

## PENERAPAN TERAPI BERMAIN MELALUI MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL JEPANG UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS DI MASA PANDEMI COVID-19

Teguh Daniel Bandaso<sup>1</sup>, Dian Sari Unga Waru<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Bahasa Mandarin dan Kebudayaan Tiongkok, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Hasanuddin, Makassar

### Correspondence

Email: [teghudaniel07@gmail.com](mailto:teghudaniel07@gmail.com)

No. Telp:

Submitted: 6 December 2023

Accepted: 16 December 2023

Published: 17 December 2023

### Abstract

The COVID-19 pandemic has had a significant impact on education and child development, particularly for those with special needs. This Community Engagement activity aims to identify the effectiveness of implementing Play Therapy using Traditional Japanese Game Media in enhancing the creativity and social skills of children with special needs during the pandemic. The method employed in this engagement involves a pretest-posttest control group experimental design with participants consisting of children with special needs. Play Therapy is conducted offline, utilizing traditional Japanese game media as an interactive tool. The results of this community engagement demonstrate a significant improvement in the levels of creativity and social skills among children after participating in the Play Therapy program. The utilization of traditional Japanese game media has proven to enhance creative thinking and social interaction in children, even amidst the physical constraints imposed during the pandemic. These findings contribute to the development of inclusive education strategies that can be adopted to meet the needs of children with special needs, even in crisis situations such as the COVID-19 pandemic. Practical implications and recommendations for further research are also discussed in this article.

**Keywords:** Covid-19, Play Therapy, Creativity, Traditional Japanese

### Abstrak

Pandemi COVID-19 telah memberikan dampak yang signifikan pada pendidikan dan perkembangan anak, khususnya bagi mereka yang memiliki kebutuhan khusus. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini bertujuan untuk mengidentifikasi efektivitas penerapan Terapi Bermain dengan menggunakan Media Permainan Tradisional Jepang dalam meningkatkan kreativitas dan keterampilan sosial anak berkebutuhan khusus selama masa pandemi. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini melibatkan desain eksperimental prapostest-kontrol dengan partisipan yang terdiri dari anak-anak berkebutuhan khusus. Terapi Bermain dilakukan secara luring dengan memanfaatkan media permainan tradisional Jepang sebagai sarana interaktif. Hasil dari pengabdian kepada masyarakat ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam tingkat kreativitas dan keterampilan sosial anak setelah mengikuti program Terapi Bermain. Pemanfaatan media permainan tradisional Jepang terbukti mampu meningkatkan daya pikir kreatif dan interaksi sosial anak, bahkan di tengah pembatasan fisik yang diterapkan selama pandemi. Temuan ini memberikan kontribusi pada pengembangan strategi pendidikan inklusif yang dapat diadopsi untuk memenuhi kebutuhan anak berkebutuhan khusus, bahkan dalam situasi krisis seperti pandemi COVID-19. Implikasi praktis dan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya juga dibahas dalam artikel ini.

**Kata Kunci:** Covid-19, Terapi Bermain, Kreativitas, Tradisional Jepang

### Pendahuluan

Pada Desember 2019, sebuah wabah virus baru, yaitu SARS-CoV-2 atau yang biasa disebut dengan Coronavirus Disease 2019 (COVID-19), telah diteliti dan ditemukan. Virus ini pertama kali ditemukan di daerah Wuhan, Tiongkok, dan akhirnya meluas hingga ke seluruh dunia. Di Indonesia sendiri, kasus pertama COVID-19 yang terkonfirmasi muncul pada Maret 2020 dengan total 2 kasus. Kemunculan virus tersebut memberikan dampak yang signifikan pada kehidupan saat ini karena telah memakan banyak korban jiwa dan merugikan atau menghambat kelancaran berjalannya banyak bidang, salah satunya adalah bidang pendidikan.

Tidak hanya di Indonesia, lembaga pendidikan di seluruh dunia pun serentak menghentikan pembelajaran secara tatap muka atau luring.

Pembelajaran daring menjadi alternatif pengganti pembelajaran tatap muka selama pandemi COVID-19. Dengan pelaksanaan pembelajaran daring atau jarak jauh, siswa masih dapat menerima pembelajaran. Khususnya, anak-anak berkebutuhan khusus dapat menerima pembelajaran sambil menjaga kesehatan mereka di bawah pengawasan orang tua atau wali siswa. Namun, pelaksanaan pembelajaran daring selama pandemi COVID-19 ini menimbulkan permasalahan tersendiri bagi guru, orang tua atau wali, dan siswa berkebutuhan khusus. Kegiatan pembelajaran yang sebelumnya dilakukan secara tatap muka di kelas dialihkan menjadi pembelajaran jarak jauh. Situasi ini membuat kegiatan pembelajaran menjadi kurang efektif. Hal ini berdampak pada peningkatan stres dan kelelahan serta penurunan kemampuan kognitif pada anak karena tidak ada interaksi langsung dengan guru pembimbing dan teman sebaya mereka. (Minsih Minsih, 2021)

Tantangan dalam proses pembelajaran anak berkebutuhan khusus cukup banyak, terutama jika dilakukan menggunakan metode daring atau pembelajaran jarak jauh. Mengingat bahwa proses pembelajaran bagi anak berkebutuhan khusus pada dasarnya tidak mudah karena keanekaragaman kondisi dan kemampuan belajar mereka yang berbeda-beda. Program dan proses pembelajaran bagi anak berkebutuhan khusus harus mengakomodasi keragaman masing-masing individu. Lebih lagi saat pembelajaran jarak jauh, dimana tidak semua orang tua memiliki kemampuan untuk memenuhi kebutuhan belajar anak. Oleh karena itu, baik orang tua maupun guru pembimbing memiliki peran yang sangat penting di masa pandemi COVID-19 ini. Guru pembimbing harus bisa menciptakan suasana belajar jarak jauh yang menyenangkan dan bermakna bagi anak berkebutuhan khusus, sedangkan orang tua harus memiliki kesiapan serta keterampilan dasar dalam mendampingi anaknya ketika belajar. Pada kenyataannya, pembelajaran jarak jauh bagi anak berkebutuhan khusus seringkali tidak efektif dan efisien. Dalam pelaksanaannya, ditemukan beberapa kendala yang mempengaruhi potensi keberhasilan proses pembelajaran daring di masa pandemi COVID-19. Kendala-kendala tersebut antara lain, Tidak semua siswa berkebutuhan khusus memiliki perangkat yang mendukung untuk proses belajar mengajar dengan metode daring. Penggunaan media pembelajaran daring seperti Zoom dan Google Meet hanya dapat diakses oleh sebagian siswa berkebutuhan khusus. Siswa dengan disabilitas tertentu, seperti tunarungu dan tunawicara, akan sangat terhambat dan tidak dapat melakukan pembelajaran dengan sistem tersebut. Metode belajar pada kegiatan belajar mengajar daring akan lebih sulit dipahami oleh siswa berkebutuhan khusus karena mereka tidak dapat mengembangkan potensi kreativitas mereka sebagaimana mestinya dikarenakan keterbatasan media online. Modul berupa e-book dan sarana pembelajaran lainnya yang khusus diperuntukkan untuk siswa berkebutuhan khusus masih kurang memadai, baik dari segi kesiapan maupun ketersediaannya, terutama untuk memenuhi berbagai kebutuhan siswa yang memiliki disabilitas berbeda-beda. Perbedaan karakteristik setiap siswa menjadi kendala dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh. Perkembangan siswa berkebutuhan khusus dalam aspek sosial, seperti berinteraksi dengan teman sebaya dan guru, akan sangat terhambat dengan pemberlakuan pembelajaran jarak jauh. Hambatan dari segi orang tua siswa berkebutuhan khusus yang belum sepenuhnya memberikan dukungan penuh kepada anaknya saat belajar di rumah (Nur Oktaviani, 2022). Siswa juga mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru pembimbing, seperti kesulitan dalam mengerjakan tugas, sulit fokus pada pembelajaran, materi yang diberikan terasa membosankan, dan mudah mengalami kelelahan (Lukman Hidayat, 2021).

Dari berbagai permasalahan dan hambatan yang muncul selama pandemi COVID-19, dapat disimpulkan bahwa anak berkebutuhan khusus menghadapi kesulitan dalam

melaksanakan pembelajaran secara daring. Hal ini didasarkan pada penjelasan dari guru pembimbing yang menyatakan bahwa anak berkebutuhan khusus mengalami kemunduran dalam perkembangan kognitif, sosial, perilaku, dan emosi mereka karena pembelajaran dilakukan secara daring selama masa pandemi. Orang tua atau wali siswa yang menjadi pendamping belajar anak selama pandemi seringkali kurang memiliki pemahaman dan pengalaman dalam mengajar anak. Lebih lagi, anak berkebutuhan khusus tidak seperti anak pada umumnya yang dapat langsung memahami setiap ajaran yang diberikan. Mereka membutuhkan waktu dan metode khusus untuk dapat memahami materi dengan baik. Hal ini memerlukan kesabaran ekstra bagi guru pembimbing dan orang tua atau wali dalam mengajari anak.

Namun, perlu ditekankan bahwa setiap anak berhak mendapatkan pendidikan, termasuk anak yang berkebutuhan khusus. Pendidikan penting untuk membantu anak-anak mengembangkan moral, emosi, kognisi, imajinasi, sosial, dan fisik mereka (Rathnakumar, 2020). Anak berkebutuhan khusus adalah anak yang mengalami keterbatasan kemampuan, baik itu fisik, psikis, intelektual, sosial, maupun emosional dalam proses pertumbuhan dan perkembangan mereka, yang berbeda dengan anak-anak seusianya. Oleh karena itu, mereka harus mendapatkan layanan pendidikan khusus yang berbeda dengan layanan pendidikan yang diberikan kepada anak-anak normal pada umumnya (Yudhie Suchyadi, 2018)

Untuk mengatasi permasalahan ini, ada beberapa solusi yang ditawarkan. Bagi guru pembimbing dalam meminimalisir kendala pembelajaran daring, masih ada beberapa solusi yg sanggup diterapkan, yaitu: a) guru pembimbing hendaknya menyiapkan materi pembelajaran semenarik mungkin, misalnya penyajian materi pada PPT disertai video pembelajaran; b) bagi yang memiliki keterbatasan dalam penggunaan teknologi, guru pembimbing bisa memakai teknologi yg pengoperasiannya lebih sederhana, misalnya *WhatsApp*. Namun, guru pembimbing juga wajib menaikkan kompetensi IT-nya, di antaranya mengikuti *workshop*, bertanya pada pakar teknologi, menonton video pembelajaran di *YouTube* dan langkah-langkah penggunaannya, serta bagaimana menghasilkan video pembelajaran; c) siswa yg kurang peduli mengikuti pembelajaran daring, bisa diatasi menggunakan agresif menghubungi (via telepon/*video call*) siswa dan orang tuanya secara personal, bila memungkinkan dapat pula melakukan *home visit*. Selanjutnya, bagi siswa yang tidak memiliki perangkat atau ponsel dan tidak memiliki akses jaringan internet maka dapat mengerjakan tugas secara manual. Solusi permasalahan dari faktor orang tua, yakni dengan melakukan komunikasi (via telepon/*WhatsApp*) dengan para orang tua untuk meluangkan waktu untuk segera kembali ke rumah dari tempat kerja agar dapat memantau anaknya dalam belajar, memberi kelonggaran waktu mengerjakan tugas agar anak dapat belajar maksimal, meminta bantuan guru pembimbing untuk menginformasikan kemajuan belajar anak melalui *WhatsApp Group*. (Asmuni, 2020)

Selain itu, salah satu metode yang terbukti efektif dalam membantu anak berkebutuhan khusus dalam belajar adalah terapi bermain. Terapi ini melibatkan belajar sambil bermain menggunakan permainan terapeutik, manipulatif, dan konstruktif. Terapi bermain merupakan metode yang efektif untuk mengatasi masalah perilaku dan mental pada anak. Terapi ini mempengaruhi berbagai keterampilan pada anak berkebutuhan khusus, seperti keterampilan sosial dan perilaku adaptif (Shaqayeq Bana, 2017). Anak berkebutuhan khusus dapat mengembangkan kemampuan pikiran, fisik, dan emosional mereka secara menyeluruh melalui bermain. Ketika bermain, anak-anak akan merasa lebih tenang dan senang. Keadaan ini menciptakan suasana yang nyaman, yang dapat mendorong anak untuk mengembangkan potensi dan kemampuan kognitif mereka (Desiningrum, 2016). Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memberikan dukungan edukasi kepada anak berkebutuhan khusus di SLB Negeri 1 Makassar melalui permainan tradisional Jepang yang sederhana, menarik, dan aman.

Diharapkan, belajar melalui permainan ini dapat membantu meningkatkan kemampuan kognitif, motorik halus, kreativitas, dan keterampilan sosial anak berkebutuhan khusus.

### **Metode Pelaksanaan**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan bekerjasama dengan mitra, yaitu Sekolah Luar Biasa Negeri Pembina Tingkat Provinsi atau biasa disebut Sekolah Luar Biasa (SLB) Negeri 1 Makassar yang terletak di Kota Makassar, tepatnya di Jalan Daeng Tata, Kelurahan Parang Tambung, Kecamatan Tamalate. Beberapa jenis anak berkebutuhan khusus yang menempuh pendidikan di sekolah ini, di antaranya tunanetra (buta), tunarungu (tuli), tunagrahita (keterbelakangan mental), dan tunadaksa (cacat fisik). SLB Negeri 1 Makassar memiliki 263 siswa yang terdiri atas SD, SMP, dan SMA.

Sasaran pelaksanaan program ini adalah anak penyandang tunadaksa (cacat fisik) sebanyak 3 anak, tunarungu (tuli) sebanyak 3 anak, tunagrahita (keterbelakangan mental) sebanyak 4 anak, dan autisme sebanyak 2 anak, yang berusia antara 7-13 tahun. Kelompok disabilitas ini dilibatkan dengan pertimbangan bahwa mereka masih memungkinkan untuk mengikuti kegiatan dan berada pada rentang usia bermain.

Metode pelaksanaan pada kegiatan pengabdian ini terdiri dari dua tahap. Tahap pertama, yaitu tahap prapelaksanaan yang terdiri dari survei pemetaan masalah dan survei kemitraan. Tahap kedua, yaitu teknik penyuluhan dengan metode sosialisasi kepada guru pembimbing dan orang tua/wali siswa mengenai rencana pelaksanaan program di SLB Negeri 1 Makassar. Selanjutnya, tim bersama dengan guru pembimbing mendiskusikan permasalahan dan hambatan yang dihadapi siswa untuk memperoleh informasi dan memahami cara pendekatan dan komunikasi dengan siswa yang merupakan target dari pelaksanaan program. Selain itu, tim juga melakukan bimbingan dan konsultasi kepada psikolog anak untuk menentukan intervensi terbaik bagi anak berkebutuhan khusus.

Pelaksanaan terapi bermain ini menerapkan sistem “bimbingan bermain” yang dilaksanakan sekali dalam sepekan dan berdurasi 90 menit setiap pertemuan dengan target 6-8 kali pertemuan. Dalam pelaksanaan kegiatan bimbingan bermain, setiap jenis kebutuhan khusus akan didampingi oleh satu orang tim dan satu orang volunter serta diawasi langsung oleh satu orang guru pembimbing. Langkah pertama, yaitu melakukan pendekatan dan menganalisis potensi dan kemampuan siswa untuk dilakukan evaluasi secara berkala. Intervensi dilakukan secara berulang dengan metode serta permainan yang sama untuk memantau perkembangan dan keterampilan anak berkebutuhan khusus.

Terakhir, evaluasi program dilakukan setelah melakukan intervensi kegiatan. Pada tahap ini tim pelaksana mengadakan diskusi bersama dengan guru pembimbing dan pakar psikologi anak. Dalam pendampingan guru SLB Negeri 1 Makassar, tim pelaksana memberikan pelatihan ulang atau reimplementasi kepada siswa anak berkebutuhan khusus yang belum tercakup oleh program sebelumnya. Guru pembimbing akan diajarkan cara mengintervensi anak dengan menggunakan media bermain yang ada dalam program ini.

### **Hasil dan Pembahasan**

Hasil yang diperoleh mengacu pada indikator keberhasilan jangka pendek. Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dapat dilihat dari evaluasi yang dihasilkan oleh konselor dan guru pendamping siswa dalam proses intervensi siswa dan evaluasi hasil sasaran kegiatan secara keseluruhan. Tentunya juga ada perubahan kegiatan dan pelaksanaan kegiatan tambahan yang dilakukan. Namun, hal ini dapat diatasi melalui koordinasi dan konsultasi dengan guru dan psikolog anak.

Evaluasi oleh tim dan guru pendamping menunjukkan bahwa pelaksanaan program berhasil mengurangi tingkat kebosanan yang dialami anak-anak selama lebih dari setahun. Hal

ini juga diungkapkan oleh orang tua/wali siswa, yang menjelaskan bahwa mereka sangat puas dengan program ini karena memberikan bantuan dan dukungan kesehatan mental untuk anak-anak mereka, terutama saat ini.

Pada pertemuan kedua, kami masih menerapkan permainan tradisional Jepang yang sama kepada anak-anak penyandang disabilitas. Meski tim masih mengarahkan permainan, mereka sudah bisa memainkan permainan tradisional Jepang. Mereka sudah mulai bisa membedakan arah (kiri dan kanan), membedakan bagian tubuh, dan anak-anak sudah mulai fokus dan berinteraksi positif dengan tim dan relawan. Anak-anak mulai mengekspresikan emosi mereka dalam permainan, seperti selalu ingin menjadi baik dalam permainan dan membawanya ke tingkat berikutnya.

Pada pertemuan ketiga dalam permainan yang sama, mereka mulai terbiasa dan memiliki semangat bersaing, ingin menjadi yang terbaik dalam hal kreativitas dan aktivitas. Mereka juga mampu mengekspresikan ekspresi bahagia saat bermain dan pantang menyerah bermain game yang menguji kreativitas mereka.

Pada pertemuan keempat, hasil asesmen adalah peningkatan dan pengembangan kemampuan anak dalam kegiatan bermain yang dilakukan oleh setiap anggota kemampuan anak yang semakin berkembang. Menunjukkan keberhasilan siswa dalam perkembangan motorik halus melalui permainan yang merangsang atau merangsang suatu lingkungan yang berkontribusi terhadap pertumbuhan dan perkembangan intelektual anak, berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh tim dan guru pendamping.

Melalui pembelajaran bermain yang dipentaskan dan diulang-ulang, dapat diketahui bahwa kemampuan motorik tangan anak tunagrahita dan autisme, kemampuan memecahkan masalah dari bermain, kepercayaan dan keterampilan sosial anak berkembang secara perlahan. Dari segi permainan, karakter yang dihadirkan oleh tim telah menunjukkan peningkatan imajinasi mereka melalui permainan Fuwalai, Kokeshi dan Hinamatsuri. Melalui permainan ini, anak berkebutuhan khusus dapat mengidentifikasi konsep yang abstrak dan spontan. Permainan fukuwarai, kokeshi dan hinamatsuri sangat dapat membantu anak mengembangkan kreativitasnya dalam hal merangkai dan menggabungkan bentuk, terutama untuk anak berkebutuhan khusus (ABK). Tahapan keberlanjutan yang direncanakan selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Penyediaan media permainan baru dengan memperbaiki atau membeli permainan yang telah rusak saat kegiatan dilakukan agar mitra dapat mengimplementasikannya kepada siswa siswi SLB Negeri 1 Makassar. Tujuan dari penyediaan ini adalah untuk menciptakan media permainan agar mitra dapat melanjutkan program secara mandiri melalui permainan tersebut.
2. Kami menindaklanjuti kegiatan atau mitra yang mengimplementasikan program secara mandiri agar mendapatkan hasil yang diharapkan dan agar pelaksanaan proyek tersebut berjalan dengan baik di SLB.

### **Kesimpulan**

Setelah melakukan bimbingan bermain, tim telah melihat perkembangan anak berkebutuhan khusus berhasil memainkan permainan tradisional Jepang, termasuk peningkatan kemampuan kognitif, motorik halus, kreativitas, dan keterampilan sosialnya. Selain itu, setelah bimbingan yang telah dilakukan oleh tim, guru SLB Negeri 1 Makassar juga telah mampu menerapkan metode terapi bermain pada anak berkebutuhan khusus. Kemampuan kreativitas dan motorik halus anak telah meningkat setiap pertemuan dan membuktikan bahwa metode terapi bermain dengan media permainan tradisional Jepang terhadap anak berkebutuhan khusus telah berhasil diimplementasikan.

### Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia atas pendanaan PKM tahun 2021, dan Universitas Hasanuddin yang telah mendukung pelaksanaan kegiatan ini.

### Referensi

- Adimiyanti, E. (2019). Program Bimbingan melalui Terapi Bermain untuk Mengembangkan Perilaku Adaptif pada Anak Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Pengabdian Kesehatan*, 2(2), 231-242.
- Ahid Nur Aini, M. E. (2020). Gambaran Kualitas Hidup pada Anak Tunagrahita: Kajian Literatur. *Jurnal Ilmu Keperawatan Anak*, 3(2), 12-23.
- Amelia Rizky, I. (2020). Studi Literatur: Analisis Pembelajaran Daring Anak Berkebutuhan Khusus di Masa Pandemi. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 3(3), 529-533.
- Asmuni. (2020). Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi COVID-19 dan Solusi Pemecahannya. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 7(4), 281-288.
- Azizah, I. (2016). Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Permainan Tradisional terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Materi Gaya di Kelas IV MIN Ngronggot Nganjuk. *Jurnal Penelitian Sosial*, 1(1), 15-23.
- Desiningrum, D. R. (2016). Terapi Senam Otak untuk Menstimulasi Kemampuan Memori Jangka Pendek pada Anak Autis. *Jurnal Psikologi* 43(1), 30-41.
- Lukman Hidayat, A. D. (2021). Problematika Pembelajaran Daring terhadap Anak Berkebutuhan Khusus di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Pendidikan Luar Biasa*, 2(2), 264-272.
- Minsih Minsih, J. S. (2021). Problematika Pembelajaran Online bagi Anak Berkebutuhan Khusus pada Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1252-1258.
- Novitasari. (2017). Efektifitas Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) dengan Menggunakan Media Fukuwarai untuk Meningkatkan Penguasaan Huruf Hiragana. *Edujapan*, 106.
- Nur Oktaviani, dkk. (2022). Evaluasi Pembelajaran Daring bagi Anak Berkebutuhan Khusus (ABK). *Jurnal Pendidikan Khusus*, 1(1), 1-9.
- Rathnakumar, D. (2020). Play Therapy and Children with Intellectual Disability. *Shanlax International Journal of Education*, 8(2), 35-42.
- Shaqayeq Bana, F. S. (2017). Research Paper: The Efficacy of Cognitive Behavioral Play Therapy on Self Esteem of Children With Intellectual Disability. *Iranian Rehabilitation Journal*, 15(3), 235-242.
- Sulistyaningtyas, R. (2019). The Implementation of Traditional Games for Early Childhood Education. *Atlantis Press: In 3rd International Conference on Current Issues in Education*.
- Sutinah. (2019). Terapi Bermain Puzzle Berpengaruh terhadap Kemampuan Memori Jangka Pendek Anak Tunagrahita. *Jurnal Endurance: Kajian Ilmiah Problema Kesehatan*, 4(2), 630-640.
- Yudhie Suchyadi, Y. A. (2018). Analysis of Social Interaction of Mentally Retarded Children. *Journal Humanities and Social Studies*, 2(2), 17-21.