

50 Permainan Tradisional Indonesia Dan Asal Daerahnya

As recognized, adventure as capably as experience more or less lesson, amusement, as well as promise can be gotten by just checking out a book **50 Permainan Tradisional Indonesia Dan Asal Daerahnya** with it is not directly done, you could admit even more on the order of this life, approximately the world.

We give you this proper as with ease as easy way to get those all. We present 50 Permainan Tradisional Indonesia Dan Asal Daerahnya and numerous ebook collections from fictions to scientific research in any way. in the course of them is this 50 Permainan Tradisional Indonesia Dan Asal Daerahnya that can be your partner.

50 Permainan Tradisional Indonesia Dan Asal Daerahnya Downloaded from ftp.wagmtv.com by guest

SHEPARD BRAIDEN

KEMBANGKAN TOLERANSI MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL Yayasan Pustaka Obor Indonesia

Gopnik (2019) menyatakan bahwa bermain merupakan kegiatan yang sangat penting dalam mengembangkan kecerdasan anak. Jenis permainan yang baik adalah yang melibatkan fisik dan psikis anak, misalnya bermain engklek di mana anak harus aktif secara fisik dan juga didorong berpikir melakukan gerakan yang tepat agar tidak kalah. Penelitian Šener dan Çokçalışkan (2018) menemukan gaya belajar berkaitan dengan kecerdasan majemuk anak. Anak-anak yang memiliki gaya belajar kinestetik, visual, dan auditori cenderung memiliki kecerdasan yang sangat tinggi pada kecerdasan visual-spasial, kinestetik, dan naturalis. Gaya belajar yang beraneka ragam dapat ditemukan dengan cara belajar melalui bermain pada anak. Penelitian tentang penggunaan permainan tradisional terhadap kecerdasan jamak telah banyak dilakukan, namun penelitian masih dilakukan secara parsial, satu permainan untuk mengembangkan satu kecerdasan, padahal di dalam pendidikan anak usia dini pembelajaran harus dilakukan holistik mencakup kemampuan agama, moral, kognitif, fisik, sosial, dan emosional. Pembelajaran yang ditujukan pada aspek saja akan membuat perkembangan aspek lain tertunda. Penelitian ini akan mengukur kecerdasan apa saja yang dapat dikembangkan dengan satu permainan tradisional, sehingga aspek yang belum dapat dimodifikasi dalam permainan. Buku persembahan penerbit PrenadaMediaGroup

Permainan Tradisional Indonesia Penerbit Duta Traditional games, amusement, etc. of Indonesia.

Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini (Di Era Revolusi Industri 4.0) CIF

This is an open access book. Education is an effort to educate people, through education the quality of human life becomes better, and it is captured and realized by all Muhammadiyah universities in Indonesia, especially from the Faculty of Teacher Training and Education Science. The problem that occurs is the need for a lot of innovation related to the implementation of learning in the classroom so that the learning process becomes more enjoyable. Thus, students will be more eager to learn and their academic achievement will be better, which of course has implications for the quality of education which is also better. Therefore, the Association of Muhammadiyah Higher Education Teaching Institutions (ALPTK-PTM) in collaboration with Universitas Muhammadiyah Sorong (UNAMIN) dan Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong (UNIMUDA) as the local committee initiated the holding of The 7th Progressive and Fun Education International Conference (The 7th Profunedu) which was held on 8-9 September 2022. The conference invited eight invited speakers from international speakers and Indonesian speakers. In addition, the conference was also attended by 115 participants and presenters with 107 papers listed. The 7th Profunedu this time collaborated with the Atlantis Press in the paper publication process. From 107 papers listed, 30 papers were selected to be published by Atlantis Press as publishing partners in this conference.

Mega Bank UN SMP 2018 (Plus CD) Jejak Pustaka

Era globalisasi telah membawa banyak perubahan dalam setiap sisi kehidupan, salah satunya perubahan kehidupan perilaku sosial yang menuntut orang untuk memiliki pengendalian diri. Akhir-akhir ini, permasalahan karakter kontrol diri seperti maraknya kasus bullying, kenakalan anak, dan remaja serta kekerasan di sekolah semakin menyita perhatian dan semakin mengkhawatirkan. Hasil survei yang dilakukan oleh UNESCO (2019: 17) menyampaikan sebanyak 32% siswa pernah mengalami kasus bullying oleh teman sekolah paling tidak satu kali. Masalah-masalah karakter di atas dikarenakan kurang dipupuknya karakter kontrol diri pada anak. Banyak cara yang dapat digunakan untuk menumbuhkan karakter kontrol diri dengan tetap memperhatikan budaya yang dimiliki oleh Indonesia, salah satunya dengan permainan tradisional yang berasal dari berbagai daerah di Indonesia dan mengandung nilai-nilai luhur. Permainan tradisional tersebut seperti permainan Jethungan, Merkerang, Matembing Gandongan, Bagimpar, dan Gunung. Selain mengandung nilai-nilai luhur, permainan tradisional selaras dengan karakteristik pembelajaran yang efektif, yaitu kaya variasi, kaya stimulasi, menyenangkan, operasional konkret, berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan memuat nilai-nilai karakter terutama karakter kontrol diri. Permainan tradisional tersebut dikemas dalam sebuah modul sebagai upaya untuk menumbuhkan karakter kontrol diri dengan permainan-permainan tradisional. Modul ini

tepat bagi Anda sebagai pendidik atau fasilitator yang ingin merancang sendiri model pembelajaran tersebut

MENUMBUHKAN KARAKTER KONTROL DIRI ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL UMMPress

Maraknya permainan modern, menggiring masyarakat untuk melupakan permainan tradisional. Sebagaimana menghilangnya lagu anak-anak karya Ibu Sud, H. Mutahar, AT Mahmud, dkk., yang begitu legendaris. Tanpa rasa kepedulian, permainan tradisional pun akan menguap. Ada apa dengan permainan tradisional? Meski manfaatnya sudah tidak diragukan lagi, tetapi mengapa anak-anak masih lebih menyukai game-game luar? Jawabannya sederhana, permainan tradisional butuh melentur. Permainan tradisional harus bisa menyesuaikan diri dengan kemajuan zaman. Pengembangan adalah kunci dari adaptasi dan pertumbuhan permainan Indonesia. Untuk itu, penulis mencoba mengingatkan kembali berbagai cara memainkan permainan tradisional dan “kemungkinan” pengembangannya. Mulai dari permainan 17 Agustus-an, kepramukaan, hingga permainan outbond. Salam Penebar Swadaya Grup & CIF

Ragam Permainan Tradisional di Indonesia Guepedia

Bagi saya hidup adalah perjalanan, perjuangan dan mimpi yang harus diperjuangkan. Salah satu kekuatan terbesar untuk melaksanakan kehidupan di dunia ini adalah dengan cinta, menurut kata pujangga hidup tanpa cinta adalah bagaikan taman tak berbunga. Dalam menulis novel ini saya menuliskan kejadian-kejadian atau moment-moment yang beneran terjadi pada hidup saya. Kejadian-kejadian atau moment-moment itu saya laksanakan berasaskan rasa cinta, baik cinta terhadap orang tua, saudara, teman atau pacar. Tapi disini kebanyakan menceritakan kehidupan saya dengan pacar maupun mantan pacar saya. Masa-masa jatuh cinta, masa-masa dijatuhkan, masa-masa bertahan bertahun-tahun, juga masa-masa kembali bangkit setelah dicampakkan oleh seseorang. Di setiap dalam novel ini, selalu ada kejadian-kejadian atau moment-moment yang mana setiap kejadian atau moment itu ada satu orang di dalamnya. Ke semua tulisan yang ada dalam novel ini adalah realita kehidupan yang pernah saya alami dalam kehidupan saya, baik itu cerita menyenangkan, menyedihkan, mengagetkan, sinis, menyemangati atau bahkan cerita lucu.

Kompilasi Permainan Rakyat Pusat Penerbitan LPPM

Permainan dan olahraga tradisional merupakan aktivitas yang memiliki keterikatan dan kebermanfaatannya satu dan lainnya. Dalam permainan tradisional, setiap aktivitas yang dilakukan dapat menjadi kegiatan olahraga bagi tubuh. Sebaliknya, aktivitas olahraga tradisional pun memiliki unsur dan atau nilai budaya yang secara tradisional turun temurun dimainkan oleh masyarakat di Indonesia umumnya. Di Provinsi Riau ada beberapa permainan tradisional diantaranya ialah gasing, tali merdeka, statak dan boi-boian. Selain permainan tradisional ada juga beberapa olahraga tradisional yaitu pacu jalur, terompa panjang, engrang/ sitinjak, dan cakbur. Eksistensi permainan dan olahraga tradisional di Provinsi Riau dapat berkurang karena 2 faktor, faktor internal dari masyarakat yang tidak menurunkannya ke generasi selanjutnya dan faktor eksternal dari teknologi dan anggapan permainan dan olahraga tradisional itu “ketinggalan zaman”. Oleh karena itu diperlukan upaya untuk melestarikan permainan dan olahraga tradisional di masyarakat, salah satu contohnya ialah dengan cara memasukkan ke kurikulum sekolah.

Integrasi Permainan Tradisional Dalam Pendidikan STEAM Untuk Anak Usia Dini European Alliance for Innovation

Buku ini mencakup metode sukses pembelajaran seni drama ABK, metode aktif learning pembelajaran seni drama di mancanegara, wawasan metode pembelajaran drama di Jawa Timur, Jawa Tengah dan Jawa Barat serta proses pembuatan pembelajaran karya tari di sekolah dasar.

Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia Springer Nature

Fisika sangatlah dekat dengan kehidupan kita sehari-hari, sadar maupun tidak kita telah banyak melibatkan konsep-konsep fisika dalam kegiatan setiap harinya. Dari hal yang paling sederhana hingga hal yang kompleks, kita akan menemui fisika di dalamnya. Fisika ada di sekitar kita. Dalam kehidupan sehari-hari yang sudah didukung dengan kemajuan teknologi yang canggih, ternyata masih banyak berkembang mitos-mitos di dalam masyarakat walaupun hanya sekedar meneruskan tradisi atau cerita bagi anak cucu. Percaya atau tidak kah masyarakat sekarang dengan berbagai mitos yang masih berkembang? Nyatanya, masih banyak yang menerapkan mitos-mitos tersebut. Kegiatan sehari-hari mulai dari di dapur dengan pisau yang dibuat tipis, nyala kompor yang baik berwarna biru, jalan di pegunungan dibuat berkelok, langit yang kita lihat berwarna biru, berbagai permainan tradisional anak, film-film animasi dan games online ternyata berkaitan dengan fisika. Pernahkah kalian terpikir mengenai itu? Fisika ada di setiap langkah kegiatan sehari-hari

kita. Buku ini akan menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut. Dari berbagai mitos, permainan, kegiatan sehari-hari, serta film mengandung banyak konsep fisika yang secara sederhana dapat dijelaskan dengan ilmiah dalam kacamata fisika.

MENGOPTIMALKAN KARAKTER KONTROL DIRI ANAK DENGAN SARANA PERMAINAN TRADISIONAL European Alliance for Innovation

Permainan tradisional merupakan budaya yang telah dikenal anak-anak sejak dini. Berbagai penelitian telah membuktikan bahwa permainan tradisional memiliki nilai-nilai edukasi bagi anak usia dini. Buku ini berasal dari hasil penelitian yang bertujuan untuk menemukan beberapa permainan tradisional yang dapat digunakan dalam praktik model pembelajaran STEAM pada lembaga pendidikan anak usia dini. Buku ini ditulis dengan tujuan: 1) menemukan cara merancang modul penggunaan permainan tradisional dalam praktik model pembelajaran STEAM pada lembaga pendidikan anak usia dini; 2) menguji tingkat validitas modul penggunaan permainan tradisional dalam praktik model pembelajaran STEAM pada lembaga pendidikan anak usia dini; dan 3) peningkatan kemampuan kreativitas, berpikir kritis, sains awal dan matematika permulaan (KKSM) anak usia dini setelah mengikuti pembelajaran STEAM dengan permainan tradisional. Buku ini diharapkan memberikan kontribusi pada: 1) Pengembangan pembelajaran STEAM di lembaga Pendidikan Anak Usia Dini; 2) Pilihan praktik pembelajaran STEAM yang menggunakan permainan tradisional sebagai materi pembelajaran; 3) Mendorong para guru untuk dapat melakukan praktik pembelajaran STEAM yang sederhana; 4) Praktik pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan anak, yaitu pembelajaran melalui bermain untuk hal-hal yang terkait dengan sains, teknologi, teknik, seni, dan matematika

Explore Bahasa Indonesia Jilid 1 untuk SMP/MTs Kelas VII Merdeka Kreasi Group

ABC Games # ABC 5 Dasar # Accelerated Learning # Active Debate # Active Knowledge Sharing # Active learning # Advokasi # AIR# ARCS # ARIAS # Artikulasi # Assesment Search # Bamboo Dancing # Beach Ball # Benar Salah Berantai # Bengkel Sastra # Bermain Jawaban # Billboard Ranking # Bisik Berantai # Brainstorming # Brain Writing # Buzz Group # Card Sort # Ceramah Bervariasi # Charades # CIRC # Circuit Learning # CLIS # Collaborative Learning # Complete Sentence # Concept Mapping # Concept Sentences # CO-OP CO-OP # Cooperative Script # CORE # Course Review Horay # Creative Problem Solving # Critical Incident # Crossword Puzzle # CTL # Demonstrasi # Direct Instruction # Discovery Learning # Diskusi # DMR # DLPS # DRA # Drill # DRTA # ECOLA # Eksperimen # Ekspositori # Estafet Writing # Everyone is A Teacher Here # Example Non Example # Experiential Learning # Explicit Instruction # Firing Line # Fishbowl # Gallery Walk # Gerlach and Ely # GQGA # Group Investigation # Group Resume # Guide Discovery Learning # Guided Note Taking # Guide Teaching # Habit Forming # Heuristik Vee # IMPROVE # Index Card Match # Information Search # Inquiring Minds Want to Know # Inquiry # Inside Outside Circle # Instant Assesment # Jigsaw # Kartu Arisan # Konvensional # Know-Want To Know-Learned # Learning cycle 3 Fase # Learning Cycle 5 E # Learning Cycle 7 E # Learning Start With a Question # Lightening the Learning Climate # Make A Match # MASTER # Means-Ends Analysis (MEA) # Mind Mapping # Missouri Mathematics Project # Modeling The Way # MURDER # NHT # OK5R # Open Ended Learning # Osborn # Outdoor Mathematics # Pair Check # Peer Lesson # Peer Tutorial # Physical Self-Assessment # Picture and Picture # Picture Word Inductive # POE # Point-Counter Point # PORPE # Portfolio # Poster Comment # Poster Session # PQ4R # PQRST # Practice Rehearsal Pairs # Prediction Guide # Probing Prompting # Problem Posing # Problem Solving # Project Based Learning # Picture Word Inductive Model # Questions Students Have # Quantum Teaching # Quick on the Draw # Reading Aloud # Reading Guide # Reciprocal Teaching # Reflective # Resitasi # Realistic Mathematics Education # Role Playing # Rotating Trio Exchange # Round Club # Round Table # Saintifik Approach # Struktural Analitik Sintetik # SAVI # Scramble # Silent Demonstration # Small Group Discussion # Snowball Throwing # SQ3R # STAD # STM # Student Created Case Studies # Student Facilitator and Explaining # Synergetic Teaching # Taba # Talking Chip # Talking Stick # TAI # Team Quiz # TGT # The Learning Cell # The Power of Two # The Power of Two & Four # Think Pair Share # Think Talk Write # Time Token # Treffinger # True or False # Two stay two stray # VAK # VCT # Word Square # Work in Group # Writing in Here and Now

The Routledge Handbook of Sport in Asia Benteng Pustaka

This book is very useful for foreigners who want to visit Indonesia. You can express your Bahasa Indonesia bravely during your visit

after reading this book. Besides that, most Indonesians like to help foreigners to learn Bahasa Indonesia. You will be surprised how easy it is to speak Indonesian. This book contains some expressions commonly used for daily communication. Practicing some expressions are more useful than memorizing vocabulary from dictionaries. It is necessary to communicate naturally using Bahasa Indonesia so that you can interact with all Indonesians. Moreover, you just need to practice those expressions with Indonesians you meet.

ICTES 2018 World Scientific

This book contains the proceedings of the The 5th Annual International Seminar on Trends in Science and Science Education (AISTSSE) and The 2nd International Conference on Innovation in Education, Science and Culture (ICIESC), where held on 18 October 2018 and 25 September 2018 in same city, Medan, North Sumatera. Both of conferences were organized respectively by Faculty of Mathematics and Natural Sciences and Research Institute, Universitas Negeri Medan. The papers from these conferences collected in a proceedings book entitled: Proceedings of 5th AISTSSE. In publishing process, AISTSSE and ICIESC were collaboration conference presents six plenary and invited speakers from Australia, Japan, Thailand, and from Indonesia. Besides speaker, around 162 researchers covering lecturers, teachers, participants and students have attended in this conference. The researchers come from Jakarta, Yogyakarta, Bandung, Palembang, Jambi, Batam, Pekanbaru, Padang, Aceh, Medan and several from Malaysia, and Thailand. The AISTSSE meeting is expected to yield fruitful result from discussion on various issues dealing with challenges we face in this Industrial Revolution (RI) 4.0. The purpose of AISTSSE is to bring together professionals, academics and students who are interested in the advancement of research and practical applications of innovation in education, science and culture. The presentation of such conference covering multi disciplines will contribute a lot of inspiring inputs and new knowledge on current trending about: Mathematical Sciences, Mathematics Education, Physical Sciences, Physics Education, Biological Sciences, Biology Education, Chemical Sciences, Chemistry Education, and Computer Sciences. Thus, this will contribute to the next young generation researches to produce innovative research findings. Hopely that the scientific attitude and skills through research will promote Unimed to be a well-known university which persist to be developed and excelled. Finally, we would like to express greatest thankful to all colleagues in the steering committee for cooperation in administering and arranging the conference. Hopefully these seminar and conference will be continued in the coming years with many more insight articles from inspiring research. We would also like to thank the invited speakers for their invaluable contribution and for sharing their vision in their talks. We hope to meet you again for the next conference of AISTSSE.

Permainan tradisional Indonesia LAKSANA

Provides an international forum where theatrical scholarship and practice can meet.

Proceedings of the 7th Progressive and Fun Education International Conference (PROFUNEDU 2022) CV. Resitasi Pustaka "Homo Ludens" adalah istilah yang pertama kali diperkenalkan oleh seorang ahli sejarah, Johan Huizinga, dalam bukunya yang berjudul "Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture" yang diterbitkan pada tahun 1938. Istilah ini mengacu pada ide bahwa manusia adalah makhluk yang bermain. Dalam konteks ini, "ludens" berasal dari bahasa Latin yang berarti "bermain." Konsep "Homo Ludens" mengusulkan bahwa bermain adalah karakteristik yang mendasari dalam budaya dan sifat manusia. Huizinga berpendapat bahwa permainan atau aktivitas bermain tidak hanya merupakan hiburan, tetapi juga merupakan cara yang penting untuk menyampaikan makna, membangun struktur sosial, dan mengintegrasikan individu dalam masyarakat. Dalam pemahaman "Homo Ludens," bermain tidak hanya terbatas pada permainan fisik atau hiburan semata. Ini juga mencakup aktivitas kreatif, seperti seni, sastra, dan musik, yang semuanya dapat dilihat sebagai bentuk permainan. Konsep ini menunjukkan bahwa unsur bermain adalah bagian integral dari kebudayaan dan sifat manusia yang membantu dalam pemahaman lebih dalam tentang interaksi sosial, eksplorasi ide, dan pengembangan budaya.

New Theatre Quarterly 75: Volume 19, Part 3 Uwais Inspirasi Indonesia

Permainan tradisional merupakan salah satu hasil budaya masyarakat dari suatu daerah atau wilayah tempat tinggal. Ada permainan tradisional yang menggunakan alat atau perlengkapan dan ada pula yang tidak menggunakan alat. Selain itu ada permainan yang dipertandingkan. Dari hasil inventarisasi permainan tradisional menunjukkan lebih dari 750 macam permainan dari seluruh Indonesia.

Learning Technology for Education Challenges Bayfa Cendekia Indonesia

Buku ini awalnya merupakan tesis penulis yang berjudul Dongeng Jaka Tarub (Indonesia) Karya Oktavianti dan Dongeng Tanabata (Jepang) Karya Antonius P. Purnomo (Studi Komparatif Struktur Cerita dan Unsur Budaya) pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Pascasarjana Universitas PGRI Palembang tahun 2016. Dongeng yang dianggap milik suatu daerah atau negara tertentu, akan tetapi juga ditemukan di negara lain dengan tema maupun motif yang sama. Banyaknya dongeng di seluruh dunia, ternyata dongeng dari Indonesia banyak memiliki kesamaan dengan dongeng dari Jepang, salah satunya adalah dongeng Jaka Tarub dari Jawa Tengah dengan dongeng Tanabata yang berasal dari Jepang.

50 Kisah Tentang Buku, Cinta, dan Cerita-Cerita di Antara Kita DIVA PRESS

Pada zaman sekarang ini, banyak terjadi kasus yang disebabkan oleh kurangnya kontrol diri terutama pada anak usia dini. Salah satu contoh kurangnya kemampuan kontrol diri anak adalah tidak dapat mengendalikan emosinya dengan baik. Hal ini dapat

mengakibatkan anak menjadi pribadi yang kasar, berprasangka buruk, egois, dan ceroboh. Indonesia memiliki berbagai kekayaan alam, salah satu di antaranya adalah permainan tradisional. Permainan tradisional syarat akan nilai-nilai luhur yang dapat membantu menanamkan karakter dan mengatasi permasalahan pada kontrol diri anak. Terdapat berbagai macam permainan tradisional dan lima di antaranya adalah permainan canang dari Kepulauan Riau, permainan kerang, dari daerah Jambi, permainan congkak dari Sumatera Barat, permainan lantun dari Bengkulu, dan permainan bitingan dari Jawa Tengah. Tidak hanya syarat akan nilai luhur, permainan tradisional juga dapat dikemas sebagai sarana pembelajaran karakter yang efektif karena sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad 21 dan dirancang berdasarkan 10 indikator. Modul ini merupakan usaha untuk mengembangkan model pembelajaran pendidikan karakter dengan sarana permainan tradisional. Selain itu, modul ini sangat tepat bagi Anda yang merupakan seorang pendidik/guru/fasilitator yang ingin merancang model pembelajaran tersebut.

Ada apa dengan fisika Zahira Media Publisher

Untuk mencapai nilai maksimal dalam Ujian Nasional diperlukan banyak belajar dan berlatih mengerjakan soal. Dengan belajar dan berlatih, siswa akan memiliki daya pikir dan kemampuan menganalisis soal dengan sendirinya. Jika kedua hal tersebut telah didapatkan, siswa akan dapat mengerjakan soal-soal dengan cepat dan tepat. Buku Mega Bank UN SMP/MTs 2018 hadir sebagai solusi tepat bagi siswa dalam proses belajar dan berlatih tersebut. Siswa akan mendapatkan tujuh paket soal asli UN terkini ditambah dengan lima paket prediksi UN SMP/MTs 2018 lengkap dengan pembahasan. Semua dikupas secara detail dan mudah dipahami. Sebagai bonus, siswa juga akan mendapatkan bonus CD berisi software desktop UNBK SMP/MTs 2018 agar siswa bisa berlatih mengerjakan soal UN dengan sistem komputer yang sudah mulai diberlakukan. Tidak lupa disertakan kumpulan e-book yang akan membantu siswa dalam belajar dan berlatih. Dengan keunggulan-keunggulan tersebut, buku ini akan menjadi bekal berharga bagi siswa agar sukses menghadapi UN SMP/MTs 2018. Salam sukses! Buku Persembahan Penerbit Cmedia

Buku Pintar Olahraga & Permainan Tradisional PT. Sonpedia Publishing Indonesia

Buku Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada Anak Berkebutuhan Khusus dengan Permainan Tradisional "Pancasila Lima Dasar" ini, menyajikan materi cukup lengkap, mulai dari permasalahan anak berkebutuhan khusus, penggunaan metode permainan tradisional hingga implikasi kepada pembelajaran di sekolah Luar Biasa. Manfaat dari buku ini adalah sebagai pondasi utama untuk mendalami permasalahan anak berkebutuhan khusus dan memberi solusi untuk guru sekolah luar biasa. Buku ini penulis rancang dari hasil penelitian. Data yang ada pada buku sudah mengalami uji coba oleh ahli lapangan. Informasi yang terdapat pada buku berasal dari narasumber yang berkualitas pada bidangnya.