



Edukasi Terapi Bermain Dengan Metode Video Pada Anak Disabilitas Intelektual Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial

Shulhan Arief Hidayat, Rio Ady Erwansyah, *Manggar Purwacaraka

Program Studi Keperawatan, STIKes Utama Abdi Husada Tulungagung.
Jl. Dr. Wahidin Sudiro Husodo No.1, Kedung Indah, Kec. Kedungwaru, Kabupaten Tulungagung,
Jawa Timur 66224

*Corresponding Author e-mail: manggar.com@gmail.com

Received: Juni 2023; Revised: Juni 2023; Published: Juni 2023

Abstrak

Gangguan perkembangan akibat disabilitas intelektual menciptakan hambatan dalam kehidupan individu, terutama dalam keterampilan sosial. Terapi bermain merupakan cara efektif untuk mengatasi interaksi sosial yang kurang adaptif pada anak dengan disabilitas. Media video juga menjadi salah satu media pembelajaran efektif yang meningkatkan pengetahuan dan keterampilan anak-anak disabilitas. Dengan menggunakan media video, anak-anak dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka. Pengabdian ini bertujuan untuk membantu meningkatkan keterampilan sosial pada anak-anak dengan disabilitas melalui edukasi terapi bermain dengan media video edukasi. Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat menggunakan metode observasi pada kegiatan terapi bermain. Sasaran kegiatan ini adalah 36 siswa SD SLB C Kabupaten Tulungagung. Untuk melihat nilai keterampilan peserta pengabdian, maka sebelum dan setelah kegiatan pengabdian, peserta akan observasi kemampuan keterampilan sosial sesudah dan sebelum edukasi terapi bermain dengan metode video. Hasil pengabdian menunjukkan skor keterampilan sosial pre-test didapatkan nilai rata-rata 69,67 dengan nilai minimal dan maksimal 53-88, setelah diberikan edukasi terapi bermain dengan metode video skor keterampilan sosial post-test didapatkan hasil rata-rata 74,61 dengan skor minimal dan maksimal 55-93. Berdasarkan kegiatan yang dilakukan oleh tim pengabdian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video dan strategi pengajaran interaktif dapat meningkatkan keterampilan sosial dan pengetahuan anak-anak dengan disabilitas. Maka dari itu penting untuk mengintegrasikan strategi pengajaran interaktif dengan penggunaan media audio visual guna meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Kata Kunci: Terapi bermain, keterampilan sosial, Disabilitas Intelektual, video edukasi

Educational Play Therapy Using Video Methods for Children with Intellectual Disabilities to Improve Social Skills

Abstract

Developmental disabilities due to intellectual disability create barriers in an individual's life, especially in social skills. Play therapy is an effective way to deal with less adaptive social interactions in children with disabilities. Video media is also one of the effective learning media that increases the knowledge and skills of children with disabilities. By using video media, children can improve their understanding and skills. This service aims to help improve social skills in children with disabilities through play therapy education with educational video media. The method of implementing community service activities uses the observation method in play therapy activities. The target of this activity is 36 students from SD SLB C Tulungagung Regency. In order to see the value of the skills of the service participants, before and after the service activities, participants will observe the ability of social skills after and before play therapy education using the video method. The results showed that the pre-test social skills score obtained an average value of 69.67 with a minimum and maximum value of 53-88. After being given play therapy education using the video method, the post-test social skills score obtained an average result of 74.61 with a score minimum and maximum 55-93. Based on the activities carried out by the service team, it can be concluded that the use of video media and interactive teaching strategies can improve the social skills and knowledge of children with disabilities.

Keywords: Play therapy, social skills, Intellectual Disabilities, educational videos

How to Cite: Hidayat, S. A., Purwacaraka, M., & Erwansyah, R. A. (2023). Edukasi Terapi Bermain Dengan Metode Video Pada Anak Disabilitas Intelektual Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial. *Lumbung Inovasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(2), 335–342. <https://doi.org/10.36312/linov.v8i2.1267>



PENDAHULUAN

Penyandang disabilitas merujuk kepada individu yang mengalami keterbatasan atau gangguan jangka panjang dalam hal pertumbuhan, perkembangan, mental, atau sensorik (Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia, 2014). Salah satu gangguan yang muncul selama masa perkembangan adalah disabilitas intelektual, yang juga dikenal dengan istilah gangguan perkembangan intelektual atau retardasi mental (*American Psychiatric Association*, 2013). Menurut data dari *World Health Organization* (WHO), disabilitas intelektual merupakan jenis kebutuhan khusus yang paling umum terjadi dalam beberapa tahun terakhir. Prevalensinya terlihat pada sekitar 1 hingga 3% dari populasi anak-anak yang tidak mengalami hambatan intelektual (Akhmetzyanova, 2014). Menurut data Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) tahun 2018, ditemukan bahwa prevalensi disabilitas intelektual pada usia 7-15 tahun di Indonesia mencapai 3,3%. Untuk wilayah Jawa Timur, angka tersebut juga menunjukkan prevalensi sebesar 3,2% dari keseluruhan populasi warga Jawa Timur (Kementerian Kesehatan RI, 2018). Gangguan perkembangan yang terjadi akibat disabilitas intelektual menciptakan banyak hambatan dalam kehidupan individu yang mengalaminya. Hambatan ini terutama terkait dengan keterbatasan keterampilan yang muncul selama masa perkembangan, termasuk keterbatasan dalam keterampilan sosial (Suwartika, 2014).

Gangguan keterampilan sosial biasanya terlihat pada setidaknya salah satu dari tiga bidang, termasuk kemampuan interaksi sosial anak, seperti perkembangan dan kestabilan hubungan serta persahabatan dengan teman sebaya, serta kemampuan anak dalam memproses informasi sosial (Zulfah et al., 2021). Anak-anak dengan disabilitas intelektual mengalami risiko kesulitan perkembangan sosial dan emosional. Mereka juga memiliki keterbatasan dalam keterampilan sosial dan bahasa yang diperlukan untuk memulai dan menjaga hubungan. Perlu diajarkan tentang gestur sosial yang tepat, seperti senyuman dan kontak mata dengan orang lain (Karra, 2013). Meskipun anak-anak dengan disabilitas menghadapi hambatan intelektual, mereka tetap membutuhkan interaksi sosial dengan orang lain dan perlu diajarkan untuk membangun hubungan yang positif (Agran et al., 2016). Salah satu cara untuk mengatasi interaksi sosial yang kurang adaptif pada anak dengan disabilitas adalah terapi bermain, dimana terapi ini membantu meningkatkan kemampuan anak retardasi mental secara keseluruhan (Azmi, 2017). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa terapi bermain dapat meningkatkan keterampilan sosial anak dengan disabilitas (Chalis & Wijastuti, 2014; Pramudianti, 2019; Priatna & Arianingsih, 2016). Upaya pembelajaran anak dengan disabilitas dengan edukasi terapi bermain dalam rangka mencapai Tujuan *Sustainable Development Goals* (SDGs) meliputi Tujuan nomor 4 yaitu “menjamin Pendidikan yang inklusif dan setara secara kualitas dan mendukung kesempatan belajar seumur hidup bagi semua” dan target nomor 4.5 yaitu tentang “menjamin akses yang sama terhadap semua tingkatan Pendidikan dan pelatihan kejuruan bagi mereka yang rentan, termasuk penyandang disabilitas, masyarakat adat dan anak-anak yang berada dalam situasi rentan” (UCLG, 2017).

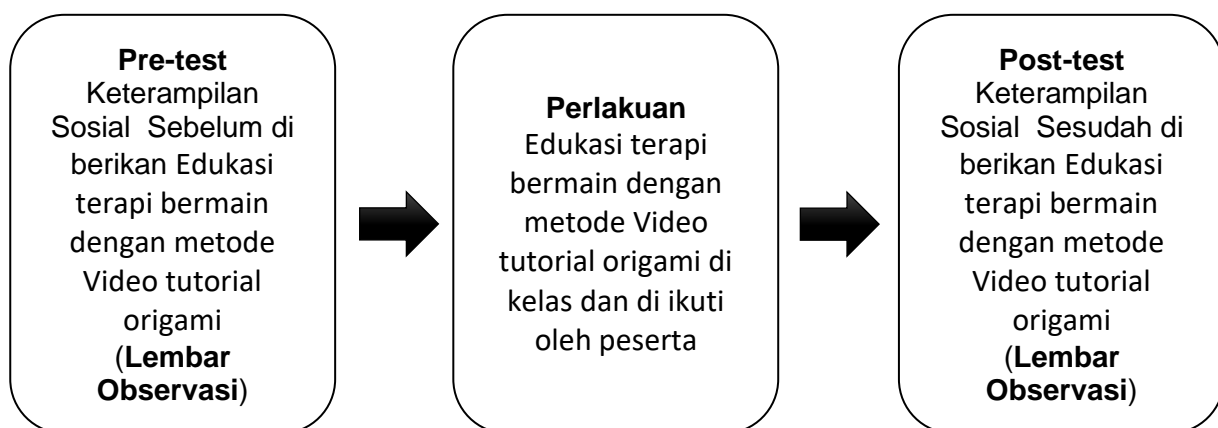
Dalam melatih keterampilan sosial pada anak tunagrahita, diperlukan pendekatan yang berbeda agar lebih mudah diterima oleh siswa. Hal ini disebabkan karena anak-anak tunagrahita mengembangkan keterampilan pembelajaran dengan kecepatan yang lebih lambat dibandingkan dengan rekan-rekan mereka tanpa disabilitas, dan mereka mengalami kesulitan dalam memproses informasi yang terkait

dengan situasi baru (Zulfah et al., 2021). Salah satu media pembelajaran yang efektif dalam upaya untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan pada anak-anak disabilitas adalah media video (Maulidiyah, 2020). Hasil penelitian yang dilakukan oleh Gigih Putriani (2016) mengindikasikan bahwa media video memiliki efektivitas dalam menyampaikan informasi pembelajaran dan dapat meningkatkan keterampilan pada anak-anak dengan disabilitas (Putriani, 2019). Pembelajaran menggunakan media video telah disesuaikan dengan karakteristik anak dengan disabilitas. Penyesuaian tersebut meliputi aspek visual, warna, gambar, dan audio agar materi pembelajaran dapat diterima dengan baik dan jelas oleh anak tunagrahita. Selain itu, upaya ini juga bertujuan untuk menarik perhatian mereka dalam proses pembelajaran (Aziz, 2018).

Pengabdian Masyarakat ini sangat penting mengingat kurangnya keterampilan sosial yang dimiliki oleh anak-anak disabilitas dan manfaat dari keterampilan sosial tersebut, penting bagi mereka untuk mendapatkan dukungan sosial melalui pembelajaran keterampilan sosial. Keterampilan sosial telah terbukti menjadi faktor penting dalam kesuksesan transisi menuju kehidupan dewasa. Tujuan dari pengabdian ini adalah memberikan masukan yang dapat direkomendasikan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak dengan disabilitas intelektual. Dalam pengabdian ini, digunakan media pembelajaran berupa terapi bermain dengan video edukasi tutorial origami. Video tersebut memuat langkah-langkah aktivitas melipat kertas menjadi suatu objek, sehingga anak dapat terlibat dalam aktivitas melipat kertas. Selain itu, melalui aktivitas melipat kertas, anak juga diajarkan untuk menghargai orang-orang di sekitarnya, meningkatkan interaksi dan komunikasi, serta memperkuat hubungan antara orang tua dan anak.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) menggunakan metode observasi dengan memberikan edukasi terapi bermain menggunakan video edukasi tutorial origami yang dilakukan secara langsung di SLB C Kabupaten Tulungagung yang akan di ikuti oleh peserta. Untuk mengevaluasi keterampilan sosial peserta dari kegiatan pengabdian ini, tim akan menilai keterampilan sosial anak dengan disabilitas intelektual dengan menggunakan lembar observasi. Tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian ditunjukkan dalam Gambar 1. berikut ini adalah tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian :



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

Sasaran kegiatan pengabdian ini adalah siswa SD SLB C Kabupaten Tulungagung sebanyak 36 siswa. Adapun pihak-pihak dan mitra yang terlibat dalam kegiatan ini adalah dosen STIKes Hutama Abdi Husada Tulungagung sebagai pelaksana kegiatan pengabdian ini, dan siswa SD SLB C Kabupaten Tulungagung sebagai peserta dari kegiatan pengabdian, serta guru SLB C Kabupaten Tulungagung yang berkontribusi dalam mendampingi siswa saat dilakukan edukasi terapi bermain dengan video tutorial origami.

Video yang dibuat untuk kegiatan pengabdian ini berisi tentang langkah-langkah aktivitas melipat kertas menjadi suatu objek, sehingga anak dapat terlibat dalam aktivitas melipat kertas. Selain itu, melalui aktivitas melipat kertas, anak juga diajarkan untuk menghargai orang-orang di sekitarnya, meningkatkan interaksi dan komunikasi, serta memperkuat hubungan antara orang tua dan anak ataupun guru dengan siswa.

Instrumen yang digunakan pada kegiatan pengabdian adalah video edukasi yang dibuat oleh tim pengabdian kepada masyarakat (PkM), pengumpulan data menggunakan lembar observasi keterampilan sosial sebelum dan sesudah diberikan edukasi terapi bermain dengan video edukasi. Metode ini dipilih dengan harapan dapat memberikan gambaran tentang kebaruan metode pembelajaran bagi anak disabilitas intelektual serta manfaatnya siswa dapat mengembangkan keterampilan sosialnya menjadi lebih baik.

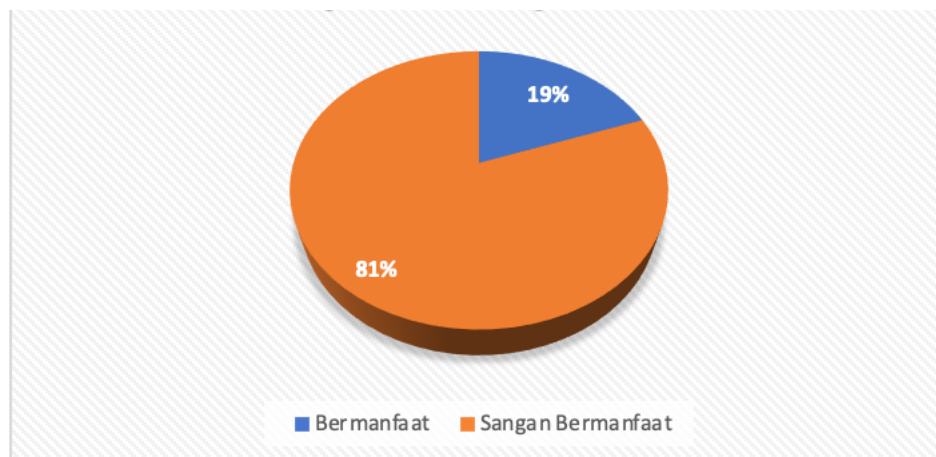
HASIL DAN DISKUSI

Edukasi terapi bermain menggunakan metode video dalam kegiatan PkM dimulai dengan proses pengurusan izin resmi. Tim pengabdian membawa surat resmi dari Ketua LPPM STIKes Hutama Abdi Husada Tulungagung menuju ke ketua stikes dan berlanjut ke pihak SLB C Kabupaten Tulungagung. Setelah persetujuan dari Ketua STIKes Hutama Abdi Husada Tulungagung dan pihak SLB C kabupaten untuk melaksanakan kegiatan pengabdian pada tanggal 8 Mei 2023

Tahap selanjutnya adalah persiapan. Tim pengabdian mendata peserta yang akan mengikuti kegiatan pengabdian dan mencatat nama, usia dan jenis kelamin serta nomor telepon wali murid untuk mempermudah koordinasi dalam penyelenggaraan pengabdian. Jumlah peserta pengabdian sebanyak 36 orang. Tim pengabdian menggunakan lembar observasi dalam pendataan dan pengumpulan data. Persiapan kedua yang dilakukan yaitu menyiapkan rangkaian acara kegiatan PkM yang telah dibuat oleh tim pengabdian yang dibantu oleh guru-guru SD SLB C Kabupaten Tulungagung. Setelah itu persiapan terakhir adalah menyiapkan tempat lokasi akan diadakannya kegiatan pengabdian. Kegiatan persiapan ini meliputi penataan ruang sesuai protokol kesehatan termasuk menyiapkan thermogun dan perlengkapan cuci tangan.

Tahapan ketiga yaitu tahap pelaksanaan. Proses pelaksanaan kegiatan yaitu : kegiatan dimulai pada tanggal 8 Mei 2023, pukul 08.00 s.d 09.00 WIB tim melakukan pendataan kehadiran dan penilaian keterampilan sosial pada peserta sebelum diberikan edukasi terapi bermain menggunakan metode video, pukul 09.00 s.d 12.00 dilakukan kegiatan PkM dengan terapi bermain menggunakan video, saat kegiatan berlangsung, tim dibantu oleh guru-guru mendampingi peserta melakukan kegiatan terapi bermain origami sesuai dengan video yang diputar dan dilihat Bersama serta melakukan interaksi dengan peserta. Setelah kegiatan selesai tim melakukan penilaian keterampilan sosial anak setelah diberikan edukasi terapi bermain menggunakan metode video dan memberikan cinderamata untuk peserta kegiatan berupa notes book dan pulpen serta pembagian snack

Seluruh rangkaian kegiatan berjalan dengan lancar dan mendapat respon yang positif dari peserta pengabdian. Indikasi respon positif dari peserta pengabdian dapat dilihat dari kesan peserta terhadap kegiatan ini, dimana beberapa peserta menyatakan kegiatan ini menyenangkan dan yang sebelumnya yang sebelumnya anak kurang kontak mata dengan orang lain, respon lambat, tidak melakukan instruksi, menyendiri dan tidak mampu bersosialisasi dengan teman sebaya namun setelah kegiatan beberapa anak sudah dapat berinteraksi dengan teman sebaya, responsif, kontak mata sudah terlihat dan mau melakukan intruksi. serta hasil penilaian kebermanfaatan kegiatan pengabdian (Gambar 1) dan juga pada hasil pengukuran skor pre-test dan post-test (Tabel 1) Sebagai berikut :



Gambar 2. Hasil Penilaian Kebermanfaatan Kegiatan Pengabdian

Menurut hasil penilaian, sebanyak 81% peserta menyatakan bahwa kegiatan pengabdian ini sangat bermanfaat, sementara 19% menyatakan bahwa kegiatan tersebut bermanfaat. Kegiatan pengabdian masyarakat ini berjalan dengan lancar dan tepat sasaran. Dengan melakukan pelaksanaan yang sungguh-sungguh, kegiatan ini memiliki potensi besar untuk memberikan manfaat yang signifikan dalam mengubah kehidupan dan meningkatkan kualitas masyarakat yang terlibat dalam kegiatan tersebut.(Nurchayyo, 2020). Kegiatan ini sangat bermanfaat karena peserta mendapatkan pengalaman untuk meningkatkan keterampilan sosial khususnya proses interaksi.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Keterampilan Sosial Sebelum dan Sesudah Edukasi Terapi Bermain dengan Metode Video

	Keterampilan Sosial						Total	
	Baik		Cukup		Kurang			
	F	%	F	%	F	%	F	%
Pre-Test	10	27,8	16	44,4	10	27,8	36	100
Post-Test	20	55,6	12	33,3	4	11,1	36	100

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa dari 36 peserta sebelum diberikan edukasi terapi bermain dengan metode video menunjukkan 44,4% memiliki keterampilan sosial dalam kategori cukup sedangkan sesudah diberikan edukasi terapi bermain dengan metode video menunjukkan 55,6% dari 36 peserta memiliki keterampilan sosial dalam kategori baik.

Tabel 2. Hasil Pengukuran Skor Keterampilan Sosial Pre-test dan Post-test

Variabel	Rata-rata (Mean)	Min-Max	Std. Deviation
Skor Keterampilan <i>Pre-test</i>	69.67	53-88	11.215
Skor Keterampilan <i>Post-test</i>	74.61	55-93	10.973

Berdasarkan hasil penelitian, skor keterampilan sosial pre-test didapatkan nilai rata-rata 69,67 dengan nilai minimal dan maksimal 53-88, setelah diberikan edukasi terapi bermain dengan metode video skor keterampilan sosial post-test didapatkan hasil rata-rata 74,61 dengan skor minimal dan maksimal 55-93. Hal ini sejalan dengan pandangan para ahli yang disebutkan bahwa terapi bermain dapat meningkatkan keterampilan sosial anak dengan disabilitas (Chalis & Wijastuti, 2014; Pramudianti, 2019; Priatna & Arianingsih, 2016), selain itu pemanfaatan media pembelajaran berupa video animasi telah terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan anak-anak dengan disabilitas. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media video merupakan pilihan yang tepat dan efektif sebagai sarana pembelajaran (Alfikri & Ahsyar, 2017).

Penelitian serupa menunjukkan bahwa media video memiliki efektivitas dalam menyampaikan informasi pembelajaran dan dapat meningkatkan keterampilan pada anak-anak dengan disabilitas (Putriani, 2019). Hal ini ditunjang dengan penelitian Romadhon (2020), hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media video animasi adalah media pembelajaran yang efektif untuk anak tunagrahita. Hal ini disebabkan karena media video animasi menggabungkan unsur gambar dan suara, yang menarik perhatian anak tunagrahita dalam menyimak materi pembelajaran. Dampak positifnya adalah peningkatan tingkat pengetahuan anak (Romadhon & Harimurti, 2020). Media video memiliki berbagai keunggulan dan kelemahan. Salah satu kelebihan media video adalah kemampuannya untuk diarsipkan dalam jangka waktu yang lama dan memiliki daya tahan yang baik. Selain itu, media video juga dapat diputar ulang untuk menjelaskan informasi dengan lebih jelas dan memberikan rangsangan yang sesuai dengan tujuan dan respon yang diharapkan pada anak (Aziz, 2018; Putriani, 2019).

Hasil pengabdian ini menunjukkan adanya peningkatan keterampilan sosial sebelum dan sesudah edukasi terapi bermain dengan metode video. Kegiatan pengabdian ini bisa membuktikan dengan adanya edukasi terapi bermain dengan metode video yang berisi tutorial seni origami sangat efektif dilakukan pada siswa dengan disabilitas intelektual. Hal ini dikarenakan Media pembelajaran interaktif seni origami dengan metode video ini memiliki kemampuan untuk menarik minat anak dan memperhatikan pelajaran seni origami secara interaktif. Selain itu, media ini dapat meningkatkan motivasi anak dalam belajar seni origami, memperluas pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan, dan membantu mengembangkan keterampilan sosial mereka.

KESIMPULAN

Dalam konteks pengabdian masyarakat, edukasi terapi bermain dengan metode video yang berisi tutorial seni origami terbukti efektif dilakukan pada siswa dengan disabilitas intelektual. Media pembelajaran interaktif ini mampu menarik minat anak, memperluas pemahaman mereka terhadap materi seni origami, dan membantu mengembangkan keterampilan sosial. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media video dan strategi pengajaran interaktif dapat meningkatkan keterampilan sosial dan pengetahuan anak-anak dengan

disabilitas. Oleh karena itu, media video merupakan pilihan yang tepat dan efektif sebagai sarana pembelajaran bagi anak-anak dengan disabilitas.

REKOMENDASI

Sebagai saran, penting untuk mengintegrasikan strategi pengajaran interaktif dengan penggunaan media audio visual guna meningkatkan efektivitas pembelajaran. Selain memperhatikan video, anak-anak perlu secara aktif terlibat dalam aktivitas praktis yang terkait dengan konten video. Hal ini akan memungkinkan mereka untuk menerapkan keterampilan sosial dalam situasi nyata dan memperkuat pemahaman melalui pengalaman praktis. Dengan demikian, mereka akan memiliki kesempatan untuk secara langsung melatih keterampilan sosial dan memperdalam pemahaman mereka.

ACKNOWLEDGMENT

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada SLB C Kabupaten Tulungagung, Institusi STIKes Utama Abdi Husada Tulungagung, RSUD dr. Iskak Tulungagung, dan LPPM STIKes Utama Abdi Husada Tulungagung, rekan-rekan dosen serta keluarga atas dukungan yang telah diberikan selama proses kegiatan pengabdian sampai selesai kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agran, M., Hughes, C., Thoma, C. A., & Scott, L. A. (2016). Employment Social Skills: What Skills Are Really Valued? *Career Development and Transition for Exceptional Individuals*, 39(2), 111–120. <https://doi.org/10.1177/2165143414546741>
- Akhmetzyanova, A. I. (2014). The Development Of Self-Care Skills Of Children With Severe Mental Retardation In The Context Of Lekoteka. *World Applied Sciences Journal*, 29(6), 724–727. <https://doi.org/10.5829/idosi.wasj.2014.29.06.13922>
- Alfikri, I., & Ahsyar, T. K. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Seni Origami. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 3(2), 50–60.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders Fifth Edition*. American Psychiatric Publishing. <https://doi.org/10.1016/B0-12-657410-3/00457-8>
- Aziz, A. (2018). Pengaruh Video Animasi Terhadap Kemampuan Bina Diri Anak Tunagrahita Ringan Pada Pembelajaran Bina Diri Di SLB Tunas Kasih Surabaya. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 63(6), 1–21. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id>
- Azmi, A. (2017). Pengaruh Cooperative Play Terhadap Peningkatan Kemampuan Interaksi Sosial Dan Berbahasa Pada Anak Retardasi Mental Ringan Di SLB Putra Manunggal Gombang. In *Skripsi*. Universitas Airlangga.
- Chalis, U. C., & Wijastuti, A. (2014). Pengaruh Penggunaan Seni Origami Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Tunagrahita Sedang. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 6(6), 1–6.
- Karra, A. (2013). Social Skills of Children with Intellectual Disability Attending Home Based Program and Children Attending Regular Special Schools-A Comparative Study. *International Journal of Humanities and Social Science Invention*, 2(8), 59–63.
- Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia. (2014). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak*.
- Kementrian Kesehatan RI. (2018). *Hasil Utama Riskesdas 2018*.

- Maulidiyah, F. N. (2020). Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan*, 29(2), 93–100. <https://doi.org/10.32585/jp.v29i2.647>
- Nurcahyo, W. (2020). *Meningkatkan kualitas Program pengabdian kepada masyarakat di Perguruan Tinggi*.
- Pramudianti, D. T. (2019). Efektivitas Play Therapy Berbasis Origami Untuk Mengurangi Perilaku Agresif Pada Anak Usia Dini. In *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Magelan.
- Priatna, H., & Arianingsih, T. (2016). Pengaruh Terapi Bermain: Cooperative Play Dengan Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosialisasi Anak Tuna Grahita. *Jurnal Keperawatan STIKes Hang Tuah Tanjungpinang*, 6(1).
- Putriani, G. (2019). Peningkatan Upaya Pembelajaran Bina Diri Menggosok Gigi Melalui Media Video Animasi Pada Anak Tunagrahita Kategori Sedang Kelas IV SDLB di SLB Negeri Pembina Yogyakarta. *Jurnal Widia Ortodidaktika*, 6(2), 208–219.
- Romadhon, I. W., & Harimurti, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Simulasi pada Keterampilan Menggosok Gigi Anak Tunagrahita dalam Model Pembelajaran Joyfull Learning. *Jurnal IT-EDU*, 5(1), 227–235. <https://ejournal.unesa.ac.id>
- Suwartika, A. (2014). Implementasi Video Modeling Dan Video Selfmodeling Terhadap Keterampilan Sosial Penyandang Disabilitas Intelektual. *Jurnal Ilmiah Pekerjaan Sosial*, 13(367), 171–188.
- UCLG. (2017). Tujuan Pembangunan Berkelanjutan yang Perlu Diketahui oleh Pemerintah Daerah. In *Kementerian PPN / Bappenas*. <http://sdgsindonesia.or.id/index.php/sdgs/item/178-tujuan-pembangunan-berkelanjutan>
- Zulfah, R. H., Wijastuti, A., & Sartinah, E. P. (2021). Efektifitas video Modeling Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Tunagrahita Ringan | GRAB KIDS: Journal of Special Education Need. *GRAB KIDS: Journal of Special Education Need*, 2007, 84–90. <https://journal31.unesa.ac.id/index.php/grabkids/article/view/14358>