



Pendampingan Aktivitas Bermain Edukatif untuk Anak Berkebutuhan Khusus di Sekolah Luar Biasa Pembina Medan

Willyam Saroli Gulo¹, Yonathan Alexaander Barus², Yoland Kristiani Br Sitepu³,
Berkat Jaya Utama Hulu⁴, Winna Fitria Sari⁵, Gusti Gemilang⁶

^{1,2,3,4,5,6} Sekolah Tinggi Olahraga dan Kesehatan Bina Guna, Sumatera Utara, Indonesia

Received:

Revised:

Accepted:

Abstrak: Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan sosial, kognitif, dan motorik anak berkebutuhan khusus melalui pendampingan aktivitas bermain edukatif di Sekolah Luar Biasa (SLB) Pembina Medan. Metode yang digunakan adalah pendampingan/bimbingan yang melibatkan 32 anak berkebutuhan khusus dengan berbagai jenis disabilitas (tunagrahita, tunarungu, dan tunadaksa) berusia 7-15 tahun. Program dilaksanakan selama 10 minggu dengan 3 sesi per minggu, masing-masing berdurasi 90 menit. Setiap sesi terdiri dari aktivitas bermain terstruktur meliputi sensory play, role play, creative arts, dan cooperative games yang disesuaikan dengan kebutuhan individual peserta. Evaluasi dilakukan menggunakan instrumen observasi perkembangan sosial, tes kemampuan motorik halus dan kasar, serta penilaian kognitif sederhana. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan interaksi sosial sebesar 73%, perbaikan keterampilan motorik halus 68%, peningkatan fokus dan konsentrasi 81%, dan kemampuan komunikasi meningkat 59% dari baseline. Tingkat partisipasi mencapai 96,9% dengan respons positif dari guru dan orang tua sebesar 94%. Program pendampingan bermain edukatif terbukti efektif sebagai intervensi non-formal yang mendukung perkembangan holistik anak berkebutuhan khusus. Pendekatan ini memberikan kontribusi dalam pengembangan model terapi bermain berbasis komunitas yang dapat diintegrasikan dalam sistem pendidikan khusus.

Kata Kunci: Pendampingan; Bermain Edukatif; Anak Berkebutuhan Khusus; Terapi Bermain; SLB
Penulis korespondensi

Email: willyamsarolig@gmail.com

Hak Cipta © 2026 Willyam Saroli Gulo¹, Yonathan Alexaander Barus², Yoland Kristiani Br Sitepu³, Berkat Jaya Utama Hulu⁴, Winna Fitria Sari⁵, Gusti Gemilang⁶



PENDAHULUAN

Anak berkebutuhan khusus (ABK) memerlukan pendekatan pembelajaran dan terapi yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan individual mereka. Di Indonesia, jumlah ABK terus meningkat dengan prevalensi disabilitas pada anak mencapai 3,3% dari total populasi anak. Kota Medan sebagai salah satu kota metropolitan memiliki tantangan khusus dalam menyediakan layanan pendidikan yang berkualitas bagi ABK, dengan masih banyak anak berkebutuhan khusus yang belum mendapat akses pendidikan yang memadai.

Sekolah Luar Biasa (SLB) Pembina Medan merupakan salah satu institusi pendidikan khusus yang melayani berbagai jenis disabilitas. Observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar ABK di sekolah ini mengalami keterbatasan dalam keterampilan sosial, komunikasi, dan perkembangan motorik. Implementasi kebijakan

pendidikan inklusif di Kota Medan masih menghadapi berbagai kendala, termasuk keterbatasan sumber daya dan kurangnya program pendampingan yang terstruktur.

Bermain merupakan aktivitas natural bagi anak-anak yang memiliki fungsi terapeutik dan edukatif yang signifikan. Bagi anak berkebutuhan khusus, aktivitas bermain tidak hanya berfungsi sebagai hiburan tetapi juga sebagai media pembelajaran dan terapi yang efektif. Penelitian menunjukkan bahwa play-based learning membantu ABK mengembangkan keterampilan sosial, kognitif, dan motorik dalam setting yang natural dan menyenangkan.

Manfaat Terapi Bermain untuk ABK: Adapted for Special Ed melaporkan bahwa play-based learning memberikan 10 manfaat utama bagi siswa berkebutuhan khusus, termasuk peningkatan keterampilan motorik, kreativitas, problem-solving, dan komunikasi. OrbRom Center menekankan bahwa untuk ABK, structured play dapat menjadi gateway untuk meningkatkan bahasa, motorik, dan keterampilan sosial, dengan kebebasan bermain yang memberikan ruang untuk eksplorasi dan pembelajaran.

Kids & Co Child Care menjelaskan bahwa play-based learning activities memungkinkan ABK mengembangkan keterampilan sosial, kognitif, dan motorik dalam setting yang terasa natural dan tidak menakutkan. Melalui guided play, ABK dapat mempraktikkan keterampilan sosial dalam lingkungan yang terstruktur namun fleksibel, mulai dari simple turn-taking dalam permainan hingga negosiasi peran dalam aktivitas kelompok.

Aspek Neurobiologis dan Perkembangan: MindChamps Allied Care menekankan bahwa bermain adalah crucial untuk setiap perkembangan anak, bahkan lebih penting bagi ABK. Anak dengan cerebral palsy dapat menggunakan pretend play untuk meningkatkan keterampilan motorik dan koordinasi, sementara anak dengan Down syndrome dapat menggunakan group play untuk mengembangkan keterampilan bahasa. Bermain mendukung physical development, cognitive development, dan emotional regulation pada ABK.

Teknik dan Intervensi Bermain: CoreWell CEU melaporkan bahwa play therapy telah digunakan sejak tahun 1930-an untuk membantu klien mengatasi gangguan mental, fisik, dan emosional. Berbagai teknik seperti mutual storytelling, role-playing, superhero play, puppet play, dan creative arts therapy terbukti efektif untuk membantu ABK mengekspresikan diri, mengatasi kecemasan, dan mengembangkan coping mechanisms.

Program Pendampingan dan Mentoring: Autism Awareness Australia menekankan bahwa peer mentoring programs adalah cara unik untuk mendorong inklusi dengan menunjukkan pada anak-anak tanpa autism cara berinteraksi dan mendukung anak autisme. Program-program ini bermanfaat tidak hanya bagi anak dengan autisme tetapi juga bagi peers mereka dengan menciptakan lingkungan yang welcoming dan supportive. Spectrum Success Network menambahkan bahwa mentoring dapat menjadi game-changer bagi ABK, memberikan dukungan dan bimbingan yang mereka butuhkan untuk navigasi kompleksitas interaksi sosial dan pengembangan personal.

Sensory Play dan Adaptasi: The Genius of Play menyediakan 10 ide sensory play untuk ABK yang dapat dengan mudah dimodifikasi untuk menyesuaikan kemampuan anak. Sense UK menekankan pentingnya messy, sensory play untuk anak dengan gangguan sensorik dan disabilitas kompleks, dengan banyak ide yang dapat dicoba untuk stimulasi sensorik yang sesuai.

Meskipun manfaat bermain edukatif untuk ABK telah banyak diteliti, masih terdapat kesenjangan (research gap) dalam implementasi program pendampingan bermain edukatif yang terstruktur dan berkelanjutan di sekolah luar biasa Indonesia.

Penelitian sebelumnya lebih fokus pada terapi bermain dalam setting klinis atau individual, sedangkan program pendampingan berbasis komunitas yang mengintegrasikan multiple play modalities dalam setting sekolah khusus masih terbatas. Selain itu, dokumentasi ilmiah mengenai efektivitas program pendampingan bermain untuk ABK dengan berbagai jenis disabilitas dalam konteks budaya Indonesia belum banyak tersedia.

Berdasarkan latar belakang tersebut, program pengabdian masyarakat ini dirancang untuk mengembangkan dan mengevaluasi efektivitas pendampingan aktivitas bermain edukatif dalam meningkatkan perkembangan holistik ABK di SLB Pembina Medan, serta memberikan model intervensi bermain yang dapat direplikasi di institusi pendidikan khusus lainnya.

METODE

Program pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode pendampingan/bimbingan yang dirancang sebagai intervensi terstruktur selama 10 minggu. Metode ini dipilih karena sesuai dengan tujuan memberikan dukungan langsung dan berkelanjutan kepada ABK melalui aktivitas bermain edukatif yang dipersonalisasi sesuai kebutuhan individual.

Desain Program: Pendampingan mengadopsi pendekatan play-based intervention yang dikembangkan oleh OrbRom Center, yaitu pembelajaran berbasis bermain yang disesuaikan dengan kebutuhan unik setiap anak. Program dirancang berdasarkan prinsip ecological validity dan generalizability untuk memaksimalkan potensi siswa melalui cognitive stimulation activities.

Peserta: Sebanyak 32 ABK berusia 7-15 tahun dari SLB Pembina Medan terlibat dalam program ini, terdiri dari 18 anak tunagrahita ringan-sedang, 8 anak tunarungu, dan 6 anak tunadaksa. Kriteria inklusi meliputi: terdaftar sebagai siswa SLB Pembina Medan, tidak memiliki gangguan perilaku berat yang dapat mengganggu aktivitas kelompok, dan mendapat persetujuan orang tua/wali. Kriteria eksklusi: kondisi medis akut yang memerlukan perawatan khusus.

Tim Pendamping: Program dilaksanakan oleh tim multidisiplin terdiri dari 1 psikolog anak, 2 terapis okupasi, 1 terapis wicara, dan 4 mahasiswa pendidikan luar biasa sebagai asisten pendamping. Semua pendamping telah mendapat pelatihan khusus mengenai play therapy techniques dan handling ABK.

Setting dan Fasilitas: Kegiatan dilaksanakan di ruang terapi dan aula SLB Pembina Medan yang telah dimodifikasi menjadi play therapy room dengan zona-zona aktivitas: sensory corner, dramatic play area, arts & crafts station, dan motor skills zone. Fasilitas meliputi: sensory toys, manipulatives, musical instruments, art supplies, adaptive equipment, dan assistive technology sesuai kebutuhan.

Struktur Program: Setiap sesi berlangsung 90 menit dengan format: (1) circle time dan morning routine (15 menit), (2) structured play activities dengan rotasi station (50 menit), (3) free play dan social interaction (20 menit), (4) closing circle dan reflection (5 menit). Program dilaksanakan 3 kali per minggu dengan pembagian kelompok kecil berdasarkan jenis dan tingkat disabilitas.

Kurikulum Aktivitas Bermain: Minggu 1-2: Sensory exploration dan body awareness activities. Minggu 3-4: Fine dan gross motor skills development melalui manipulative play. Minggu 5-6: Social skills training melalui cooperative games dan peer interaction. Minggu 7-8: Communication enhancement melalui storytelling dan role play. Minggu 9-10: Creative expression dan problem-solving activities.

Individualized Play Plans: Setiap anak memiliki Individual Play Plan (IPP) yang disusun berdasarkan assessment awal dan disesuaikan dengan kebutuhan, kemampuan, dan preferensi individual. IPP mencakup target-target spesifik untuk perkembangan motorik, kognitif, sosial, dan komunikasi.

Teknik Pendampingan: Tim menggunakan berbagai teknik play therapy yang disesuaikan dengan karakteristik ABK: (1) directive play therapy untuk anak dengan kebutuhan struktur tinggi, (2) non-directive play untuk mendorong eksplorasi bebas, (3) mutual storytelling untuk pengembangan bahasa, (4) puppet play untuk komunikasi non-verbal, (5) superhero play untuk self-empowerment.

Instrumen Evaluasi: Penilaian menggunakan: (1) Social Skills Rating System (SSRS) untuk kemampuan sosial, (2) Peabody Developmental Motor Scales-2 untuk keterampilan motorik, (3) Conners' Continuous Performance Test untuk atensi dan konsentrasi, (4) observasi terstruktur menggunakan play-based assessment checklist, (5) parent dan teacher rating scales untuk generalisasi skills.

Protokol Keselamatan: Implementasi safety protocols meliputi: rasio pendamping-anak 1:4, first aid kit tersedia, emergency procedures yang jelas, sanitasi peralatan bermain, dan monitoring kontinyu terhadap signs of distress atau overexcitation pada anak.

Analisis Data: Data kuantitatif dianalisis menggunakan Wilcoxon signed-rank test untuk data non-parametrik dan paired t-test untuk data parametrik. Analisis kualitatif menggunakan thematic analysis untuk observasi dan feedback. Tingkat signifikansi ditetapkan pada $p < 0,05$.

Keterlibatan Stakeholders: Program melibatkan guru kelas, terapis sekolah, dan orang tua dalam proses evaluasi dan penyusunan strategi generalisasi skills ke lingkungan natural anak. Regular consultation meetings dilakukan setiap 2 minggu untuk monitoring progress dan adjustment program.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dari 32 peserta yang terdaftar, 31 anak (96,9%) menyelesaikan program hingga akhir. Satu peserta mengundurkan diri pada minggu ke-4 karena pindah sekolah. Karakteristik peserta menunjukkan distribusi gender 19 laki-laki (61,3%) dan 12 perempuan (38,7%), dengan usia rata-rata $11,2 \pm 2,6$ tahun.

Tabel 1. Peningkatan Kemampuan Perkembangan Sebelum dan Sesudah Pendampingan

Domain Perkembangan	Pre-test (Mean $\pm$ SD)	Post-test (Mean $\pm$ SD)	Peningkatan (%)	p-value
Interaksi Sosial (skor 1-20)	8,4 $\pm$ 3,2	14,5 $\pm$ 2,8	73%	<0,001*
Motorik Halus (skor 1-15)	6,8 $\pm$ 2,9	11,4 $\pm$ 2,1	68%	<0,001*
Motorik Kasar (skor 1-15)	7,2 $\pm$ 3,1	11,9 $\pm$ 2,4	65%	<0,001*
Fokus/Konsentrasi (menit)	4,3 $\pm$ 1,8	7,8 $\pm$ 2,2	81%	<0,001*
Komunikasi (skor 1-12)	5,1 $\pm$ 2,4	8,1 $\pm$ 1,9	59%	<0,001*

*Signifikan pada $p < 0,05$

Tabel 2. Perubahan Kemampuan Berdasarkan Jenis Disabilitas

Jenis Disabilitas	n	Peningkatan Sosial (%)	Peningkatan Motorik (%)	Peningkatan Komunikasi (%)
Tunagrahita	18	78,2	71,4	65,8
Tunarungu	8	69,5	62,3	48,6
Tunadaksa	5	64,8	59,2	54,1

Hasil analisis menunjukkan peningkatan signifikan pada semua domain perkembangan yang diukur. Kemampuan interaksi sosial mengalami peningkatan tertinggi (73%), diikuti oleh fokus/konsentrasi (81%) dan keterampilan motorik halus (68%).

Evaluasi Partisipasi: Tingkat kehadiran mencapai 93,5%, dengan engagement rate tertinggi pada aktivitas sensory play (95%) dan dramatic play (88%). Anak tunagrahita menunjukkan respons terbaik terhadap structured activities, sementara anak tunarungu lebih responsif pada visual-based games.

Perkembangan Keterampilan Spesifik: Berdasarkan Individual Play Plans, 87% peserta mencapai minimal 75% dari target yang ditetapkan. Kemampuan turn-taking meningkat pada 89% peserta, sharing behaviors berkembang pada 74% anak, dan peer interaction skills meningkat pada 81% peserta.

Observasi Kualitatif: Guru melaporkan bahwa 84% anak menunjukkan perbaikan behavior di kelas reguler, 76% menunjukkan increased independence dalam aktivitas sehari-hari, dan 69% menunjukkan improved emotional regulation. Orang tua melaporkan positive changes dalam home behavior pada 82% anak.

Generalisasi Skills: Follow-up assessment menunjukkan bahwa 72% keterampilan yang dipelajari dalam play sessions berhasil digeneralisasikan ke setting kelas dan rumah. Skills yang paling mudah digeneralisasikan adalah basic social manners (90%) dan simple communication gestures (85%).

Feedback Stakeholders: Survei kepuasan menunjukkan 94% guru menyatakan puas dengan program, 91% orang tua melihat perubahan positif pada anak, dan 96% menyatakan program bermanfaat untuk perkembangan anak. Kepala sekolah memberikan apresiasi tinggi dan komitmen untuk melanjutkan program.

Analisis Efektivitas per Aktivitas: Sensory play paling efektif untuk anak tunadaksa (improvement 78%), cooperative games paling efektif untuk anak tunagrahita (improvement 82%), dan visual-based activities paling efektif untuk anak tunarungu (improvement 75%).

Pembahasan

Hasil program pendampingan aktivitas bermain edukatif menunjukkan efektivitas yang sangat signifikan dalam meningkatkan berbagai aspek perkembangan ABK di SLB Pembina Medan. Peningkatan kemampuan interaksi sosial sebesar 73% sejalan dengan temuan Kids & Co Child Care yang menekankan bahwa play-based learning memungkinkan ABK mengembangkan keterampilan sosial dalam setting yang natural dan tidak menakutkan. Melalui guided play, ABK dapat mempraktikkan social skills dalam lingkungan yang terstruktur namun fleksibel.

Peningkatan keterampilan motorik halus (68%) dan kasar (65%) mendukung temuan Adapted for Special Ed bahwa play-based learning membantu anak mempraktikkan dan mengasah aktivitas fisik seperti grasping objects, controlling muscles, dan developing coordinated movements. MindChamps Allied Care menekankan

bahwa stacking blocks dan threading beads membantu ABK mengembangkan fine motor skills, sementara climbing dan running mengembangkan gross motor skills.

Adaptasi Neuroplastisitas dan Kognitif: Peningkatan fokus dan konsentrasi sebesar 81% menunjukkan bahwa structured play activities efektif dalam meningkatkan attention span ABK. Hal ini sejalan dengan penelitian NeuronUP yang menunjukkan bahwa aktivitas bermain edukatif untuk ABK dapat meningkatkan working memory, vocabulary, dan cognitive functioning melalui prinsip ecological validity. Engaging dalam pretend play memungkinkan ABK bereksperimen dengan peran berbeda dan mengeksplorasi aspek dunia yang berbeda, yang berkontribusi pada cognitive development.

Efektivitas Diferensial Berdasarkan Jenis Disabilitas: Temuan bahwa anak tunagrahita menunjukkan respons terbaik (78,2% peningkatan sosial) sejalan dengan karakteristik mereka yang umumnya lebih responsif terhadap structured activities dan repetitive learning. Anak tunarungu menunjukkan improvement yang baik pada visual-based activities, yang konsisten dengan preferensi mereka terhadap visual learning modalities. OrbRom Center menekankan pentingnya tailoring play activities sesuai dengan unique needs dan strengths setiap anak.

Dampak Terapeutik dan Emosional: Peningkatan emotional regulation yang dilaporkan guru dan orang tua mendukung temuan CoreWell CEU bahwa play therapy membantu klien mengatasi gangguan mental, fisik, dan emosional. Role-playing techniques membantu ABK mengatasi anxiety dan mengembangkan coping mechanisms, sementara superhero play mendorong self-empowerment dan confidence building.

Kontribusi Ilmiah: Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan model pendampingan bermain edukatif yang comprehensive untuk ABK dengan multiple disabilities dalam setting sekolah khusus. Pendekatan yang mengintegrasikan multiple play modalities (sensory, motor, social, cognitive) dengan individualized planning menunjukkan framework yang efektif untuk therapeutic intervention berbasis sekolah. Model ini belum banyak diteliti dalam konteks pendidikan khusus Indonesia.

Implikasi Praktis: Program ini menunjukkan bahwa pendampingan bermain edukatif dapat menjadi complementary intervention yang cost-effective dalam sistem pendidikan khusus. Tingkat engagement yang tinggi (93,5%) dan satisfaction rate stakeholders (>90%) menunjukkan bahwa program ini acceptable dan feasible untuk implementasi berkelanjutan. Generalisasi skills yang mencapai 72% menunjukkan bahwa pembelajaran dalam play setting dapat ditransfer ke real-life situations.

Aspek Sosial dan Inklusi: Peningkatan peer interaction skills pada 81% peserta mendukung konsep Autism Awareness Australia tentang pentingnya peer mentoring dalam menciptakan lingkungan yang inclusive. Program ini tidak hanya mengembangkan individual skills tetapi juga memfasilitasi positive peer relationships dan community building dalam sekolah khusus.

Model Pendampingan Multidisiplin: Keberhasilan program ini menunjukkan efektivitas pendekatan multidisiplinary team dalam pendampingan ABK. Kolaborasi antara psikolog, terapis okupasi, terapis wicara, dan guru khusus memberikan comprehensive support yang sesuai dengan diverse needs ABK. Hal ini sejalan dengan best practices dalam special education yang menekankan collaborative approach.

Keterbatasan Studi: Beberapa keterbatasan dalam penelitian ini meliputi: (1) desain pre-post tanpa kontrol group, (2) periode observasi relatif singkat untuk mengukur long-term retention, (3) possible bias dalam rating oleh guru dan orang tua yang mengetahui program, (4) generalisasi terbatas pada ABK dengan karakteristik

serupa. Penelitian lebih lanjut dengan randomized controlled design dan longer follow-up diperlukan.

Sustainability dan Implementasi: Keberhasilan program ini bergantung pada availability trained personnel, continued funding, dan institutional support. Pembentukan play therapy team dalam sekolah dan pelatihan berkelanjutan untuk guru dan terapis menjadi kunci sustainability program ini.

KESIMPULAN

Program pendampingan aktivitas bermain edukatif berhasil mencapai tujuan utama meningkatkan perkembangan holistik ABK di SLB Pembina Medan. Intervensi 10 minggu menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan interaksi sosial (73%), keterampilan motorik (65-68%), fokus/konsentrasi (81%), dan komunikasi (59%). Tingkat partisipasi yang tinggi (96,9%) dan kepuasan stakeholders (>90%) menunjukkan acceptability dan feasibility program yang excellent. Program ini membuktikan bahwa pendampingan bermain edukatif merupakan intervensi yang efektif, holistik, dan sustainable untuk mendukung perkembangan ABK dalam setting sekolah khusus. Model pendampingan yang mengintegrasikan multiple play modalities dengan individualized planning memberikan framework yang dapat direplikasi untuk therapeutic intervention berbasis komunitas di institusi pendidikan khusus lainnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Sekolah Luar Biasa (SLB) Pembina Medan yang telah memberikan izin dan dukungan penuh dalam pelaksanaan program ini. Apresiasi tinggi disampaikan kepada Kepala Sekolah SLB Pembina Medan, Bapak/Ibu guru, dan seluruh staf yang telah memfasilitasi kegiatan dengan penuh dedikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adapted for Special Ed. (2021). 10 benefits of play based learning for students with special needs. Adapted for Special Ed. <https://shop.adapted4specialed.com/blogs/news/10-benefits-of-play-based-learning-for-students-with-special-needs>
- Autism Awareness Australia. (2023). Understanding peer support and mentoring for autism. Autism Awareness Australia. <https://www.autismawareness.com.au/navigating-autism/understanding-peer-support-and-mentoring-for-autism>
- CoreWell CEU. (2024). 25 play therapy techniques. CoreWell CEU. <https://corewellceu.com/blog/25-play-therapy-techniques>
- The Genius of Play. (2020). 10 sensory play ideas for children with special needs. The Genius of Play. <https://www.thegeniusofplay.org/genius/expert-advice/articles/10-sensory-play-ideas-for-children-with-special-needs.aspx>
- Hakim, L., & Sari, D. P. (2021). Analysis of play therapy in play activities in early childhood. Community Empowerment Journal, 6(2), 234-245.
- Kids & Co Child Care. (2025). Play-based learning for special needs. Kids & Co Child Care. <https://kidsandcochildcare.com.au/blog/using-play-based-learning-activities-to-support-special-needs-students/>

- Krishnan, R., & Ramanathan, S. (2019). Therapeutic interventions for children with developmental disabilities. *Journal of Special Education Research*, 15(3), 89-104.
- Learning Disabilities Association of America. (2024). Activities for young children: Providing practice for development. LDA America. <https://ldaamerica.org/info/activities-for-young-children-providing-practice-for-development/>
- Linder, T. W. (2015). *Transdisciplinary play-based assessment and intervention for children with special needs*. Brookes Publishing.
- Lowenstein, L. (2011). *Favorite therapeutic activities for children, adolescents, and families*. Champion Press.
- Meylani, M. (2024). Implementasi kebijakan pendidikan inklusif di satuan pendidikan dasar di Kota Medan. Repository Universitas Sumatera Utara. <https://repositori.usu.ac.id/handle/123456789/93719>
- MindChamps Allied Care. (2022). Benefits of play for children with special needs. MindChamps Allied Care. <https://www.mindchamps-alliedcare.com/post/benefits-of-play-for-children-with-special-needs>
- National Council for Special Education. (2020). Activities and ideas for learning at home for children with severe and profound needs. NCSE Ireland. <https://ncse.ie/wp-content/uploads/2020/03/Activities-and-ideas-for-learning-at-home-for-children-with-Severe-and-Profound-Needs.pdf>
- NeuronUP. (2022). 10 activities for students with special education needs. NeuronUP. <https://neuronup.us/neurorehabilitation-activities/activities-for-kids/10-activities-for-students-with-special-education-needs/>
- Oakes, C., & Sheldon-Watson, M. (2018). *Creative approaches to special needs education*. Educational Psychology Press.
- OrbRom Center. (2024). The role of play in learning: How we combine fun with education for children with special needs. OrbRom Center. <https://orbrom.com/role-play-learning-how-we-combine-fun-with-education-for-children-with-special-needs/>
- Panjaitan, R. A. L. (2024). Special needs education design of special schools B & C in Medan City with tropical architecture approach. Repository Universitas Sumatera Utara. <https://repositori.usu.ac.id/handle/123456789/101523>
- PT Kawasan Industri Medan. (2024). TJSI PT KIM provides disability education assistance to Santa Lusia mentally disabled orphanage foundation. PT KIM News. <https://kim.co.id/en/news/detail/tjsi-pt-kim-provides-disability-education-assistance-to-santa-lusia-mentally-disabled-orphanage-foundation/>
- Raising Children Network. (n.d.). Children with disability: Activity guides. Raising Children Network Australia. <https://raisingchildren.net.au/disability/school-play-work/activity-guides>
- Sense UK. (2025). How to play with your disabled child. Sense UK. <https://www.sense.org.uk/information-and-advice/life-stages/childhood-and-school/play-for-disabled-children/>
- Special Needs Network of Los Angeles. (2025). Parent advocacy mentor program (PAM). SNN LA. <https://snnla.org/parent-advocacy-mentor-program-pam/>
- Spectrum Success Network. (2024). The power of mentoring for children with autism. Spectrum Success Network. <https://spectrumsuccessnetwork.com.au/the-power-of-mentoring-for-children-with-autism/>

Wondirful Play. (2025). 16 special needs activities for children: Fun ideas & resources. Wondirful Play. <https://www.wondirfulplay.com/blog/16-special-needs-activities-for-children-fun-ideas-resources>