): 31–47. <https://doi.org/10.51667/jph.v2i1.554>.
- Naufal, Adnan Faris, Nabilah Tri Sulistiowati, Uswatun Hasanah, Wildan Prima Jalu Prasajo, Atika Rianti Utami, Mahdi Ramadhani Idris Marasabessy, and Arif Pristianto. "Pengaplikasian Permainan Busy Board Untuk Melatih Fokus Anak ADHD di PAUD Inklusi Harapan Bunda Wita." *Jurnal Pustaka Mitra (Pusat Akses Kajian Mengabdikan Terhadap Masyarakat)* 3, no. 6 (2023): 238–42.
- Noenta, F S R, R P Trisnani, and ... "Terapi Bermain Playdough Untuk Meningkatkan Konsentrasi Anak ADHD." *Seminar Nasional ...* 1 (2022): 679–86. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/Senassdra/article/view/2791>.
- Novianti, Amalia, Aradewi Laksmi Ayuningtyas, and Farida Kurniawati. "Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Intervensi Orang Tua Pada Anak Dengan Autism Spectrum Disorder (ASD): Kajian Literatur Sistematis." *Universitas Indonesia* 6, no. 2 (2022): 2022–2918. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1027>.
- Nugraheni, Galuh Wilujeng. "Penerapan Pendekatan Game Based Learning Menggunakan Media Maze Game Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas Ii di SDN Krenceng I," 2022.
- Nuraini, Amalia Rizki. "Pelaksanaan Program Pengembangan...(Amalia Rizki Nuraini) 389." *Jurnal Widia Ortodidaktika* 8, no. 4 (2019): 389–99.
- Nurwita, Sysva. "Meningkatkan Perkembangan Seni Anak Menggunakan Media Smart Hafiz di Paud Aiza Kabupaten Kepahiang." *Early Childhood Research and Practice* 1, no. 01 (2020): 34–37. <https://doi.org/10.33258/ecrp.v1i01.1070>.
- Permana, Natalis Sukma. "Game Based Learning Sebagai Salah Satu Solusi Dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native." *Jurnal Pendidikan Agama Katolik (JPAK)* 22, no. 2 (2022): 110. <https://doi.org/10.12681/edusc.3109>.
- Pranata, Ogi Danika. "Penerapan Game-Based Learning Sebagai Alternatif Solusi

- Mengajar di Kelas Heterogen.” *Jurnal Pengabdian Al-Ikhlash* 8, no. 3 (2023). <https://doi.org/10.31602/jpaiuniska.v8i3.7597>.
- Pratiwi, Jamilah Candra. “Sekolah Inklusi Untuk Anak Berkebutuhan Khusus : Tanggapan Terhadap Tantangan Kedepannya.” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan “Meretas Sukses Publikasi Ilmiah Bidang Pendidikan Jurnal Bereputasi”* 1 (2), no. November (2015): 237–42.
- Prensky, Marc. “The Digital Game-Based Learning Revolution.” *Digital Game-Based* 1, no. 1 (2001): 1–19. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2004.12.001>.
- Priyonggo, David Agung. “Penerapan Game Based Learning Pada Siswa Kelas V SD Negeri Suro II Kecamatan Geyer Daur Air Dan Peristiwa Alam Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif,” 2010, 82. <https://lib.unnes.ac.id/2958/1/6349.pdf>.
- Pura, Dwi Nomi, and Asnawati Asnawati. “Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kolase Media Serutan Pensil.” *Jurnal Ilmiah Potensia* 4, no. 2 (2019): 131–40. <https://doi.org/10.33369/jip.4.2.131-140>.
- Putri, Elsa Dini Apriana, Endro Wahyuno, Sinta Yuni Susilawati, and Umi Safiul Ummah. “Keefektifan Permainan Playdough Terhadap Kemampuan Motorik Halus Autis.” *Jurnal Ortopedagogia* 7, no. 2 (2021): 97. <https://doi.org/10.17977/um031v7i22021p97-104>.
- Rafael Lisinius Ginting, Annisa Dea Utami, Apriani Sagala, Nadya Wulandari, Etisa br Sembiring Dina Simbolon, Dwikhana Sitanggang, Lucia Melagro, Michael Butar Butar, and Tauriyan Sitohang. “Anak Berkebutuhan Khusus Autistic Spectrum Disorder, Attention Deficit Hyperactivity Disorder.” *Liberosis : Jurnal Psikologi Dan Bimbingan Konseling* 1, no. 2 (2023): 1–19. <https://doi.org/10.3287/ljpbk.v1i1.325>.
- Rohimah, Siti, M Sanusi, Octa Abdul Ghafur, and Risko Aris Ardianto. “Anak Berkebutuhan Khusus Dalam Psikologi Pendidikan Islam” 4 (2024): 1522–33.
- Sandriani, Sandriani, Metty Nurherliyany, Wulan Permatasari, Aditya Nur Wahyuni, Elza Dwi Zuvita, Riza Nuraeni Putri, Rizky Perdana Susanto, Tiara Cahya Rinukti, and Andan Firmansyah. “Terapi Bermain Dengan Media Playdough Untuk Meningkatkan Motorik Halus Pada Anak Usia Pra Sekolah di TK Angkasa Langensari.” *Kolaborasi Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2, no. 4 (2022): 343–49. <https://doi.org/10.56359/kolaborasi.v2i4.140>.
- Sanjoyo, Tri Bagoes Pranoto, Ribut Pratiwi Sriwijayanti, and Ani Anjarwati. “Penerapan Media Pembelajaran Puzzle Menggunakan Game Based Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Konsep ‘ Penjumlahan Bersusun ’ Kelas I I SDN Mayangan IV.” *Journal Of Social Science Research* 4, no. 2 (2024): 5978–93.
- Santoso, Bagus Heri. “Game-Based Learning (GBL) Tugas.” *Tugas Akhir* 53, no. 9 (2011): 167–69.

- Sari, Dinda Imelda. "Anak ADHD Penyusun : Nadzarina Febrianti Dinda Imeldasari Bilqiis Ghina Gizella Endang Pudjiastuti S .," no. April (2023): 11–12.
- Seba, Laurens, and M Pd. *Pengantar Teori Dan Implikasinya*, n.d.
- Silitonga, Katrina. "Pola Asuh Orang Tua Dalam Penanganan ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder) Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora* 2, no. 3 (2023): 11345–56. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>.
- Soegiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. 19th ed. Bandung, 2011.
- Sri, Handayani1. "Penerapan Media Playdough Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini," no. November (2014): 218.
- Suardipa, I Putu. "Proses Scaffolding Pada Zone of Proximal Development (ZPD) Dalam Pembelajaran." *Widyacarya* 4, no. 1 (2020): 79–92. <https://stahnmpukuturan.ac.id/jurnal/index.php/widyacarya/article/view/555>.
- Sujiono, Yuliani Nurani. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Ke VIII. Jakarta, 2013.
- Sumardi, Sumardi, Taopik Rahman, and Iis Syifa Gustini. "Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenai Lambang Bilangan Melalui Media Playdough." *Jurnal Paud Agapedia* 1, no. 2 (2017): 190–202. <https://doi.org/10.17509/jpa.v1i2.9359>.
- Sumarni, Sri. "Model Penelitian Dan Pengembangan (R&D) Lima Tahap (Mantap)." *Riset & Pengembangan*, 2019, 38.
- Taqfani, A.W, and R.D.P Utami. "Pengaruh Bermain Alat Permainan Edukatif (APE) Meronce Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak ADHD di Tk Saymara Kartasura." <https://eprints.ukh.ac.id/Id/Eprint/5600/1/Naskah%20Publikasi%20Annisa%20Wardania%20Taqfani%20S19170.Pdf> 78 (2023): 1–10. [https://eprints.ukh.ac.id/Id/Eprint/5600/1/Naskah Publikasi Annisa Wardania Taqfani S19170.pdf](https://eprints.ukh.ac.id/Id/Eprint/5600/1/Naskah%20Publikasi%20Annisa%20Wardania%20Taqfani%20S19170.Pdf).
- Tatik, Diyu. "Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Media Playdough Anak Kelompok A di TK Dewi Kunti Surabaya." *PAUD Teratai* Vol 2, No (2013): 1–14. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/2734>.
- Usunier, J-C., & Lee, J.A. "Cultural Aspects Of Cross Border Consumer Behavior: Influence Of Indegenous Culture On Brand Preference." *Jurnal Sainifik (Multi Science Journal)* 19, no. 1 (2019): 25–30.
- Wallen, L. J. "Model Dan Strategi Pembelajaran Anak ADHD (Attention Deficit

Hyperactivity Disorder).” *The American Mathematical Monthly* 82, no. 3 (1975): 309. <https://doi.org/10.2307/2319873>.

Winatha, Komang Redy, and I Made Dedy Setiawan. “Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar.” *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 10, no. 3 (2020): 198–206. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>.

Zubaidah, Rita. “Melalui Pembelajaran Seni Budaya Dengan Menggunakan Media Playdough Dapat Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Autis.” *Jurnal Pendidikan Islam Dan Keguruan* 1, no. 1 (2021): 17–22.