

MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI ADAPTIF TERHADAP PERKEMBANGAN SENSORIK DAN MOTORIK SISWA SLB

Yovi Alia¹, Meirizal Usra², Soleh Solahuddin³

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan media pembelajaran Pick A Sport dan Color Jump dalam meningkatkan perkembangan sensorik dan motorik anak berkebutuhan khusus (ABK) di Sekolah Luar Biasa (SLB). Metode yang digunakan adalah Systematic Literature Review (SLR) dengan pendekatan PRISMA untuk menyeleksi artikel secara sistematis dan objektif. Pencarian literatur dilakukan melalui basis data Google Scholar, Lens.org, dan ScienceDirect dengan kriteria publikasi tahun 2020–2025. Hasil seleksi diperoleh sembilan artikel yang relevan dengan fokus penelitian. Temuan kajian menunjukkan bahwa media Pick A Sport dan Color Jump efektif dalam memberikan stimulasi multisensori yang meliputi visual, taktil, dan gerak tubuh, sehingga mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar, koordinasi, keseimbangan, serta respons sensorik ABK. Media ini juga meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan minat belajar siswa selama pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, pemanfaatan media Pick A Sport dan Color Jump dapat menjadi alternatif media pembelajaran inovatif yang mendukung perkembangan sensorik dan motorik ABK di SLB.

Kata Kunci: *Media, Adaptif, Sensorik, Motorik*

Abstract: *This study aims to analyze the use of Pick A Sport and Color Jump learning media in improving the sensory and motor development of children with special needs (ABK) in Special Needs Schools (SLB). The method used is a Systematic Literature Review (SLR) with the PRISMA approach to select articles systematically and objectively. The literature search was conducted through the Google Scholar, Lens.org, and ScienceDirect databases with publication criteria for 2020–2025. The selection results obtained nine articles relevant to the research focus. The study findings indicate that Pick A Sport and Color Jump media are effective in providing multisensory stimulation including visual, tactile, and body movement, thereby improving gross motor skills, coordination, balance, and sensory responses of children with special needs. This media also increases motivation, active participation, and student learning interest during learning. Thus, the use of Pick A Sport and Color Jump media can be an alternative innovative learning media that supports the sensory and motor development of children with special needs in SLB.*

Keywords: *Media, Adaptive, Sensory, Motor*

PENDAHULUAN

Pendidikan untuk ABK merupakan bagian penting dalam sistem pendidikan inklusif yang bertujuan untuk memberikan kesempatan belajar yang setara bagi seluruh peserta didik,

^{1,2,3}Prodi Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan Universitas Sriwijaya, Palembang

tanpa terkecuali. Salah satu aspek penting dalam pendidikan ABK adalah pengembangan kemampuan sensorik dan motorik, yang merupakan dasar dari berbagai keterampilan belajar lainnya (Hafizah et al., 2016). Menurut (Frans, 2020) ABK tidak dapat mengikuti pembelajaran secara efektif melalui sistem pendidikan reguler tanpa penyesuaian, mereka memerlukan pendekatan khusus dalam metode pengajaran, media pembelajaran, serta lingkungan belajar yang ramah dan mendukung. Oleh karena itu, pendidikan bagi ABK dirancang untuk memenuhi kebutuhan unik mereka melalui SLB maupun pendidikan inklusif

Salah satu permasalahan yang sering dihadapi di SLB adalah kurangnya media pembelajaran yang dirancang secara khusus untuk merangsang kemampuan sensorik dan motorik siswa ABK, metode pembelajaran yang digunakan cenderung bersifat konvensional dan tidak memberikan stimulasi optimal bagi perkembangan anak. Media yang ada umumnya (Syamsumar Bustamin, 2023) belum memenuhi kebutuhan individual siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang efektif. Padahal, pengembangan kemampuan sensorik dan motorik sangat penting untuk mendukung perkembangan usia sekolah. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik, sehingga siswa cenderung kehilangan minat belajar dan tidak menunjukkan kemajuan yang signifikan dalam aspek sensorik dan motorik (Andari et al., 2024).

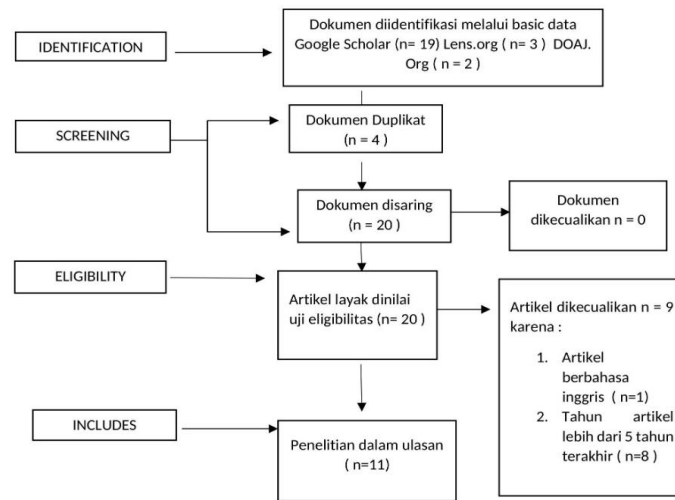
Di samping itu menurut (Haryemi & Harsiwi, 2023) keterbatasan sumber daya, baik dari segi fasilitas maupun pelatihan guru, turut memperparah kondisi ini. Media yang tersedia di SLB seringkali bersifat umum, tidak berbasis kebutuhan individual siswa, dan tidak menargetkan aspek sensorik atau motorik secara spesifik. Sebagai contoh, anak dengan hambatan intelektual atau autisme memerlukan media yang mampu memberikan rangsangan visual, auditori, atau taktil tertentu yang sesuai dengan gaya belajar mereka. Tanpa media yang sesuai, pembelajaran hanya berfokus pada hafalan atau latihan yang bersifat repetitif, yang justru berpotensi menimbulkan kejenuhan dan tidak mencapai hasil yang optimal. Oleh karena itu, dibutuhkan upaya konkret untuk mengembangkan media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu menstimulasi dan mengembangkan kemampuan motorik halus maupun kasar, serta fungsi sensorik siswa ABK secara sistematis (A. R. Setiawan, 2019).

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengintegrasian media pembelajaran Pick A Sport dan Color Jump sebagai stimulasi multisensori untuk meningkatkan perkembangan sensorik dan motorik anak berkebutuhan khusus di Sekolah Luar Biasa. Kajian ini memadukan unsur visual, taktil, dan aktivitas motorik dalam satu pendekatan pembelajaran terstruktur serta disintesis melalui metode Systematic Literature Review berbasis PRISMA, yang masih terbatas diterapkan pada kajian media sensorik-motorik bagi ABK di Indonesia.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR). Literatur sistematis (SLR) adalah salah satu jenis metode penelitian kepustakaan dan juga upaya untuk membuat tinjauan literatur yang seringkali subjektif menjadi lebih objektif untuk mengurangi bias peneliti (Simamora et al., 2024). Dengan pendekatan PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses). PRISMA adalah serangkaian evidence based minimum berbasis bukti yang bertujuan membantu penulis melaporkan beragam tinjauan sistematis dan metaanalisis yang menilai manfaat (Simamora et al., 2024). Metode ini digunakan untuk menyeleksi, mengevaluasi, dan mensintesis hasil-hasil penelitian yang relevan dengan topik dampak penerapan Project Based Learning terhadap keterampilan gerak dalam pembelajaran PJOK. Tahapan penelitian meliputi: (1) identifikasi artikel menggunakan database Google Scholar, Lens.org, Science Direct (2) penyaringan artikel berdasarkan judul, abstrak, dan relevansi dengan tema; (3) penentuan kelayakan artikel melalui kriteria inklusi dan eksklusi; dan (4) analisis isi artikel terpilih. Kriteria inklusi meliputi: artikel berbahasa

Indonesia, terbit antara tahun 2020–2025, membahas penerapan PJBL dalam pembelajaran PJOK, serta dipublikasikan pada jurnal nasional terindeks SINTA. Dari proses seleksi diperoleh sem



Gambar 1. PRISMA Flowchart
Sumber: Penulis

HASIL

Berdasarkan sebelas artikel yang dianalisis, Seluruh penelitian menunjukkan bahwa perkembangan sensorik dan motorik anak berkebutuhan khusus (ABK) dibantu oleh media pembelajaran adaptif dan aktivitas berbasis permainan, menurut hasil peninjauan literatur sistematis terhadap sebelas artikel yang relevan. Permainan warna, media interaktif, playmat sensory, origami, pendidikan jasmani adaptif, dan pemanfaatan teknologi Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) adalah semua contoh media yang digunakan untuk meningkatkan aspek visual, taktil, dan gerak tubuh.

Tabel 1. Studi Terpilih

No	Judul	Penulis Serta Tahun Terbit	Metode	Hasil
1.	Edukasi Penggunaan Media Pembelajaran Alternatif untuk Eksplorasi Sensoris dan Motorik ABK	Rudi Setiawan, Nova Resfita, Putri Kholida, Raditia Fath Kharomatudzaky, Sekar Ambarsari, Sujatmiko Putri, Sepiah Dwi Cahyani, Erdyvania Apritrycia, Nur Aida Wassi'atu	Pengabdian kepada masyarakat (PKM) dengan tahapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Metode sosialisasi, ceramah, peragaan, serta pre-test dan post-	Terjadi peningkatan signifikan pengetahuan dan kemampuan guru dari $\leq 50\%$ menjadi $\geq 76\%$ dengan kategori interpretasi meningkat dari “tidak baik” menjadi “sangat baik”. Media Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dinilai efektif untuk mendukung eksplorasi

	Sakdiah, Pingki Novita Berliana, Denis Pramudia Putra, Rahmatrisilvia (2023)	test menggunakan skala Likert kepada 23 guru SLB.	sensorik dan motorik ABK.
2. Kreasi Pendidikan Jasmani Adaptif sebagai Upaya Peningkatan Perkembangan Sensorik dan Motorik ABK	Dilli Dwi Kuswoyo, Hendra Jondry Hiskya (2023)	Metode pengabdian kepada masyarakat melalui sosialisasi, pelatihan permainan edukatif, pendampingan guru dan siswa, serta dokumentasi dan wawancara di SLB Negeri Anim Ha Merauke.	Kegiatan menunjukkan adanya peningkatan minat, antusiasme, serta kemampuan sensorik dan motorik siswa. Penerapan pendidikan jasmani adaptif berbasis permainan edukatif terbukti mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa ABK.
3. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Dasar pada Anak Tunagrahita Ringan melalui Permainan Pombar Kelas V SD Negeri 1 Banjar Jawa	Ainun Mufidah, Ervin Nurul Affrida, Ahmad Fachrurrazi (2024)	Penelitian menggunakan metode studi literatur atau kajian pustaka dengan menganalisis berbagai hasil penelitian terdahulu yang relevan terkait permainan edukatif pada anak tunagrahita ringan.	Hasil kajian menunjukkan bahwa permainan pom-pom bergambar (pombar) efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna dasar, konsentrasi, serta motorik halus anak tunagrahita ringan. Permainan sederhana dinilai mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan.
4. Permainan Selaras Warna pada Anak Berkebutuhan Khusus (Tunagrahita) di SLB Wiyata Dharma	Immawati, Sapti Ayubbana, Uswatun Hasanah, Indhit Tri Utami, Ludiana (2024)	Metode pengabdian masyarakat melalui permainan selaras warna dan bola estafet. Evaluasi dilakukan dengan observasi langsung terhadap minat, konsentrasi, dan kemampuan	Hasil menunjukkan 84,6% siswa memiliki minat baik dalam kegiatan bermain, dan 100% siswa menunjukkan kemampuan motorik kasar pada kategori baik. Permainan selaras warna efektif meningkatkan kemampuan motorik halus dan kasar anak tunagrahita.

- | | | | |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | | motorik kasar siswa. | |
| 5. | Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Pendidikan Jasmani Adaptif | Juhanis, Bahrul Alim, Andi Saiful Alimsyah, Butsiarah, Ahmad Yani (2024) | <p>Penelitian menggunakan metode campuran (mixed methods) yang menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif melalui observasi, wawancara, survei, serta uji coba media pembelajaran interaktif.</p> <p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan pemahaman gerak, keterlibatan, dan partisipasi siswa berkebutuhan khusus dalam pembelajaran pendidikan jasmani adaptif, meskipun masih diperlukan pengembangan lanjutan.</p> |
| 6. | Penggunaan Metode dan Media Pembelajaran Jasmani pada Anak Berkebutuhan Khusus Tunarungu | Wahyu Eko Widiyanto, Dyanisyaf Ramadhani (2021) | <p>Literature review (tinjauan pustaka) terhadap artikel-artikel yang terbit di Google Scholar rentang tahun 2010–2020, dengan tahapan pencarian literatur, identifikasi studi, pengkodean, penilaian kualitas, dan analisis tematik.</p> <p>Guru memiliki variasi metode dan media pembelajaran jasmani adaptif bagi siswa tunarungu. Variasi tersebut mampu menciptakan pembelajaran yang lebih hidup dan berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada ranah motorik, kognitif, dan afektif.</p> |
| 7. | Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Adaptif bagi ABK Tunagrahita dan Tunarungu: Studi di SLB Karisidenan Pekalongan | Pandu Kresnapati, Ibnu Fatkhu Royana, Husnul Hadi, Muh Isna Nur Wibisana (2025) | <p>Pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik observasi dan wawancara pada guru dan siswa di dua SLB Negeri wilayah Pekalongan.</p> <p>Pembelajaran pendidikan jasmani adaptif telah dilaksanakan sesuai kurikulum dengan penyesuaian materi, media, dan sarana prasarana. Strategi pembelajaran yang tepat mampu meningkatkan partisipasi dan kemandirian siswa ABK, meskipun terdapat perbedaan perilaku antara siswa hiperaktif dan non-hiperaktif.</p> |
| 8. | Meningkatkan Kemampuan | Yuni Andari, Syamsuddin, | <p>Penelitian deskriptif kuantitatif dengan</p> <p>Penggunaan media origami terbukti meningkatkan</p> |

	Motorik Halus melalui Media Origami pada Anak Autis Kelas V di SLB Negeri Pamboang	Abdul Hadis (2024)	subjek satu anak autis kelas V. Teknik pengumpulan data menggunakan tes perbuatan sebelum dan sesudah perlakuan.	kemampuan motorik halus anak autis dari kategori tidak mampu menjadi mampu, khususnya pada koordinasi mata-tangan, kelenturan, dan ketelitian.
9.	Menstimulasi Perkembangan Sensorik dan Motorik Anak dengan Kebutuhan Khusus	Meylani D. Wowor, Ignatia Y. Rembet, Risca Manoppo, Priscila Assa (2024)	Metode sosialisasi dan demonstrasi dalam kegiatan pengabdian masyarakat di SLB St. Anna Tomohon dengan 21 peserta..	Media playmat sensory dan metode demonstrasi mampu menstimulasi perkembangan sensorik dan motorik anak berkebutuhan khusus, ditunjukkan melalui respons anak dalam meniru, mengikuti permainan, serta peningkatan koordinasi gerak dan sensori.
10.	Efektivitas Pemberdayaan Keluarga terhadap Perkembangan Sensorik, Motorik, Visual Persepsi dan Kemandirian Anak Berkebutuhan Khusus	Prasaja, Linda Harumi, Erayanti Saloka (2025)	Pre-eksperimental dengan desain one group pretest–posttest, analisis data menggunakan uji Wilcoxon.	Program pemberdayaan keluarga terbukti efektif meningkatkan perkembangan sensorik, motorik, persepsi visual, dan kemandirian aktivitas kehidupan sehari-hari (AKS) pada anak berkebutuhan khusus.
11.	Melatih Kemampuan Sensori & Motorik Menggunakan Media Playmat Sensory pada Anak Berkebutuhan Khusus Usia Dini	Vanessa Nuur' Asyifa Raddine, Desita Dyah Damayanti (2023)	Pendekatan deskriptif kualitatif melalui observasi dan uji coba penggunaan media playmat sensory pada 10 anak usia dini di Yayasan Pelita Bunda Samarinda.	Playmat sensory efektif melatih koordinasi sensori-motorik anak usia dini berkebutuhan khusus. Anak menunjukkan berbagai respons (penerimaan dan penolakan), namun secara umum terjadi peningkatan kemampuan sensori dan motorik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa motorik kasar, motorik halus, koordinasi mata-tangan, keseimbangan, konsentrasi, dan kemampuan mengenal warna telah berkembang. Selain itu, beberapa artikel juga melaporkan bahwa siswa menjadi lebih tertarik, lebih mandiri, dan lebih responsif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain mempengaruhi siswa, beberapa penelitian menunjukkan bahwa guru lebih memahami dan memiliki kemampuan yang lebih baik, dan keluarga lebih terlibat dalam mendukung perkembangan sensorik dan motorik ABK.

PEMBAHASAN

Hasil dari sebelas artikel yang dievaluasi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis aktivitas fisik dan permainan memainkan peran penting dalam mendukung perkembangan ABK sensorik dan motorik. Metode yang melibatkan stimulasi multisensori menunjukkan kemampuan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih signifikan dibandingkan dengan pendekatan konvensional, karena siswa terlibat langsung dalam aktivitas yang melibatkan mata, sentuhan, dan gerakan. Ini sejalan dengan sifat ABK yang membutuh.

Penggunaan media adaptif meningkatkan kemampuan motorik dan sensorik selain meningkatkan aspek afektif dan sosial, termasuk peningkatan semangat, motivasi, kepercayaan diri, dan kemampuan berinteraksi. Siswa dimotivasi untuk berpartisipasi lebih aktif dalam pembelajaran karena lingkungan belajar yang menyenangkan dan tidak monoton. Guru dan keluarga juga berkontribusi pada keberhasilan, terutama dalam hal memilih media, mendampingi, dan memastikan stimulasi yang berkelanjutan di sekolah dan rumah.

Terlepas dari itu, masih ada beberapa keterbatasan. Ini termasuk keterbatasan sarana prasarana, kesiapan guru untuk membuat media, dan variasi dalam tanggapan siswa terhadap stimulus yang diberikan. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang lebih sistematis, dapat disesuaikan, dan mudah digunakan diperlukan. Secara keseluruhan, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran sensorik-motorik yang disesuaikan adalah pendekatan yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan perkembangan ABK di SLB.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil review artikel, dapat disimpulkan bahwa permainan edukatif dan media pembelajaran adaptif telah terbukti efektif dalam meningkatkan perkembangan sensorik dan motorik anak berkebutuhan khusus di sekolah luar biasa. Media pembelajaran yang interaktif, multisensori, dan menyenangkan memiliki kemampuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar dan halus, respons sensorik, dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, peningkatan kemampuan guru melalui pelatihan dan pendampingan merupakan komponen penting dalam keberhasilan penggunaan media tersebut.

Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran sensorik dan motorik disarankan sebagai salah satu pendekatan yang efektif untuk pendidikan jasmani adaptif untuk ABK. Ini juga dapat digunakan sebagai dasar untuk pembuatan media baru seperti Pick a Sport dan Color Jump dalam penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alim, B., Saiful Alimsyah, A., Yani, A., & Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi, P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Pendidikan Jasmani Adaptif. In Sport Education Journal (Vol. 1). <https://Journal.Unm.Ac.Id/Index.Php/Sej>
- Andari, Y., Hadis, A., Pendidikan Khusus, J., & Info Abstrak, A. (2024). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Media Origami Pada Anak Autis Kelas V Di Slb Negeri Pamboang Kabupaten Majene. 2(1), 14–23.

- [Http://Www.Jurnal.Arthamaramedia.Co.Id/Index.Php/Jmp](http://www.jurnal.arthamaramedia.co.id/index.php/jmp)
- Frans, L. L. (2020). Formasi Kepribadian Seorang Religius Menuju Kedewasaan Manusiawi. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(1), 55–66.
- Hafizah, S., Rahim, A., Rashid, R. A., & Hamed, A. B. (2016). International Journal Of Economics And Financial Issues Islamic Financial Literacy And Its Determinants Among University Students: An Exploratory Factor Analysis. *International Journal Of Economics And Financial Issues* |, 6(S7), 32–35. [Http://Www.Econjournals.Com](http://www.econjournals.com)
- Haryemi, I., & Harsiwi, N. E. (2023). Analisis Fasilitas Dan Kegiatan Pembelajaran Siswa Di Slb Negeri Keleyan. *Jurnal Ilmiah Dan Karya Mahasiswa*. <https://doi.org/https://doi.org/10.54066/jikma.v1i3.378>
- Immawati, I., Ayubbana, S., Hasanah, U., Utami, I. T., & Ludiana, L. (2024). Permainan Selaras Warna Pada Anak Berkebutuhan Khusus (Tunagrahita) Di Slb Wiyata Dharma. *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, 3(3), 270–274. <https://doi.org/10.59025/hd1njr56>
- Kresnapati, P., Fatkhu Royana, I., Hadi, H., & Wibisana, M. I. N. (2025). Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Adaptif Bagi Abk Tunagrahita Dan Tunarungu: Studi Di Slb Karisidenan Pekalongan. *Journal Of Physical Activity And Sports (Jpas)*, 6(2), 119–126. <https://doi.org/10.53869/jpas.v6i2.343>
- Kuswoyo, D. D., & Hiskya, H. J. (2023). 488-Article%20text-1830-1-10-20230113. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat Indonesia*, 2(1), 01–06.
- Meylani D. Wowor, Ignatia Y. Rembet, Risca Manoppo, & Priscila Assa. (2024). Menstimulasi Perkembangan Sensorik Dan Motorik Anak Dengan Kebutuhan Khusus. *Sevaka : Hasil Kegiatan Layanan Masyarakat*, 2(3), 43–48. <https://doi.org/10.62027/sevaka.v2i3.179>
- Mufidah, A., Affrida, E. N., & Fachrurrazi, A. (2024). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Dasar Pada Anak Usia Dini Dengan Gangguan Tunagrahita Ringan Melalui Permainan Pombar. <http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/incrementapedia>
- Nuur, V., Raddine, A., Dyah Damayanti, D., Muhammadiyah Kalimantan Timur, U., & Ir Juanda No, J. H. (N.D.). Melatih Kemampuan Sensori & Motorik Menggunakan Media Belajar Playmat Sensory Pada Anak Berkebutuhan Khusus Usia Dini Di Pelita Bunda Samarinda.
- Prasaja, Harumi, L., & Saloka, E. (2025). Efektivitas Pemberdayaan Keluarga Terhadap Perkembangan Sensorik, Motorik, Visualpersepsi Dan Kemandirian Aktivitas Anak Berkebutuhan Khusus. *Profesi (Profesional Islam): Media Publikasi Penelitian*, 23(1), 35–42.
- Setiawan, A. R. (2019). Literasi Saintifik Berdasarkan Kecerdasan Majemuk Dan Motivasi Belajar. *Media Penelitian Pendidikan : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran*, 13(2), 126. <https://doi.org/10.26877/mpp.v13i2.4913>
- Setiawan, R., Nova Resfita, Putri Kholida, Raditia Fath Kharomatudzaky, Sekar Ambarsari Sujatmiko Putri, Sepiah Dwi Cahyani, Erdyvania Apritrycia, Nur Aida Wassi`Atu Sakdiah, Denis Pramudia Putra, & Pingki Novita Berliana. (2023). Edukasi Penggunaan Media Pembelajaran Alternatif Untuk Eksplorasi Sensorik Dan Motorik Abk. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(6), 1618–1628. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v7i6.11512>
- Simamora, S. C., Gaffar, V., & Arief, M. (2024). Systematic Literatur Review Dengan Metode Prisma: Dampak Teknologi Blockchain Terhadap Periklanan Digital.
- Syamsumar Bustamin. (2023). Pendampingan, Pelatihan, Dan Media Pembelajaran Bahasa Isyarat Di Slb Negeri 1 Palopo . *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat* , 5(1), 22–28.
- Widiyanto, W. E., & Ramadhani, D. (N.D.). Penggunaan Metode Dan Media Pembelajaran Jasmani Pada Anak Berkebutuhan Khusus Tunarungu.