

MEDIA PEMBELAJARAN SPORT LITERATION BOARD UNTUK ANAK TUNARUNGU

Indah Cahaya Permatasari¹, Selvi Atesya Kesumawati², Aprizal Fikri³, Dewi Septaliza⁴

Abstrak: Peserta didik Tunarungu di Sekolah Luar Biasa (SLB) mengalami hambatan dalam Pendidikan Jasmani karena keterbatasan media pembelajaran yang menarik, komunikatif, dan sesuai kebutuhan. Minimnya media inovatif membuat proses belajar menjadi monoton. Tujuan penelitian ini yaitu menghasilkan media pembelajaran berbasis Sport Literation Board pada anak Tunarungu kelas rendah 1-3 Kota Palembang guna meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran jasmani. Metode yang digunakan yaitu metode ADDIE dengan subjek penelitian sebanyak 35 peserta didik terdiri dari 3 Sekolah Luar Biasa Kota Palembang. Penelitian ini instrumen penelitian menggunakan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Sport Literation Board dinyatakan valid dengan skor CVR sebesar 0,1 (kategori valid). Pada tahap uji coba, anak-anak memperoleh skor 72,91 (terendah) hingga 100 (tertinggi) pada uji coba skala kecil, dan 25 (terendah) hingga 93,75 (tertinggi) pada uji coba skala besar. Hasil ini menunjukkan bahwa Sport Literation Board efektif, praktis, dan layak digunakan pada pendidikan jasmani adaptif bagi anak tunarungu.

Kata Kunci: *Pendidikan Jasmani, Tunarungu, dan Media Pembelajaran*

Abstract Children with deaf in SLB face challenges in physical education due to the limited availability of learning media that are interesting, communicative, and tailored to their needs. The lack of innovative media makes the learning process monotonous. The purpose of this study was to develop Sport Literation Board-based learning media for children with deaf in grades 1–3 at SLB in Palembang City to increase their interest in learning physical education. This study employed the ADDIE method, involving 35 participants from three SLB in Palembang City. The research instrument used was a questionnaire. The results showed that the Sport Literation Board was valid with a CVR score of 0.1 (valid category). In the trial stage, children scored between 72.91 (lowest) and 100 (highest) in the small-scale trial, and between 25 (lowest) and 93.75 (highest) in the large-scale trial. These findings indicate that the Sport Literation Board is effective, practical, and suitable for adaptive physical education for children with deaf in SLB.

Keywords: *Physical Education, Deaf Education, and Learning Media*

¹ Prodi Pendidikan Jasmani Olahraga, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Bina Darma Palembang, Indonesia

² Prodi Pendidikan Jasmani Olahraga, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Bina Darma Palembang, Indonesia

³ Prodi Pendidikan Jasmani Olahraga, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Bina Darma Palembang, Indonesia

⁴ Prodi Pendidikan Jasmani Olahraga, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Bina Darma Palembang, Indonesia

PENDAHULUAN

Pendidikan yaitu suatu proses yang dilakukan secara terstruktur dan penuh kesadaran guna menciptakan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan (Hasri et al. 2025). Pendidikan Jasmani yaitu salah satu mata pelajaran yang harus diadakan di setiap sekolah sebagai mata pelajaran inti yang diikuti oleh semua siswa (Sari et al. 2024). Sedangkan, pendidikan jasmani adaptif yaitu pendidikan yang menggunakan aktivitas fisik dimodifikasi atau menyesuaikan agar anak berkebutuhan khusus (ABK) dapat melakukan aktivitas dengan aman, berhasil dengan baik (sesuai dengan keterbatasannya) dan memperoleh kepuasan (Hardiyono et al. 2023). Pendidikan jasmani adaptif memiliki nilai penting yang bermanfaat untuk memicu nilai dan sikap positif pada siswa berkebutuhan khusus terhadap keterbatasan mereka, skill baik dari segi fisik maupun mentalnya dalam melakukan interaksi sosial dengan lingkungan sekitar serta memiliki efikasi diri yang tinggi (rasa percaya diri dan harga diri) (Alim et al. 2021). Bentuk pembelajaran yang diberikan kepada siswa disabilitas khususnya tunarungu, wajib dimodifikasi karena kebutuhan siswa tunarungu berbeda dengan siswa normal (Anindhito 2020).

Dalam proses aktivitas belajar pendidikan jasmani adaptif peran guru pendidikan luar biasa sangat penting, pendidik tidak hanya mengajar, namun juga berperan sebagai pendukung perkembangan peserta didik (Prasista et al. 2023). Salah satu unsur pendukung yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, seperti merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar yang efektif untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Daniyati et al. 2023).

Media pembelajaran sangatlah beragam salah satunya yaitu media visual, Media visual yaitu suatu cara menyajikan bahan pelajaran dengan menggunakan alat-alat media pengajaran yang dapat memperagakan bahan-bahan tersebut sehingga siswa dapat melihat dan menyaksikan secara langsung, mengamati secara cermat, memegang/merasakan bahan-bahan peragaan itu (Mayasari 2023). Media gambar termasuk dalam jenis media visual, media ini lebih mengandalkan pada indra penglihatan (Setiyawan 2020). Untuk menciptakan pembelajaran yang efektif harus didukung dengan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan menyenangkan, sehingga peserta didik tidak cepat jemu dan bosan (Wulandari et al. 2023).

Mendidik peserta didik berkebutuhan khusus tidak sama seperti mendidik peserta didik reguler salah satunya anak berkebutuhan khusus Tunarungu, Tunarungu yaitu kehilangan kemampuan pendengaran sehingga menghambat proses penerimaan informasi bahasa melalui pendengaran, baik dengan atau tanpa alat bantu dengar, di mana kemampuan pendengaran mereka tidak memungkinkan tercapainya penerimaan informasi bahasa melalui pendengaran (Fairus 2024). Secara umum, karakteristik anak tunarungu tidak memiliki ciri yang khas karena mereka tidak menunjukkan gangguan yang terlihat, namun ketunarungguan mereka membawa dampak pada karakteristik aspek lain (Fairus 2024). Peserta didik tunarungu membutuhkan metode belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat proses pembelajaran yang terus berlangsung dan pemberian materi ajar kepada anak (Bayu Hardiyono 2023).

Maka dari itu media yang akan dikembangkan oleh peneliti yaitu, Sport Literation Board (SLB) sebuah media pembelajaran yang berbentuk board game interaktif yang dirancang khusus untuk anak Tunarungu di Sekolah luar biasa. Media ini digunakan untuk mengenalkan pembelajaran olahraga dasar melalui permainan edukatif yang menyenangkan, visual, dan komunikatif. Sebagai alternatif dari keterbatasan pendengaran yang dialami oleh

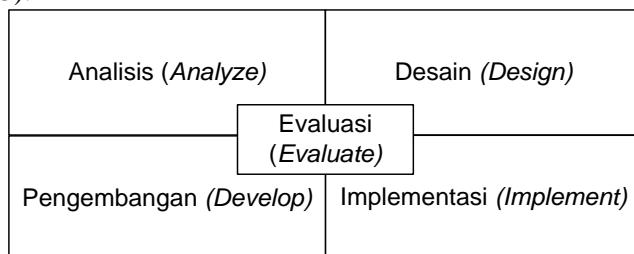
anak-anak tunarungu, media pembelajaran visual yang menggunakan gambar dikerjakan, sehingga mengoptimalkan kemampuan visual mereka.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di SLB B Kota Palembang, peneliti menemukan berbagai masalah yang di alami khususnya oleh peserta didik kelas rendah, salah satunya yaitu kurangnya variasi media serta terbatasnya penyediaan media pembelajaran yang mampu menstimulasi literasi secara optimal. Kendala seperti ini pendidik tidak dapat menyampaikan pembelajaran pendidikan jasmani secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran pendidikan jasmani dalam bentuk Sport Literation Board (SLB). Media ini dirancang khusus untuk peserta didik tunarungu kelas 1, 2, dan 3 Sekolah Luar Biasa, dengan memuat materi keterampilan gerak dasar, alat olahraga, serta aspek kognitif yang berbasis pendekatan sport literation Board. Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan menjadi solusi inovatif bagi Guru dalam menyampaikan materi pembelajaran olahraga yang lebih efektif, menyenangkan dan sesuai kebutuhan peserta didik Tunarungu.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan (Research and Development). Ketepatan pemilihan model pengembangan akan menghasilkan produk yang tepat. Salah satu ciri ketepatan produk hasil pengembangan yaitu produk tersebut dapat diaplikasikan dengan baik dan memberi manfaat bagi para penggunaanya (Purnamasari 2020). Penelitian pengembangan yang di terapkan menggunakan model ADDIE, yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis sport literation board yang teruji efektif sehingga dapat mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran olahraga.

Model ADDIE memiliki lima tahap yaitu Analyze (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi) Dan Evaluation (Evaluasi) (Rachma et al. 2023).



Gambar. 1 Metode R&D

Penelitian ini di lakukan kepada 3 Sekolah yaitu, 35 peserta didik kelas rendah yang terdiri dari 14 peserta didik SDLB Karya Ibu Palembang sebagai subjek uji coba skala kecil dan 11 Peserta didik SDLB B YPAC Palembang, 10 SDLB B Negeri Pembina Palembang sebagai subjek uji coba skala besar. Pada penelitian peneliti menggunakan instrumen pengumpulan data berbentuk kuisioner yang diman kuisioner digunakan bertujuan untuk mngumpulkan data dari evaluasi ahli dan uji coba. Data dalam penelitian ini akan dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif berbasis persentase, yaitu mengolah hasil angket yang telah di kumpulkan melalui perhitungan persentase untuk memperoleh gambaran data secara numerik

HASIL

Berdasarkan hasil penilaian produk media pembelajaran peneliti dari proses validasi oleh para yaitu Sport Literation Board, yang meliputi satu ahli media, satu ahli praktisi anak Tunarungu, dan satu ahli praktisi guru anak Tunarungu dengan menggunakan skala penilaian. Hasil evaluasi dianalisis menggunakan Content Validity Ratio (CVR) yang menunjukkan rerata CVR sebesar 0,1 media memiliki kriteria valid.

Tabel 1. Hasil Analisis CVR

No	E1	E2	E3	ne	N	N/2	ne- (N/2)	CVR	Kriteria
1	4	4	4	3	4	2	1	0,5	Valid
2	4	4	4	3	4	2	1	0,5	Valid
3	4	3	3	1	4	2	-1	-0,5	Valid
4	4	4	4	3	4	2	1	0,5	Valid
5	4	3	4	2	4	2	0	0	Valid
6	3	3	3	3	4	2	1	0,5	Valid
7	4	4	4	3	4	2	1	0,5	Valid
8	4	3	4	2	4	2	0	0	Valid
9	3	3	4	1	4	2	-1	-0,5	Valid
10	4	4	4	3	4	2	-1	-0,5	Valid
Jumlah	38	35	38				1		
Rata-rata	3,8	3,5	3,8		Jumlah			0,1	Valid
Rerata	3,7								

Berdasarkan data pada tabel 1 hasil rata-rata dari skala penilian yang telah diisi oleh ketiga ahli yaitu ahli media, ahli praktisi anak Tunarungu dan ahli praktisi guru yang dimana dari ketiga ahli diperoleh rata-rata scor CVR yaitu 0,1 dan masuk dalam kategori “Valid”. Oleh karena itu dari hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis sport iteration board layak untuk diujikan dalam uji coba skala kecil dan uji coba skala besar.

1. Hasil Uji Coba Skala Kecil

Uji coba skala kecil dilaksanakan di SDLB B Karya Ibu Palembang dengan melibatkan 14 peserta didik tunarungu kelas rendah di SLB:

Tabel 2. Hasil Uji Coba Skala Kecil

No	Nama Peserta Didik	Nilai
1	Ay	87,5
2	Kn	87,5
3	Fz	89,58
4	Ft	85,41
5	Ak	87,5
6	Nr	100
7	Fdl	91,66
8	Ka	91,66
9	Iz	72,91
10	Fk	83,33
11	Jn	75
12	Ni	72,91
13	Hbb	87,5
14	Vo	72,91

Berdasarkan data pada tabel 2 hasil dari uji coba skala kecil diatas bahwa 14 peserta didik telah menggunakan media pembelajaran berbasis *sport iteration board*. Hal ini sesuai dengan hasil implementasi skala kecil media pembelajaran yang memperoleh nilai tertinggi yaitu 100 dan nilai terendah 72,91.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Nilai Peserta Didik

Kelas Interval	Frekuensi
72-77	4
78-83	1
84-89	6
90-95	2
96-101	1

Dilihat dari tabel 3, dapat di simpulkan bahwa sebagian besar siswa berada pada rentang nilai 84-89, yang dapat dikategorikan sebagai performa baik. Sementara itu, hanya sedikit siswa yang memperoleh nilai sangat tinggi maupun sangat rendah. Dengan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *sport iteration board* yang diujicobakan pada skala kecil cenderung memberikan hasil yang cukup merata dengan hasil yang berada pada kategori baik.

2. Hasil Uji Coba Skala Besar

Uji coba skala besar dilaksanakan di dua sekolah, yaitu SDLB B Negeri Pembina Palembang dan SDLB B YPAC Palembang, dengan melibatkan 21 peserta didik tunarungu kelas rendah di SLB.

Tabel 4. Hasil Uji Coba Skala Besar

No	Nama Peserta Didik	Nilai
1	Rh	45,83
2	Zn	50
3	Ar	66,66
4	Hn	93,75
5	Rp	81,25
6	Ma	68,75
7	Fz	25
8	Rr	45,83
9	Zd	50
10	De	58,33
11	Am	89,58
12	Ama	85,41
13	Ap	93,75
14	Nz	91,66
15	Mni	93,75
16	Ml	93,75
17	Mv	85,41
18	Hf	91,66
19	Cp	87,5
20	Rpp	93,75
21	Hr	58,33

Berdasarkan uji coba skala besar yang dilakukan di dua sekolah, yaitu SDLB B Negeri Pembina Palembang dan SDLB B YPAC Palembang, dengan melibatkan 21 peserta didik tunarungu kelas rendah di SLB, hasil penelitian menunjukkan skor peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *Sport Iteration Board*. Skor tersebut berkisar antara 25,00 hingga 93,75, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 73,81. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum, media pembelajaran yang dikembangkan memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik, meskipun terdapat variasi antarindividu. Secara

keseluruhan, hasil uji coba skala besar menunjukkan bahwa media pembelajaran *Sport Literation Board* termasuk dalam kategori baik hingga sangat baik dalam mendukung pembelajaran pendidikan jasmani adaptif bagi anak tunarungu di tingkat sekolah dasar SLB.

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Nilai Peserta Didik

Kelas Interval	Frekuensi
25,00 – 36,99	1
37,00 – 48,99	2
49,00 – 60,99	4
61,00 – 72,99	2
73,00 – 84,99	1
85,00 – 96,99	11

Berdasarkan Tabel 5 mengenai distribusi frekuensi nilai peserta didik pada uji coba skala besar media pembelajaran *Sport Literation Board*, terlihat bahwa sebagian besar peserta didik berada pada kelas interval nilai **85,00–96,99** dengan jumlah **11 orang**. Hal ini menunjukkan bahwa lebih dari setengah peserta didik mencapai kategori **baik hingga sangat baik** setelah menggunakan media pembelajaran. Sementara itu, hanya **1 peserta didik** yang berada pada kelas interval nilai **25,00–36,99** (kategori rendah) dan **2 peserta didik** pada kelas interval nilai **37,00–48,99** (kategori cukup rendah). Sebaran ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran *Sport Literation Board* mampu meningkatkan hasil belajar sebagian besar peserta didik tunarungu, meskipun masih terdapat beberapa individu yang memerlukan dukungan tambahan melalui strategi pembelajaran yang lebih terarah dan berbasis kebutuhan individu.

PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Sport Literation Board* telah melalui beberapa tahap evaluasi sesuai prosedur yang berlaku dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran pendidikan jasmani. Media ini dapat membantu anak tunarungu di SLB yang memiliki hambatan pendengaran yang memengaruhi kemampuan mereka dalam menerima informasi, baik secara verbal maupun nonverbal (Kesumawati et al. 2025). Media pembelajaran berisikan materi pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat yang tinggi pada siswa akan terdorong untuk belajar mencapai target dan tujuannya karena yakin dan sadar akan kebaikan, kepentingan, dan manfaatnya (Hasri et al. 2025). Media bisa berperan dan berfungsi sebagai pengatur aliran informasi dari guru kepada peserta didik dan sebaliknya dalam pelaksanaan pembelajaran yang mana pengajar dalam hal ini guru memiliki peran sebagai pengirim informasi dan siswa menjadi penerima informasi tersebut dengan optimal (Setiyawan 2020).

Sport Literation Board berfungsi untuk meningkatkan pemahaman konsep olahraga, merangsang keterampilan motorik halus, meningkatkan perhatian dan fokus belajar, serta mengembangkan kemampuan kognitif, psikomotor, dan afektif.

Motorik halus merupakan kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan yang menggunakan otot kecil dan motorik kasar dengan menggunakan otot besar untuk menopang segala aktivitas sehari-hari (Mahfud and Yuliandra 2020). Keterampilan motorik halus merupakan keterampilan yang membutuhkan konsentrasi, koordinasi, ketepatan, dan kecepatan antara gerakan tangan dan mata, sehingga diperlukan pemberian stimulus yang tepat untuk meningkatkannya (Dwi, Wahyuningrum, and Watini 2022).

Sport Literation Board tidak hanya berperan dalam pengembangan keterampilan motorik, tetapi juga memiliki kontribusi signifikan terhadap penguatan aspek kognitif dan literasi peserta didik tunarungu. Melalui penyajian informasi konsep olahraga secara visual

dan terstruktur, media ini membantu anak memahami, mengingat, serta menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman sebelumnya, sehingga proses berpikir kritis dan pemecahan masalah dapat berkembang. Literasi yang ditanamkan melalui simbol, gambar, dan instruksi visual memungkinkan peserta didik mengakses, menginterpretasikan, dan menerapkan informasi secara mandiri. Penguatan kognitif dan literasi melalui Sport Literation Board merupakan bagian penting bagi pembelajaran pendidikan jasmani adaptif di SLB. Penyajian informasi yang terstruktur, dominan visual, dan kontekstual memungkinkan anak tunarungu memahami konsep, mengeksekusi urutan gerak, serta menyesuaikan strategi ketika menghadapi tantangan baru. Dengan demikian, anak tidak hanya menunjukkan peningkatan pemahaman lintas mata pelajaran dan kemampuan beradaptasi, tetapi juga berpartisipasi aktif secara berkelanjutan dalam aktivitas sosial–akademik.

Gambar 1. Peserta didik di SLB menggunakan Sport Literation board bersama guru



KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan keseluruhan proses penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Sport Literation Board merupakan media pembelajaran pendidikan jasmani adaptif yang efektif, layak, dan relevan untuk anak tunarungu di SLB. Media ini tidak hanya memenuhi kriteria valid berdasarkan hasil Content Validity Ratio (CVR), tetapi juga menunjukkan hasil belajar yang positif pada uji coba skala kecil maupun skala besar yang melibatkan 35 anak tunarungu di SLB.

Sport Literation Board dirancang secara khusus dengan mengintegrasikan aspek kognitif, psikomotor, dan afektif melalui pendekatan visual yang interaktif dan komunikatif, sesuai dengan karakteristik anak tunarungu di SLB. Penggunaan gambar yang jelas, simbol, dan instruksi visual memungkinkan anak tunarungu menerima informasi secara optimal, mengatasi hambatan komunikasi verbal, serta mendorong partisipasi aktif dalam pembelajaran. Selain itu, media ini berperan penting dalam menstimulasi keterampilan motorik halus, meningkatkan konsentrasi, memperkuat pemahaman konsep olahraga, dan membangun kepercayaan diri peserta didik dalam aktivitas fisik.

Hasil implementasi menunjukkan bahwa, meskipun terdapat variasi capaian individu yang dipengaruhi oleh faktor seperti kemampuan awal, tingkat ketunarungan, dan pengalaman belajar sebelumnya, secara umum Sport Literation Board mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, bermakna, dan setara bagi seluruh anak tunarungu di SLB. Kehadirannya menjadi solusi nyata terhadap keterbatasan variasi media pembelajaran pendidikan jasmani di SLB, sekaligus mendukung terwujudnya pembelajaran yang inovatif, inklusif, dan berkelanjutan.

Dengan demikian, Sport Literation Board tidak hanya berfungsi sebagai sarana pembelajaran, tetapi juga sebagai jembatan komunikasi visual yang menghubungkan konsep teori dengan praktik olahraga, memperluas kesempatan belajar bagi anak tunarungu di SLB, serta memperkuat tujuan pendidikan jasmani adaptif dalam membentuk gaya hidup sehat, kemandirian, dan integrasi sosial yang positif.

DAFTAR PUSTAKA

- Alim, Nur, Physical Education, Universitas Tunas, Pembangunan Surakarta, Physical Education, Universitas Tunas, and Pembangunan Surakarta. 2021. "Survei Proses Pembelajaran Pendidikan Jasmani Adaptif Di Sdlb c Kabupaten Sragen Tahun 2019/2020." 7(1).
- Anindhito, Yoga Lilo Anung. 2020. "Journal of Sport Coaching and Physical Education Pengembangan Model Permainan Olahraga Freeball Pada Pembelajaran Penjas Abstrak." 5(1):68–75.
- Bayu Hardiyono, Aprizal Fikri. 2023. "Development of Rtb (RESCUE THE BALL) Game Models For Physical Education Learning Soccer Games." 6(I):326–37.
- Daniyati, Ani, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, and Usep Setiawan. 2023. "Konsep Dasar Media Pembelajaran." 1(1):282–94.
- Dwi, Maria, Sari Wahyuningrum, and Sri Watini. 2022. "Inovasi Model ATIK Dalam Meningkatkan Motorik Halus Pada Anak Usia Dini." 6(5):5384–96. doi: 10.31004/obsesi.v6i5.3038.
- Fairus, Achmad. 2024. "Analisis Karakteristik Dalam Aktivitas Belajar Pada Anak Berkebutuhan Khusus (Tunarungu) Di SLB PGRI KAMAL BANGKALAN." 1476–84.
- Hardiyono, Bayu, Bangkit Seandi, Selvi Atesya, and Aprizal Fikri. 2023. "Sosialisasi Penjas Adaptif Melalui Permainan Edukatif Scooter Board Di SDLB YPAC Palembang." 2(02):49–57.
- Hasri, Lili Dwi, Densi Novita Sari, Pendidikan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Padang, and Kata Kunci. 2025. "Minat Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Di SMP N 14 Padang." 6(1):992–1000.
- Kesumawati, Selvi Atesya, Dewi Septaliza, Aprizal Fikri, and Bayu Hardiyono. 2025. "Sosialisasi Model Pembelajaran Gerak Pada Peserta Didik Tunarungu Di SLB B YPAC Palembang." 5(2):125–32.
- Mahfud, Imam, and Rizki Yuliandra. 2020. "Pengembangan Model Gerak Dasar Keterampilan Motorik Untuk Kelompok Usia 6-8 Tahun." *Jurnal Sport-Mu Pendidikan Olahraga UM Jember* 54–66.
- Prasista, Nerry Dwi, Eko Haryanto, LokaNanta Teguh, Hari Wiguno, and Kurniati Rahayu. 2023. "Survei Tentang Minat Anak Tunarungu Terhadap Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Di SLB Kerabat Mulia Kepung Kabupaten Kediri." 5(5):512–21. doi: 10.17977/um062v5i52023p512-521.
- Purnamasari, Nurna L. 2020. "Metode ADDIE Pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash Pada Mata Pelajaran Tik." *JURNAL PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN ANAK SEKOLAH DASAR* 05:23–31.
- Rachma, Alvina Fadia, Tuti Iriani, Santoso Sri Handoyo, Universitas Negeri Jakarta, Universitas Negeri Jakarta, Universitas Negeri Jakarta, Article Info, Media Belajar, and Video Simulasi. 2023. "Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement." *Pendidikan, Jurnal Science, West* 01(08):506–16.
- Sari, Yayang Yulia, Dhitia Putri Ulfani, Muhammad Ramos, Fakultas Ilmu, Keolahragaan Universitas, and Negeri Padang. 2024. "Pentingnya Pendidikan Jasmani Olahraga Terhadap Anak Usia Sekolah Dasar." 6(2):478–88.
- Setiyawan, Hery. 2020. "Pemanfaatan Media Audio Visual Dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V." 3(2).
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, and Tsani Shofiah. 2023. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." 05(02):3928–36