

## Penerapan Inovasi Pembelajaran Panca Indra: Implementasi "Misteri Box" Sebagai Media Edukasi ABK Tunarungu di SLB

Sylvia Rasyha Suci Amelia<sup>1,\*</sup>, Denisa Anisa Apriliana<sup>1</sup>, Junita Apriliani<sup>1</sup>, Yasmin Nuraisyah Dewifitri<sup>1</sup>, Amelia Agista<sup>1</sup>, Ferisa Prasetyaning Utami<sup>1</sup>, Weni Anggraeni<sup>1</sup>

<sup>1</sup>FKIP, Pendidikan Biologi, Universitas Tidar, Magelang, Indonesia

Email: <sup>1</sup>sylviarasyah@gmail.com, <sup>2</sup>denisanisaapriliana@gmail.com,

<sup>3</sup>junitaapriliani24@gmail.com, <sup>4</sup>miminlyasmin@gmail.com, <sup>5</sup>ameliaaputrie2004@gmail.com

\*Email Corresponding Author: sylviarasyah@gmail.com

### Abstrak

Anak tunarungu menghadapi kesulitan dalam memahami materi pembelajaran abstrak dan verbal, khususnya Sistem Indra pada mata pelajaran IPA, karena keterbatasan komunikasi. Kurangnya media pembelajaran yang sesuai di sekolah inklusi memperparah masalah ini. Mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran visual-kinestetik, MIKABI (Misteri Kotak Biologi), untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar peserta didik tunarungu pada materi Sistem Indra. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada 28 Mei 2025 di SLB Ma'arif Muntilan, yang berlokasi di Kabupaten Magelang, Jawa Tengah. Kegiatan ini merupakan bagian dari upaya kontribusi edukatif dalam pengembangan media pembelajaran yang ramah dan sesuai untuk peserta didik berkebutuhan khusus, khususnya peserta didik tunarungu jenjang SMA. Sebanyak 8 peserta didik tunarungu gabungan kelas X dan XI menjadi subjek. Evaluasi dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap antusiasme, keterlibatan aktif, dan interaksi peserta didik. Implementasi MIKABI menunjukkan peningkatan antusiasme dan keterlibatan aktif peserta didik tunarungu. Diskusi spontan menggunakan bahasa isyarat serta pertanyaan kepada tim pengabdian/wali kelas mengindikasikan bahwa media ini berhasil memfasilitasi pemahaman dan komunikasi. MIKABI terbukti efektif sebagai solusi alternatif untuk pembelajaran biologi berbasis kebutuhan khusus.

Kata Kunci: Pendidikan Inklusif, Anak Tunarungu, Media Pembelajaran Interaktif, Sistem Indra, MIKABI.

### Abstract

Deaf students face significant challenges in understanding abstract and verbal learning materials, particularly in the topic of the Human Sensory System in science subjects, due to communication barriers. The lack of appropriate learning media in inclusive schools further exacerbates this issue. To address this problem, a visual-kinesthetic learning media called MIKABI (Mystery Box of Biology) was developed and implemented to enhance understanding and learning motivation among deaf students on the topic of the Sensory System. This community service activity was conducted on May 28, 2025, at SLB Ma'arif Muntilan, located in Magelang Regency, Central Java. The activity aimed to contribute educationally by developing accessible and inclusive learning media tailored to the needs of students with hearing impairments at the senior high school level. A total of eight deaf students from grades X and XI participated as subjects in this activity. Evaluation was carried out through direct observation of students' enthusiasm, active engagement, and interactive behavior. The implementation of MIKABI showed increased enthusiasm and participation among the deaf students. Spontaneous discussions using sign language and questions directed to the community service team or homeroom teachers indicated that the media effectively facilitated comprehension and communication. MIKABI has proven to be an effective alternative solution for inclusive biology education tailored to the needs of students with hearing impairments.

**Keywords:** Inclusive Education, Deaf Students, Interactive Learning Media, Sensory System, MIKABI.

### 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan wadah untuk mengembangkan kemampuan intelektual dan mengembangkan karakter peserta didik agar dapat meningkatkan potensi kemanusiaannya. Belajar mengajar adalah proses interaktif yang dilakukan oleh peserta didik dan pendidik dalam rangka kegiatan pembelajaran (Ariatama dkk., 2021). Manusia yang memiliki sumber daya yang bermutu akan mampu menunjukkan pentingnya pembangunan bangsa dan negara. Adanya pendidikan yang mampu mencerdaskan dan memberikan informasi kepada masyarakat, sehingga terjadi

---

kesinambungan antara aspek rohani dan jasmani guna mencapai kedewasaan. Dengan demikian, setiap orang mampu memperoleh pendidikan yang sangat sesuai dengan kebutuhannya.

Dukungan dalam bentuk komitmen konstitusional nasional bagi anak berkebutuhan khusus telah dituangkan dalam undang-undang dan lembaga pemerintah untuk mendorong perluasan perlindungan anak tanpa diskriminasi. Terkait dengan hal tersebut, telah ditetapkan Konvensi Hak-Hak Penyandang Disabilitas (Konvensi No. 19 Tahun 2011) dan Peraturan Menteri Negara Pemberdayaan dan Perlindungan Anak No. 10 Tahun 2011 tentang Kebijakan Penanganan Anak Berkebutuhan Khusus. Berdasarkan peraturan tersebut, pemerintah berupaya memberikan perlindungan dan bantuan kepada anak berkebutuhan khusus, dengan memastikan bahwa anak tersebut memiliki hak yang sama dengan anak lainnya (Fausiah, F., dkk, 2024).

Komitmen konstitusional negara Indonesia terhadap anak berkebutuhan khusus terwujud melalui regulasi dan lembaga pemerintah yang bertujuan memastikan perlindungan dan hak setara bagi mereka, termasuk anak tunarungu. Individu tunarungu, yang menurut Septiyani, Aini, dkk. (2019) mengalami kehilangan fungsi pendengaran sehingga tidak dapat menangkap rangsangan suara, memerlukan pendidikan khusus. Gangguan pendengaran ini bervariasi tingkatannya, dari ringan hingga berat (Bustamin, dkk. 2023), dan dapat muncul sejak lahir atau setelahnya, menghambat perkembangan bahasa serta bicara mereka karena kesulitan meniru bunyi secara auditori; mereka cenderung meniru visual yang membatasi pemahaman dan komunikasi verbal (Kurniawan, dkk, 2022).

Permasalahan umum yang dihadapi oleh anak tunarungu adalah kesulitan dalam proses menerima pembelajaran yang bersifat abstrak dan verbal, salah satunya pada mata pelajaran IPA, khususnya materi tentang Sistem Indra. Sistem Indra merupakan bagian penting dalam tubuh manusia yang berperan dalam menerima rangsangan dari lingkungan, sehingga sangat penting untuk dipahami dalam kehidupan sehari-hari (Rahmayanti, dkk, 2024). Namun, untuk mendapatkan pemahaman yang optimal mengenai sistem indra, diperlukan proses pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami, terutama bagi siswa tunarungu yang memiliki keterbatasan dalam menerima informasi secara verbal.

Guru sering kali menghadapi tantangan dalam menyampaikan materi sistem indra kepada siswa tunarungu, khususnya di sekolah inklusi yang masih memiliki keterbatasan media pembelajaran yang sesuai. Siswa tunarungu cenderung mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang abstrak tanpa adanya bantuan visual atau konkret. Materi sistem indra yang berkaitan dengan fungsi organ-organ tubuh dan proses penerimaan rangsang memerlukan visualisasi yang jelas agar siswa dapat memahami keterkaitan antara indera dengan lingkungan sekitar.

Ketidakmampuan atau keterbatasan dalam mendengar menyebabkan siswa tunarungu sulit menangkap penjelasan secara lisan, sehingga berpengaruh pada hasil pembelajaran yang tidak merata dibandingkan dengan siswa reguler. Oleh karena itu, penting untuk menyesuaikan kurikulum serta teknik pembelajaran dengan kondisi dan kemampuan siswa tunarungu. Penggunaan media pembelajaran visual, konkret, dan interaktif sangat diperlukan untuk membantu mereka memahami konsep sistem indera secara menyeluruh dan menyenangkan sesuai dengan tahap perkembangan mereka.

Latar belakang dari SLB adalah anak-anak kebutuhan khusus yang membutuhkan bantuan dalam proses pembelajaran karena keterbatasan yang dimiliki. Khususnya pada anak tunarungu yang terbatas dalam segi pendengaran serta komunikasi yang menyebabkan anak tunarungu memiliki jenis pembelajaran nya sendiri. Masalah umum yang dihadapi peserta didik tunarungu yakni kurangnya kemampuan mereka untuk memahami hal-hal abstrak dan linguistik, sehingga anak-anak tunarungu di SLB Muntilan mengalami kesulitan memahami materi sistem indra pada manusia. Dari permasalahan tersebut kami membuat inovasi media pembelajaran pada materi sistem indra manusia yang berupa media pembelajaran edukatif "Mystery Box". Di dalamnya terdapat 5 bagian yang disetiap bagian nya menjelaskan topik materi yang berbeda yakni pada bagian pertama memuat fungsi dari setiap sistem indra manusia, bagian kedua terdapat asesmen mencocokkan fungsi indra menggunakan tali, bagian ketiga berisi jawaban dari spinner pertanyaan sistem indra, bagian keempat berisi kesimpulan materi sistem indra manusia dan bagian kelima terdapat spinner pertanyaan sistem indra manusia. Dengan menggunakan media ajar, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan apa yang lebih dipahami peserta didik disediakan oleh pendidik (Tumanggor, S., dkk. 2023).

Salah satu prinsip penggunaan media pembelajaran yaitu sebagai media penyampaian persepsi pesan yang disampaikan guru kepada peserta didik (Isnaeny Hidayah., 2020). Media pembelajaran juga harus dirancang dan

dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Materi sistem indra manusia yang dikemas dalam media pembelajaran "Mystery Box" telah disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik tunarungu. Tujuan dari implementasi media pembelajaran "Mystery Box" memiliki tujuan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik pada ABK tunarungu, mengembangkan sarana komunikasi yang baik terhadap ABK tunarungu dan juga memfasilitasi pembelajaran kontekstual dan pengalaman nyata.

## 2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada 28 Mei 2025 di SLB Ma'arif Muntilan, yang berlokasi di Kabupaten Magelang, Jawa Tengah. Kegiatan ini merupakan bagian dari upaya kontribusi edukatif dalam pengembangan media pembelajaran yang ramah dan sesuai untuk peserta didik berkebutuhan khusus, khususnya peserta didik tunarungu jenjang SMA. Subjek dalam kegiatan ini adalah peserta didik tunarungu gabungan dari kelas X dan XI di SLB Ma'arif Muntilan, dengan jumlah peserta sebanyak 8 orang. Seluruh peserta merupakan remaja dengan hambatan pendengaran yang telah mengikuti pembelajaran sesuai kurikulum pendidikan luar biasa dan menunjukkan keterbukaan terhadap pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Kegiatan pengabdian ini berupa pengenalan dan implementasi media pembelajaran IPA khususnya untuk materi indera manusia. Media yang dikembangkan oleh tim pengabdian dinamakan MIKABI atau Misteri Kotak Biologi, sebuah media edukatif interaktif yang dirancang agar sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar peserta didik tunarungu.

## 3. HASIL PEMBAHASAN

Tahap pertama yang dilakukan sebelum implementasi media sebagai kegiatan pengabdian adalah observasi media interaktif yang digunakan oleh anak SLB Ma'arif Muntilan. Didapati bahwa media interaktif pada tunarungu belum dikembangkan sesuai dengan kebutuhan khusus anak tunarungu dan masih terbatas pada pembelajaran demonstrasi, meskipun media cukup efektif, terdapat beberapa kelemahan, diantaranya membutuhkan keterampilan khusus dari siswa, kurang banyak digunakan, serta memerlukan persiapan fasilitas seperti peralatan, ruang, dan biaya yang tidak sedikit. Media pembelajaran inovatif adalah segala bentuk alat, bahan, atau teknologi yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, efektif, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik di era modern. (Aini & Tresnawani, 2019). Media pembelajaran interaktif tidak hanya terbatas pada video, tetapi juga dapat berupa alat peraga fisik seperti Mystery Box. Pendekatan di mana peserta didik belajar dengan mengerjakan proyek nyata yang relevan dengan masalah dunia nyata, seringkali dengan menggunakan alat fisik, sehingga mendorong pemikiran kritis, pemecahan masalah, kolaborasi, dan pengembangan keterampilan peserta didik (Bustamin, dkk., 2023). Mystery Box dirancang sebagai media taktil dan visual yang memanfaatkan indra peraba dan penglihatan untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif. (Biassari, dkk., 2021). Oleh karena itu, dilakukan kegiatan pengabdian dengan implementasi media pembelajaran yang lebih interaktif yaitu Mysterybox dengan spesifik materi pada sistem indra.

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam bentuk *box mystery* yang bernama MIKABI (Misteri Kotak Biologi) ini merupakan inovasi edukatif yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman peserta didik tunarungu terhadap materi panca indera melalui pendekatan visual dan kinestetik. Menurut Amka (2018), pendekatan visual dalam belajar melibatkan penggunaan penglihatan sebagai indera utama untuk menyerap informasi. Ini berarti proses belajar lebih efektif ketika materi disajikan dalam bentuk yang dapat dilihat, seperti gambar, diagram, atau tulisan.

Di sisi lain, pendekatan kinestetik menekankan pembelajaran melalui gerakan, tindakan, dan sentuhan. Pembelajar kinestetik cenderung memahami konsep dengan lebih baik ketika mereka melakukan sesuatu, seperti menunjuk tulisan saat membaca, merespons secara fisik, atau mengingat informasi sambil berjalan dan melihat. Intinya, mereka belajar paling baik dengan mengalami dan berinteraksi secara fisik dengan materi pembelajaran. Pemilihan bentuk *box* dengan sisi-sisi yang dapat dijatuhkan menyerupai jaring kubus memungkinkan penyajian materi dalam format yang menarik dan interaktif. Strategi ini sejalan dengan prinsip pembelajaran bagi anak berkebutuhan khusus, khususnya tunarungu, yang cenderung mengandalkan pengolahan informasi visual dan pengalaman langsung sebagai sarana utama dalam memahami konsep-konsep abstrak. Setiap sisi dari *box mystery*

dimanfaatkan secara optimal untuk menyampaikan informasi yang berbeda namun saling terintegrasi. Satu sisi menampilkan struktur lima panca indra, memberikan representasi visual yang konkret mengenai organ-organ indra. Sisi lainnya menyajikan penjelasan fungsi masing-masing indra, disusun secara ringkas namun informatif untuk mendukung pemahaman konseptual. Sementara itu, sisi berikutnya dilengkapi dengan kuis menghubungkan antara jenis indra dan fungsinya. Aktivitas ini bertujuan untuk memperkuat daya ingat dan menstimulasi keterlibatan peserta didik melalui evaluasi sederhana, yang diketahui efektif untuk peserta didik dengan hambatan pendengaran. Bagaimanapun suatu inovasi pendidikan yang berkelanjutan sangat perlu untuk dilakukan termasuk didalamnya adalah evaluasi pada proses pembelajaran (Musarwan & Warsah, 2022).

Menurut Hakim & HI (2017) Representasi visual data atau informasi yang kompleks dalam format yang menarik dan mudah dipahami, seringkali dengan elemen interaktif seperti pop-up atau animasi. Informasi yang padat dan kompleks secara visual, sehingga lebih mudah dicerna dan diingat. Elemen interaktif meningkatkan keterlibatan pengguna. Dalam media MIKABI, elemen interaktif tambahan berupa *spinner* yang diletakkan di bagian tengah *box* memperkaya aspek permainan edukatif dalam media ini. Menerapkan elemen-elemen permainan ke dalam konteks pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kesenangan belajar. Peserta didik termotivasi untuk mencapai tujuan dan bersaing secara sehat, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. (ramadani, dkk., 2021). *Spinner*, atau roda berputar, merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang dapat memikat perhatian siswa. Dengan bentuk lingkaran yang dapat diputar dan berbagai bagian warna di dalamnya, *spinner* dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan pembelajaran. Kelebihannya termasuk membentuk keaktifan siswa dalam menjawab, meningkatkan minat belajar dan membaca, serta melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran (Trisiantari & Wulandari, 2024). *Spinner* tersebut berisi pertanyaan-pertanyaan seputar panca indra yang jawabannya tersembunyi dalam amplop-amplop yang ditempelkan pada sisi-sisi *box*. Pendekatan ini dirancang tidak hanya untuk melatih pemahaman kognitif, tetapi juga mengasah kemampuan eksplorasi dan keterampilan motorik halus peserta didik tunarungu. Keterlibatan siswa dalam memutar *spinner*, memilih amplop, dan mencocokkan jawaban menciptakan pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan.

Pembuatan media ini menggunakan bahan utama berupa kardus dan kertas. Media ini mengedepankan basis pembelajaran visual pada prosesnya. Hal ini menjadikan media ini sangat relevan untuk mengakomodasi kebutuhan belajar peserta didik tunarungu, yang cenderung mengalami hambatan dalam memahami materi berbasis bahasa verbal semata. Secara keseluruhan, *box mystery* panca indra yang dikembangkan ini mampu menggabungkan unsur edukasi, stimulasi sensorik, dan interaksi dalam satu media pembelajaran yang terpadu. Inovasi ini berpotensi menjadi salah satu solusi alternatif dalam pengembangan media pembelajaran berbasis kebutuhan khusus di SLB, khususnya dalam memperkenalkan konsep-konsep dasar biologi seperti panca indra secara menyenangkan dan mudah dipahami oleh peserta didik tunarungu.

Implementasi media MIKABI ini dilakukan di SLB Ma'arif Muntilan. Implementasi dilakukan kepada peserta didik ABK tunarungu SMA kelas X dan XI. Pada proses implementasinya kelas X dan XI digabung di dalam satu kelas dengan total anak 8 orang. Proses implementasi dilakukan oleh tim dan didampingi oleh wali kelas. Penerapan dilakukan untuk melihat respon dari peserta didik ABK tunarungu serta efektivitasnya dalam membantu pemahaman konsep pada materi panca indra. Selama proses implementasi, kehadiran wali kelas berperan penting dalam mendukung pemahaman serta komunikasi antar peserta didik dengan tim.

Implementasi diawali dengan pengenalan media kepada peserta didik ABK tunarungu yang ada dalam kelas tersebut. Tim Pengabdian membimbing pengenalan untuk menjelajahi isi dan fitur serta materi yang ada pada media pembelajaran MIKABI. Peserta didik juga diberi kesempatan untuk menjelajahi fitur media MIKABI secara mandiri. Aktivitas dilakukan dalam suasana yang menyenangkan, dimana peserta didik diberi kebebasan untuk mengamati, menyentuh, dan mencoba setiap bagian dari media. Pendekatan ini selaras dengan prinsip *active learning* yang mengedepankan keterlibatan langsung peserta didik selama proses belajar guna meningkatkan pemahaman materi. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa seluruh peserta didik menunjukkan antusiasme dan minat terhadap media yang diperkenalkan. Salah satu indikator keterlibatan yang signifikan adalah terjadinya diskusi sebaya yang spontan antar peserta didik tunarungu. Peserta didik tunarungu berdiskusi menggunakan bahasa isyarat dengan peserta didik tunarungu lainnya mengenai kuis atau pertanyaan yang ada di media atau materi yang belum mereka pahami. Selain

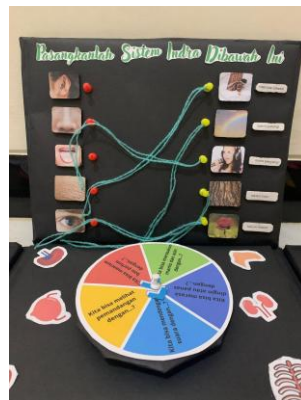
itu, beberapa peserta didik juga menunjukkan rasa ingin tahu dengan mengajukan pertanyaan ke tim dan wali kelas yang mendampingi.

Interaksi yang terjadi selama implementasi mengindikasikan bahwa media *box mystery* mampu menciptakan ruang pembelajaran yang komunikatif, inklusif, dan adaptif bagi peserta didik tunarungu. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pengajaran, tetapi juga menjadi stimulus sosial yang mendorong kolaborasi dan komunikasi antar teman sebaya. Hal ini sesuai dengan teori pembelajaran sosial Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses konstruksi pengetahuan, terutama dalam konteks pendidikan khusus. Dalam pandangan Vygotsky, semua kerja kognitif tingkat tinggi pada manusia mempunyai asal-usul dalam interaksi sosial setiap individu dalam konteks budaya tertentu (Bruning, 1995:218). Teori Vygotsky menekankan pada interaksi dengan sosial, kultural historis dan individual sebagai kunci dari perkembangan manusia (Schunk, 2012).

Dengan demikian, implementasi media *box mystery* di SLB Maarif Muntilan memberikan bukti empirik bahwa media ini memiliki potensi dalam mendukung pembelajaran biologi, khususnya materi panca indra, bagi peserta didik tunarungu. Antusiasme siswa, keterlibatan aktif, serta efektivitas penyampaian materi melalui pendekatan visual menunjukkan bahwa media ini layak untuk dikembangkan lebih lanjut dan diadaptasi dalam pembelajaran berbasis kebutuhan khusus di tingkat SLB.

### 3.1. Gambar

Berikut merupakan visual media interaktif yang diterapkan di SLB Ma'arif Muntilan.



Gambar 1. *Spinner* mencocokkan bagian sesuai fungsinya



(a)



(b)



(c)

Gambar 2. *MIKABI* (a) penampakan keseluruhan (b) bagian dalam box (c) detail fitur materi



**Gambar 3.** Dokumentasi kegiatan pengabdian

#### 4. KESIMPULAN

Pendidikan bagi anak tunarungu di Indonesia didukung oleh landasan konstitusional yang kuat. Namun, mereka menghadapi tantangan dalam memahami materi pembelajaran abstrak seperti Sistem Indera karena keterbatasan komunikasi verbal dan kurangnya media yang sesuai. Oleh karena itu, dikembangkanlah media pembelajaran MIKABI (Misteri Kotak Biologi) yang berbasis visual dan kinestetik. Uji coba terbatas di SLB Ma'arif Muntilan menunjukkan bahwa MIKABI berhasil meningkatkan antusiasme dan pemahaman peserta didik tunarungu terhadap materi Sistem Indra, membuktikan bahwa media ini adalah solusi efektif dan menjanjikan untuk pembelajaran inklusif.

#### 5. REFERENSI

- Aini, H. Q., & Tresnawati, D. (2019). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Anak Autis di Sekolah Luar biasa. *Jurnal Algoritma*, 16(1), 51-57.
- Amka, A. (2018). Media pembelajaran inklusi.
- Ariatama, S., Mona Adha, M., Tosy Hartino, A., & Prawisudawati Ulpa, E. (2021). Penggunaan Teknologi Virtual Reality (Vr) Sebagai Upaya Eskalasi Minat Dan Optimalisasi Dalam Proses Pembelajaran Secara Online Dimasa Pandemi. *Seminar Nasional Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung*
- Brunning, R.H., Schraw, G.J., & Ronning, R.R., 1995, *Cognitive Psychology and Instruction*, Edisi 2, Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Bustamin, S., Hamdani, I. M., & Hadi, A. (2023). Pelatihan Dan Pendampingan Media Pembelajaran Bahasa Isyarat Di Slb Negeri 1 Palopo. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat METHABDI*, 3(1), 37-43.
- Fausiah, F., Nawir, M., & Nursalam, N. (2024). Pengaruh Model Talking stick Berbantuan Media Pembelajaran Mystery Box terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Gugus 3 Kecamatan Panakkukang Kota Makassar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(2), 626-638.
- Hakim, A. R., & HI, S. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Visual Dalam Upaya Mengembangkan Kecerdasan Emosi Pada Anak Autis Jenjang Pendidikan SMP Di SLB Bina Anggita Yogyakarta. *UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA*. Diambil dari <http://digilib.uin-suka.ac.id/27525>.
- Isnaeni, N., & Hildayah, D. (2020). Media pembelajaran dalam pembentukan interaksi belajar siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), 148-156.

- Kurniawan, Y. I., Yulianti, U. H., Yulianita, N. G., & Faza, M. N. (2022). Gamifikasi media pembelajaran untuk siswa tuna rungu wicara di Sekolah Luar Biasa B Yakut Purwokerto. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 2(5), 649-661.
- Musarwan, M., & Warsah, I. (2022). Evaluasi Pembelajaran (Konsep, Fungsi dan Tujuan) Sebuah Tinjauan Teoritis. *Jurnal Kajian Pendidikan Islam*, 186-199.
- Rahmayanti, R., Azizahwati, A., & Ernidawati, E. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking stick Berbantuan Media Mystery Box untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Materi Tekanan Zat Kelas VIII SMPN 2 Koto Kampar Hulu. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(2), 6037-6049.
- Ramadani, S. D., Budiyo, A., & Makruf, M. (2021). Peningkatan Kompetensi Guru SLB Negeri Bugih Pamekasan Melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran dan Aplikasi Belajar Online. *JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)*, 6(2), 644-652.
- Schunk, D. H., *Learning Theories (Terjemahan Eva Hamdiah dan Rahmat Fajar)*, Yogyakarta: Pustaka, 2012.
- Trisiantari, N. K. D., & Wulandari, P. M. D. S. (2024). *Media Pembelajaran Spinner*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Tumanggor, S., Siahaan, P. A., Aruan, J. S., Sitorus, W. W., Manik, I. S., Simare-mare, Y., & Widyastuti, M. (2023). Upaya meningkatkan minat belajar anak Sekolah Luar Biasa (SLB) dalam menggunakan media. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 1(1), 25-32