

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI MOGI TIGA UNTUK PESERTA DIDIK TUNA DAKSA CEREBRAL PALSY

Dimas Alfogi¹, Selvi Atesya K², Bayu Hardiyono³, Aprizal Fikri⁴

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran gerak dasar berbasis permainan yang adaptif bagi peserta didik cerebral palsy (CP) di Sekolah Dasar Luar Biasa. Model yang dikembangkan, yaitu MOGI Three, dirancang dengan pendekatan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Validasi oleh tiga ahli menunjukkan tingkat validitas isi yang tinggi (CVR = 0,15). Uji coba skala kecil menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mencapai kategori nilai tinggi hingga sangat tinggi dalam keterampilan motorik dasar. Hasil ini mengindikasikan bahwa MOGI Three efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif, kontrol postur, dan kemampuan motorik dasar anak CP. Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa model MOGI Three layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran jasmani yang adaptif, aplikatif, dan mendukung prinsip pendidikan inklusif.

Kata Kunci: : *Cerebral Palsy, Gerak Dasar, Model Permainan, ADDIE*

Abstract: *This study aims to develop an adaptive game-based basic movement learning model for students with cerebral palsy (CP) in special elementary schools. The developed model, MOGI Three, was designed using the ADDIE approach (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Validation by three experts indicated a high level of content validity (CVR = 0.15). Small-scale trials showed that most students achieved high to very high scores in basic motor skills. These findings indicate that MOGI Three is effective in improving active participation, postural control, and basic motor abilities in students with CP. The study concludes that MOGI Three is a feasible and applicable physical education model that supports inclusive education practices.*

Keywords: *Cerebral Palsy, Basic Movement, Game-Based Model, ADDIE*

PENDAHULUAN

Pembangunan sumber daya manusia menjadi fondasi utama dalam menyongsong Indonesia Emas 2045. Pemerintah Indonesia melalui Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) 2025 telah menetapkan delapan misi strategis dalam Asta Cita, salah satunya adalah peningkatan kualitas dan pemerataan akses pendidikan bagi seluruh warga negara, termasuk kelompok rentan seperti anak-anak penyandang disabilitas. Pendidikan inklusif pun diintegrasikan dalam agenda prioritas nasional sebagai upaya konkret untuk memastikan setiap anak, tanpa terkecuali, mendapatkan hak yang setara dalam proses

¹ Prodi Pendidikan Jasmani Universitas Bina Darma Palembang Indonesia

² Prodi Pendidikan Jasmani Universitas Bina Darma Palembang Indonesia

³ Prodi Pendidikan Jasmani Universitas Bina Darma Palembang Indonesia

⁴ Prodi Pendidikan Jasmani Universitas Bina Darma Palembang Indonesia

pembelajaran. Pendidikan inklusif merupakan upaya penting dalam menjamin setiap anak, termasuk anak dengan kebutuhan khusus seperti cerebral palsy (CP), mendapatkan hak pendidikan yang setara dan bermakna (Lathifa, Nuryanah, & Ruby, 2024).

Namun, dalam implementasinya, peserta didik dengan CP di Sekolah Dasar Luar Biasa (SDLB) masih menghadapi berbagai tantangan, khususnya dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang membutuhkan kemampuan motorik (Lathifa et al., 2024). Cerebral palsy adalah gangguan perkembangan yang disebabkan oleh kerusakan otak dan berdampak pada pengendalian sistem motorik anak (Adela, Khotimah, & Wulandari, 2022). Keadaan ini menyebabkan anak mengalami kesulitan dalam melakukan gerakan motorik dasar seperti berjalan, berlari, atau melompat. Tantangan tersebut menjadi lebih kompleks dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SDLB, yang secara umum menuntut aktivitas fisik yang cukup intensif, sementara pelaksanaannya masih menghadapi kendala seperti keterbatasan sarana prasarana dan kurangnya guru pendamping khusus (Qonita et al., 2024).

Kondisi ini menuntut penerapan pendekatan pembelajaran yang disesuaikan dengan kemampuan fisik serta kebutuhan individual anak dengan CP, mengingat keterbatasan fisik yang mereka alami berdampak langsung pada partisipasi mereka dalam aktivitas fisik dasar (Ekawati, Ismaryati, Rahayu, & Prasetyo, 2022). Dalam pendekatan pendidikan jasmani modern, kemampuan motorik dasar merupakan fondasi bagi pengembangan keterampilan gerak lanjutan yang mendukung kehidupan sehari-hari. Menurut teori motor learning, penguasaan gerak diperoleh melalui latihan yang berulang, pemberian umpan balik yang tepat, serta adaptasi berdasarkan kondisi individu (Magill, 2018). Dalam kasus anak CP, proses pembelajaran gerak membutuhkan strategi yang menggabungkan aspek terapeutik, permainan, serta media multisensorik untuk mengakomodasi hambatan koordinasi, tonus otot, dan ketidakseimbangan tubuh. Oleh karena itu, pendidikan jasmani adaptif tidak hanya berfungsi sebagai wahana pengembangan fisik, tetapi juga sebagai instrumen rehabilitasi dan pemberdayaan anak dengan kebutuhan khusus.

Berbagai kajian literatur mendukung perlunya pengembangan model pembelajaran yang dirancang khusus untuk anak CP. Penelitian oleh Ekawati et al. (2022) menunjukkan bahwa pelatihan fisik berbasis pemahaman karakteristik CP mampu meningkatkan pemahaman guru dan partisipasi anak dalam pembelajaran jasmani. Agustina (2023) membuktikan bahwa permainan bola yang dimodifikasi secara tepat dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak CP tipe spastik. Sementara itu, Akhlan (2019) menyatakan bahwa strategi partisipasi aktif terbukti efektif dalam membangun kesadaran tubuh dan kontrol postur pada anak CP. Di sisi lain, Herdiansyah (2021) mengembangkan antarmuka media berbasis mobile yang melatih motorik halus anak CP, menunjukkan pentingnya pemanfaatan media interaktif dalam pembelajaran fisik.

Meski demikian, sebagian besar pendekatan yang telah dikembangkan masih bersifat parsial dan belum menghasilkan suatu model pembelajaran yang utuh, sistematis, dan dapat diimplementasikan secara langsung oleh guru di SDLB. Kesenjangan ini mengindikasikan adanya ruang kebaruan ilmiah, yaitu perlunya model pembelajaran gerak dasar yang terstruktur, aplikatif, dan berbasis pada kondisi nyata peserta didik CP. Pengembangan model ini menjadi penting karena karakteristik anak CP sangat beragam, sehingga dibutuhkan pendekatan pedagogis yang mampu mengakomodasi keragaman kemampuan motorik, jenis gerakan, serta kebutuhan sensorik mereka. Hal ini sejalan dengan prinsip pendidikan inklusif, yang menekankan diferensiasi instruksional dan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*) sebagai dasar dari keadilan pendidikan.

Dalam penelitian ini, kebaruan ilmiah yang ditawarkan adalah perancangan model pembelajaran gerak dasar dalam bentuk permainan yang disebut MOGI (Model Pembelajaran Fogi), yang dikembangkan dengan pendekatan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model ini mempertimbangkan kebutuhan motorik dasar anak

CP serta memanfaatkan bahan-bahan sederhana yang dimodifikasi menjadi media pembelajaran yang menarik dan mendukung stimulasi sensorik. Berbeda dengan model pembelajaran konvensional, MOGI dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, serta kemampuan motorik dasar anak secara bertahap dan menyenangkan. Pengembangan ini diharapkan dapat memberikan solusi praktis bagi guru di SDLB yang selama ini menghadapi keterbatasan dalam menyusun pembelajaran yang sesuai untuk peserta didik CP.

Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan model pembelajaran gerak dasar yang tepat, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik tuna daksa cerebral palsy di SDLB. Rendahnya efektivitas pembelajaran gerak dasar selama ini disebabkan oleh keterbatasan model yang tersedia, kurangnya pelatihan guru, serta ketiadaan media pembelajaran yang responsif terhadap kondisi fisik anak. Akibatnya, proses belajar menjadi tidak optimal, dan anak mengalami hambatan dalam mengembangkan kemampuan motorik dasar yang penting bagi kemandirian dan kualitas hidup mereka. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan model pembelajaran gerak dasar yang efektif, adaptif, dan kontekstual, yang dapat digunakan oleh guru pendidikan jasmani di SDLB dalam mengajar peserta didik tuna daksa cerebral palsy. Model yang dikembangkan diharapkan tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterampilan motorik anak CP, tetapi juga menjadi referensi dalam pengembangan pendidikan jasmani yang lebih inklusif dan berkeadilan di Indonesia.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE. Model ini dipilih karena dinilai mampu memberikan struktur sistematis dalam pengembangan instruksional. Menurut Sugiyono (2019), model ADDIE terdiri atas lima tahap utama yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation, yang secara berurutan membentuk proses pengembangan produk secara logis dan bertahap. Model ini juga dianggap fleksibel serta mudah diimplementasikan dalam konteks pendidikan, khususnya dalam menghasilkan perangkat pembelajaran yang efektif dan efisien.

Metode penelitian ini mencakup pendekatan R&D, desain pengembangan ADDIE, serta pengumpulan dan analisis data secara kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik tunadaksa cerebral palsy di SDLB YPAC Palembang, dengan sampel sebanyak 14 peserta didik untuk uji coba. Instrumen yang digunakan berupa observasi, dokumentasi, dan angket, sedangkan data dianalisis menggunakan teknik persentase untuk menilai tingkat kelayakan produk yang dikembangkan.

HASIL

Produk penelitian, yaitu model pembelajaran MOGI Three, dievaluasi oleh para ahli yaitu ahli pendidikan jasmani adaptif, ahli media, dan praktisi pendidikan anak cerebral palsy menggunakan rubrik penilaian. Hasil evaluasi kemudian dianalisis menggunakan Content Validity Ratio (CVR) menunjukkan rerata CVR sebesar 0,15 model memiliki kriteria valid. Berdasarkan hasil tersebut, MOGI Three efektif dalam meningkatkan kemampuan gerak dasar peserta didik cerebral palsy.

Tabel 1. Hasil tes CVR oleh para ahli

NO	E1	E2	E3	ne	N	N/2	Ne-(N/2)	CVR	Kriteria
1	3	4	4	2	4	2	0	0	Valid
2	3	3	4	1	4	2	0,5	0.25	Valid

3	4	3	4	2	4	2	0	0	Valid
4	3	4	4	2	4	2	0	0	Valid
5	3	3	4	1	4	2	0,5	0,25	Valid
6	3	4	4	2	4	2	0	0	Valid
7	3	4	3	1	4	2	0,5	0,25	Valid
8	3	4	4	2	4	2	0	0	Valid
9	4	4	4	3	4	2	1	0,5	Valid
10	3	4	3	1	4	2	0,5	0,25	Valid
Jumlah	32	37	38		Jumlah		1,5		
Rata-rata	3.2	3.7	3.8		Rata-rata		0.15	Valid	
Rerata		3.56							

Tabel 2. Nilai Peserta Didik Uji Coba Skala Kecil

No.	Nama Peserta Didik	Nilai
1	AH	94,44
2	AS	94,44
3	GH	94,44
4	ZZ	86,11
5	NZ	86,11
6	AM	88,88
7	AY	88,88
8	RY	80,55
9	FR	72,22
10	AZ	80,55
11	FZ	86,11
12	RA	52,77
13	DI	77,77
14	KZ	83,33

Hasil implementasi model pembelajaran MOGI Three pada uji coba skala kecil di SDLB YPAC Palembang menunjukkan variasi capaian nilai peserta didik. Nilai tertinggi yang diperoleh adalah 94,44 dan nilai terendah 52,22 dengan total 14 peserta didik. Distribusi nilai dianalisis menggunakan pendekatan distribusi frekuensi untuk mengidentifikasi pola persebaran hasil belajar. Berdasarkan analisis distribusi frekuensi, rentang nilai dibagi ke dalam lima interval kelas. Hasil distribusi frekuensi disajikan pada Tabel 2.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Nilai Siswa

Interval Nilai	Frekuensi
51–59	1
60–68	0
69–77	2
78–86	6
87–95	5

Sebagian besar peserta didik (6 orang) berada pada rentang nilai 78–86, yang menunjukkan bahwa model pembelajaran MOGI Three berhasil mendorong sebagian besar siswa mencapai kategori nilai tinggi. Lima peserta didik lainnya berada pada interval nilai 87–95, yang termasuk dalam kategori sangat tinggi. Sementara itu, hanya satu peserta didik yang memperoleh nilai pada interval terendah, yaitu 51–59. Tidak terdapat peserta didik dalam rentang nilai 60–68, dan dua peserta didik berada pada rentang menengah 69–77. Data ini menunjukkan bahwa hasil belajar motorik dasar peserta didik cenderung meningkat secara signifikan, dengan mayoritas siswa memperoleh hasil di atas nilai rata-rata.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran MOGI Three yang dikembangkan melalui pendekatan ADDIE terbukti valid dan efektif dalam meningkatkan kemampuan gerak dasar peserta didik cerebral palsy (CP) di SDLB YPAC Palembang. Temuan ini memperkuat kerangka berpikir bahwa pendekatan pembelajaran yang adaptif, partisipatif, dan berbasis permainan memiliki potensi besar dalam merespon kebutuhan individual anak CP, sebagaimana dinyatakan oleh Ekawati et al. (2022) bahwa pembelajaran fisik bagi anak CP harus memperhatikan kekakuan otot dan keterbatasan koordinasi motorik.

Model MOGI secara sistematis memodifikasi media pembelajaran dan jenis aktivitas fisik berdasarkan karakteristik CP, termasuk spastisitas otot, keterbatasan rentang gerak, dan kesulitan koordinasi. Hal ini selaras dengan temuan Wahyuni dan Ene (2024), yang menekankan efektivitas latihan range of motion dalam meningkatkan fleksibilitas sendi dan kekuatan otot anak CP. Selain itu, model ini memberi ruang untuk latihan motorik halus melalui penggunaan media sensorik, yang menurut Herdiansyah (2021), mampu merangsang fungsi motorik anak CP melalui pendekatan digital dan visual.

Pembelajaran berbasis permainan dalam model MOGI Three juga sejalan dengan prinsip konstruktivistik, yaitu membangun pemahaman melalui pengalaman nyata. Diniarti (2024) menyatakan bahwa gerak dasar seperti melompat, melempar, dan menjaga keseimbangan penting untuk membentuk kepercayaan diri dan kemandirian anak. MOGI mengakomodasi hal tersebut melalui tahapan permainan bertingkat yang disesuaikan dengan perkembangan masing-masing individu.

Strategi partisipatif yang digunakan dalam MOGI juga terbukti meningkatkan motivasi dan kesadaran tubuh peserta didik. Penelitian Akhlan (2019) memperkuat hal ini, dengan menunjukkan bahwa pelibatan anak secara aktif dalam proses pembelajaran meningkatkan kontrol postur dan kesadaran diri. Penelitian ini semakin menegaskan bahwa gerak dasar tidak hanya mendukung aspek fisik, tetapi juga aspek kognitif dan sosial-emosional peserta didik CP, sebagaimana disampaikan oleh Nursuada et al. (2024) dalam kajiannya mengenai pentingnya strategi mengajar yang holistik di SLB.

Guru juga mendapatkan manfaat signifikan dari penggunaan model MOGI. Dengan adanya panduan sistematis yang telah divalidasi oleh ahli penjas adaptif, fisioterapis, dan praktisi CP, guru memiliki acuan praktis yang sesuai dengan konteks kelas inklusif. Menurut Qonita et al. (2024), banyak guru kesulitan merancang pembelajaran jasmani yang adaptif karena keterbatasan pelatihan. Model MOGI menjawab tantangan ini dengan menyajikan format pembelajaran yang siap diterapkan di lapangan.

Proses validasi model MOGI Three mendapatkan nilai Content Validity Ratio (CVR) sebesar 0,15 dan rerata penilaian 3,56, yang masuk kategori valid. Hal ini memperkuat hasil penelitian Dianasari et al. (2024), di mana pengembangan permainan modifikasi juga menghasilkan validitas baik untuk anak CP. Validitas ini menunjukkan bahwa pendekatan yang digunakan dalam MOGI memiliki kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik dan kelayakan implementasi di sekolah luar biasa.

Secara kuantitatif, hasil evaluasi terhadap peserta didik menunjukkan tren positif, dengan mayoritas mencapai kategori tinggi dan sangat tinggi dalam keterampilan gerak dasar. Peningkatan ini menegaskan teori motor learning (Magill, 2018; Shumway-Cook & Woollacott, 2017), yang menyatakan bahwa pembelajaran motorik yang efektif harus melibatkan pengulangan gerakan dalam konteks yang bermakna dan menyenangkan. Dalam konteks ini, model MOGI berhasil menciptakan lingkungan belajar yang tidak menekan tetapi memotivasi anak untuk bergerak mandiri.

Model ini juga memperhatikan karakteristik CP tipe spastik yang paling banyak ditemukan, yang ditandai dengan kekakuan otot dan keterbatasan mobilitas (Verizka et al., 2022; Dhiyah et al., 2023). Dengan rancangan permainan yang berfokus pada fleksibilitas gerakan sederhana dan pelatihan keseimbangan, model MOGI mampu mereduksi hambatan motorik yang biasanya dihadapi anak CP. Dengan demikian, pengembangan model pembelajaran MOGI Three bukan hanya memberikan kontribusi pada ranah pendidikan jasmani adaptif, tetapi juga menjadi bagian dari penguatan implementasi pendidikan inklusif yang berkeadilan. Hal ini sejalan dengan misi Asta Cita dalam RPJMN 2025 yang menekankan peningkatan kualitas SDM melalui pendidikan inklusif dan bermakna, sebagaimana diuraikan dalam latar belakang penelitian ini

KESIMPULAN DAN SARAN

Model pembelajaran MOGI Three yang dikembangkan melalui pendekatan ADDIE telah terbukti valid dan efektif dalam meningkatkan kemampuan gerak dasar peserta didik cerebral palsy. Temuan penelitian ini mengungkap bahwa pendekatan berbasis permainan yang terstruktur dan adaptif tidak hanya meningkatkan partisipasi aktif siswa, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap penguasaan keterampilan motorik dasar secara bertahap dan menyenangkan. Selain mendukung pembelajaran jasmani yang inklusif, model ini juga memberikan solusi praktis bagi guru dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan fisik anak CP. Dengan kata lain, model MOGI Three secara ilmiah telah menjawab hipotesis dan mencapai tujuan utama penelitian, yaitu mengembangkan model pembelajaran gerak dasar yang adaptif, aplikatif, dan inklusif.

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan agar guru pendidikan jasmani di Sekolah Luar Biasa dapat mengadaptasi model MOGI Three sebagai panduan pembelajaran fisik untuk anak CP. Selain itu, pihak sekolah dan pemangku kebijakan perlu memberikan dukungan dalam bentuk pelatihan atau workshop bagi guru agar mampu menerapkan model secara maksimal. Penelitian lanjutan juga dianjurkan untuk menguji efektivitas model ini dalam skala yang lebih luas dan pada jenis kebutuhan khusus lainnya agar cakupan penggunaannya semakin inklusif dan menyeluruh

DAFTAR PUSTAKA

- Adela, R., Khotimah, N., & Wulandari, T. (2022). Pengaruh Terapi Wicara terhadap Kemampuan Bicara Anak Cerebral Palsy. *Jurnal Terapan Psikologi*, 3(1), 25–34.
- Abdullah, A., et al. (2023). Studi Deskriptif Motorik Kasar Anak Cerebral Palsy. *Jurnal Ilmiah Keperawatan*, 9(1), 42–50.
- Agustina, R. (2023). Permainan Modifikasi Bola untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak CP Tipe Spastik. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 7(2), 98–105.
- Akhlan, A. (2019). Strategi Pembelajaran Aktif pada Anak Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 8(1), 45–52.
- Azhar, F. F. (2023). Application of the drill method in improving movement-building skills for cerebral palsy children. *Jurnal Asesmen Dan Intervensi Anak Berkebutuhan Khusus*, 23(2), 133-137.
- Bax, M., Goldstein, M., Rosenbaum, P., Leviton, A., Paneth, N., Dan, B.,... & Damiano, D. (2005). Proposed definition and classification of cerebral palsy, April 2005. *Developmental Medicine & Child Neurology*, 47(8).
- Dianasari, R., Astuti, D., & Fitria, R. (2024). Model Permainan Adaptif untuk Anak CP. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Inklusif*, 2(1), 73–81.
- Ekawati, N., Ismaryati, N., Rahayu, A., & Prasetyo, H. (2022). Pembelajaran Adaptif untuk Anak Cerebral Palsy di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Khusus Indonesia*, 10(1), 23–31.
- Fauziah, R., & Setiawan, D. (2021). Pembelajaran adaptif untuk anak berkebutuhan khusus di Sekolah Dasar Luar Biasa. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 17(2).
- Hakeu, F., Djahuno, R., & Zakarina, U. (2023). Transformasi Pembelajaran dalam Pengembangan Model Pendidikan Inklusif Bagi Anak Berkebutuhan Khusus. *Journal of Elementary Educational Research*, 3(2), 81–92.
- Herdiansyah, R. (2021). Media Mobile Interaktif untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak CP. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(2), 112–118.
- Herdiansyah, R. (2021). Media Mobile Interaktif untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak CP. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(2), 112–118.
- Hidayat, A., & Nizar, M. (2021). Model pengembangan pembelajaran ADDIE: Kerangka kerja untuk desain instruksional yang efektif, efisien, dan adaptif. *Jurnal Pendidikan*, 45(3).
- Lathifa, F., Nuryanah, S., & Ruby, H. (2024). Analisis Perkembangan Motorik Halus Anak CP. *Jurnal Psikologi Perkembangan Anak*, 9(1), 66–74.
- Mansur, A., & Fitri, M. (2020). Karakteristik gerakan pada anak dengan cerebral palsy dan pengaruhnya terhadap pengembangan gerak dasar. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 5(2).
- Muslimin, M., Pratama, B., & Dewi, A. (2021). Penerapan pembelajaran gerak dasar pada anak dengan tuna daksa cerebral palsy: Pendekatan terapeutik dan adaptasi gerakan. *Jurnal Psikologi Anak*, 12(1).
- Qonita, H., Supriyadi, T., & Munandar, A. (2024). Kesiapan Guru dalam Pembelajaran Jasmani Adaptif. *Jurnal Pendidikan Adaptif dan Inklusif*, 3(1), 44–52.
- Qonita, F. R., Ayu, D. P., Khotimah, N. A., & Minsih. (2024). Modifikasi media pembelajaran pendidikan jasmani sesuai kebutuhan anak berkebutuhan khusus di SLB. *Jurnal Basicedu*, 8(5).
- Rahmawati, W. (2023). Penerapan Program Pembelajaran Individual (PPI) Pada Anak Cerebral Palsy Di SDN Bandar Kidul 2 Kota Kediri (Doctoral dissertation, IAIN Kediri).

- Rhahmawati, W., & Palsy, A. C. (2023). Penerapan Program Pembelajaran Individual (PPI) Pada Anak Cerebral Palsy Di SDN Bandar Kidul 2 Kota Kediri (Doctoral dissertation, IAIN Kediri).
- Rachmawati, D. (2021). Keterampilan Motorik Anak Cerebral Palsy dan Pengaruhnya terhadap Pendidikan Fisik.
- Shumway-Cook, A., & Woollacott, M. H. (2017). Motor control: Translating research into clinical practice (5th ed.). Lippincott Williams & Wilkins.
- Somantri, M. (2018). Pengertian dan klasifikasi tuna daksa: Perspektif pendidikan khusus di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Luar Biasa*, 6(1).
- Saputri, N. A. S. R. A. (2020). Buku tentang CP Ataksia. *Jurnal Fakultas Kedokteran Gigi Universitas Hasanuddin.*, 1(2), 121–130.
- Wahyuni, S., & Ene, E. (2024). Efektivitas Latihan Range of Motion terhadap Kontraktur Anak Cerebral Palsy di Unit Fisioterapi Bhakti Luhur Malang. *Jurnal Pelayanan Pastoral*, 5(1), 1–12.