



Prosiding

Seminar Nasional

Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset

IKIP PGRI Bojonegoro

Tema “Eksplorasi Penalaran dalam Riset untuk Meningkatkan Kualitas Publikasi Ilmiah”



Manfaat Media Pembelajaran Digital Interaktif dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca pada Peserta Didik Disabilitas

Akyu Ninatus Sofia¹(✉), Cahyo Hasanudin²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

ssofi2732@gmail.com¹, cahyo.hasanudin@ikippgribojonegoro.ac.id²

abstrak – Manfaat media pembelajaran digital interaktif dalam meningkatkan keterampilan membaca pada peserta didik disabilitas dapat ditingkatkan dengan berbagai aplikasi. Fokus utama dari studi ini adalah untuk mengidentifikasi sejauh mana kontribusi media pembelajaran berbasis digital dan interaktif dalam mengoptimalkan kecakapan membaca bagi peserta didik disabilitas. Pendekatan yang diterapkan dalam studi ini adalah *Systematic Literature Review* (SLR) dengan memanfaatkan data sekunder sebagai basis analisisnya. Guna memastikan validitas data, riset ini mengintegrasikan teknik triangulasi untuk menguji data yang telah dihimpun melalui metode penyimakan dan pencatatan. Hasil studi mengonfirmasi bahwa media pembelajaran digital interaktif memiliki kontribusi signifikan terhadap peningkatan keterampilan membaca anak berkebutuhan khusus, yang dijabarkan ke dalam beberapa peran meliputi 1) personalisasi dan penyesuaian tampilan teks (*customizable display*), 2) memfasilitasi pembelajaran mandiri yang fleksibel (*pacing control*), 3) meningkatkan keterlibatan (*engagement*) dan motivasi melalui gamifikasi, 4) menyediakan intervensi dan penguatan kosakata *real-time*, serta 5) fleksibilitas aksesibilitas fisik dan antarmuka yang dapat disesuaikan (*customizable*). Penelitian ini membuktikan bahwa terdapat lima fungsi penting media digital interaktif dalam mengasah kompetensi membaca bagi pelajar berkebutuhan khusus.

Kata kunci – keterampilan membaca, media pembelajaran digital interaktif, peserta didik disabilitas.

Abstract – The benefits of interactive digital learning media in enhancing the reading skills of students with disabilities can be maximized through various applications. This study primarily focuses on identifying the extent to which interactive digital learning media contributes to optimizing reading proficiency among students with disabilities. A Systematic Literature Review (SLR) approach was employed, utilizing secondary data as the basis for analysis. To ensure data validity, the study incorporated triangulation techniques to verify data gathered through listening and note-taking methods. The findings confirm that interactive digital learning media makes a significant contribution to improving the reading skills of children with special needs. This contribution is characterized by several roles: 1) personalization and text display customization; 2) facilitation of flexible independent learning (*pacing control*); 3) enhancement of engagement and motivation through gamification; 4) provision of real-time intervention and vocabulary reinforcement; and 5) flexible physical accessibility and customizable interfaces. The study concludes that interactive digital learning media plays five distinct roles in enhancing the reading skills of students with disabilities.

Keywords – reading skills, interactive digital learning media, students with disabilities.

PENDAHULUAN

Pembelajaran digital adalah sistem edukasi yang memanfaatkan integrasi antar jaringan komputer secara global, yang memungkinkan aksesibilitas data dan informasi lintas batas di seluruh dunia (Tiwow dkk., 2025). Sedangkan menurut Traixer dalam Saragih pembelajaran berbasis digital adalah pembelajaran yang disampaikan oleh teknologi mobile (Saragih, 2021). Selain itu, pembelajaran digital atau yang akrab disapa *e-learning* adalah bentuk nyata penerapan teknologi informasi guna menciptakan ruang belajar berbasis dunia maya bagi pendidik dan siswa (Samurah, 2024). Jadi pembelajaran digital adalah metode pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dan perangkat digital untuk menyampaikan materi, memfasilitasi interaksi, serta mendukung proses belajar mengajar secara lebih efisien.

Fungsi utama media dalam dunia pendidikan adalah untuk meningkatkan kualitas pengajaran agar berjalan secara lebih efektif sekaligus efisien (Sari, 2024). Media pembelajaran berfungsi sebagai instrumen pengajaran yang berperan aktif dalam membentuk situasi, kondisi, serta atmosfer belajar yang dibangun oleh pendidik di kelas (Mukarromah, 2022). Fungsi utama media pembelajaran adalah menjadi instrumen pengajaran yang ikut menentukan arah atmosfer, situasi, serta ekosistem belajar yang dirancang oleh pendidik (Saodah dkk., 2020). Jadi, Fungsi media digital dalam pendidikan adalah menyajikan materi pembelajaran secara interaktif dan multimedia, sehingga mampu merangsang keterlibatan aktif serta mempermudah pemahaman peserta didik. Oleh karena itu, penerapan media digital yang interaktif sangat diperlukan untuk membantu mengatasi hambatan belajar yang dihadapi oleh para penyandang disabilitas.

Penyandang disabilitas merupakan anggota masyarakat dengan kebutuhan khusus yang memiliki keterbatasan fisik, mental, intelektual, atau sensorik dalam jangka waktu lama (Jauhari, 2017). Penyandang disabilitas adalah orang dengan keterbatasan fisik, intelektual, mental, atau sensorik jangka panjang yang menghadapi hambatan lingkungan untuk berpartisipasi secara setara di masyarakat (Arrivanissa, 2023). Penyandang disabilitas adalah orang dengan keterbatasan fisik, intelektual, mental, atau sensorik jangka panjang yang terhambat untuk berpartisipasi

secara penuh dan setara di masyarakat (Nafarizka, 2021). Jadi, penyandang disabilitas merupakan bagian tak terpisahkan dari keragaman umat manusia yang memiliki karakteristik fisik, mental, intelektual, atau sensorik tertentu dalam jangka waktu lama.

Terkait dengan hal tersebut, menurut Sinaga (2023) ragam jenis disabilitas ditentukan berdasarkan hambatan yang terjadi pada fungsi tubuh individu. Hal ini sejalan dengan Nanda (2021) yang mengatakan bahwa disabilitas dibagi menjadi empat jenis meliputi disabilitas fisik, mental, intelektual, serta sensorik. Di sisi lain Barus (2024) mengklasifikasikannya secara berbeda menjadi tiga kelompok besar, yaitu penyandang disabilitas fisik, non-fisik, dan ganda.

Mengingat pelajar masa kini tumbuh berdampingan dengan perangkat digital seperti komputer, tablet, dan *smartphone*, transformasi pembelajaran ke arah berbasis teknologi kini menjadi langkah yang sangat kontekstual dan strategis (Nabilah, 2025). Pemanfaatan media agar digital hadir sebagai alternatif terobosan baru yang relevan untuk mendongkrak ketertarikan siswa terhadap aktivitas membaca (Nuraeni, 2025). Lebih jauh lagi, integrasi teknologi dalam media agar ini menjadi jalan keluar alternatif yang efektif untuk mengoptimalkan kompetensi membaca para siswa (Safitri, 2026). Fenomena kini menegaskan bahwa di era modern saat ini, media digital telah mengubah lanskap literasi secara drastis dari sekedar sarana hiburan menjadi instrumen krusial dalam mentransformasi, mempermudah, dan meningkatkan minat serta kemampuan membaca masyarakat luas. Pergeseran paradigma literasi ke arah digital ini tidak hanya mengubah preferensi media baca, melainkan juga turut mempengaruhi mekanisme kognitif pembaca dalam menyerap informasi.

Penggunaan media digital interaktif membawa perubahan signifikan terhadap bagaimana otak kita memproses informasi dan memahami bacaan. Hal ini sejalan dengan temuan menurut Anam (2026) bahwa pemanfaatan media tersebut berkontribusi positif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah menengah ke atas. Efektivitasnya bahkan terlihat pada komik strip digital interaktif yang mampu mendongkrak pemahaman literal anak yang mengalami kesulitan membaca (Zhafirah, 2025). Di samping itu, media interaktif ini juga berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa (Surbakti, 2025).

Penelitian ini penting dilakukan untuk menguji efektivitas media digital interaktif dalam mengatasi rendahnya kemampuan membaca pemahaman siswa di sekolah.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang diadopsi dalam kajian ini mengandalkan metode *Systematic Literature Review* (SLR). Secara konseptual, SLR dipahami sebagai sebuah kerangka kerja ilmiah yang berfokus pada proses identifikasi, evaluasi, hingga penafsiran terhadap seluruh dokumen ilmiah yang berkaitan dengan tema atau rumusan masalah spesifik secara metodologis dan terorganisir (Triandini dkk., dalam Hikmah & Hasanudin, 2024).

Jenis data yang diaplikasikan dalam kajian ini berbasis pada sumber sekunder. Merujuk pada pandangan Umaroh dan Hasanudin (2024) jenis data tersebut bersumber dari kompilasi artikel ilmiah, jurnal berskala nasional, pustaka cetak, tugas akhir mahasiswa, serta arsip relevan lainnya. Secara spesifik, wujud data sekunder yang dianalisis dalam riset ini berupa satuan kebahasaan mulai dari tataran kata, kelompok kata (frasa), klausa, hingga konstruksi kalimat yang diekstraksi langsung dari literatur buku maupun terbitan berkala ilmiah nasional.

Pendekatan simak-catat dipilih sebagai instrumen utama dalam pengumpulan data penelitian. Pada prinsipnya, aktivitas menyimak diidentikkan dengan tindakan menyadap, yang kemudian diintegrasikan dengan teknik pencatatan untuk mengabadikan informasi yang dibutuhkan (Mahsun, 2013). Dalam praktiknya, teknik simak diaplikasikan dengan cara mengobservasi dan menelaah realisasi pemakaian bahasa secara langsung (Susmita, 2019). Setelah data teridentifikasi, metode catat digunakan untuk mendokumentasikan seluruh temuan tersebut ke dalam bentuk tulisan yang terstruktur (Sebayang, 2019).

Uji keabsahan data dalam riset ini mengandalkan pendekatan triangulasi. Merujuk pada pandangan Puspita dan Hasanudin (2024) triangulasi merupakan instrumen untuk menguji kredibilitas serta kevalidan temuan dengan cara menyatukan beragam variabel guna menjamin akurasi hasil akhir penelitian. Secara

spesifik, model yang diterapkan di sini adalah triangulasi teori. Dalam implementasinya, berbagai proposisi ilmiah dari studi terdahulu maupun pemikiran para ahli digunakan sebagai tolok ukur untuk memverifikasi kebenaran argumen atau konsep yang tengah dikaji.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran digital interaktif dalam meningkatkan keterampilan membaca pada peserta didik disabilitas memiliki berbagai peran. Adapun peran itu dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Personalisasi dan penyesuaian tampilan teks (*customizable display*)

Media digital interaktif memberikan kontrol penuh kepada peserta didik untuk mengatur tampilan teks sesuai dengan kenyamanan indra mereka. Pengaturan visual ini sangat krusial, mengingat kemampuan memahami bahasa visual merupakan pondasi penting bagi siswa untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya (Sidhartani, 2016). Melalui optimalisasi stimulus pada alat indra yang berfungsi sebagai organ penerima informasi dari luar tubuh hambatan membaca akibat keterbatasan fisik maupun visual dapat langsung diatasi (Budiarti, 2023). Hal ini dimungkinkan oleh adanya fitur personalisasi antarmuka, yang mengadaptasi strategi penyesuaian produk berbasis kebutuhan dan preferensi spesifik pengguna ke dalam sistem pembelajaran digital (Bekasi, 2023).

2. Memfasilitasi pembelajaran mandiri yang fleksibel (*pacing control*)

Peserta didik dengan disabilitas intelektual (*intellectual disabilit*) maupun kesulitan belajar spesifik seperti disleksia sering kali membutuhkan waktu lebih lama untuk mendekode atau mengartikan huruf menjadi kata. Karakteristik ini sejalan dengan pengertian bahwa disabilitas intelektual merupakan keterbatasan fungsi intelektual yang dialami seseorang sejak masa perkembangannya (Arrasily, 2016). Sementara itu, disleksia sendiri adalah gangguan belajar berupa kesulitan mengenali huruf, mengeja, berbahasa, dan lambat dalam proses belajar (Haifa, 2020). Guna mengatasi hambatan tersebut media interaktif hadir memberikan kontrol penuh

kepada siswa untuk mengulang-ngulang bacaan, memperlambat artikulasi audio, atau berhenti sejenak tanpa merasa tertinggal oleh teman sekelasnya. Fleksibilitas ini secara signifikan dapat mengurangi kecemasan (*learning anxiety*) sekaligus membangun rasa percaya diri siswa. Hal ini menjadi krusial mengingat kecemasan belajar adalah tekanan yang dialami siswa selama proses pembelajaran yang dapat menghambat penyerapan materi jika tidak diintervensi dengan teknologi yang tepat (Sholeha, 2022).

3. Meningkatkan keterlibatan (*engagement*) dan motivasi melalui gamifikasi

Aktivitas membaca teks konvensional terbukti sering kali terasa menjemukan bahkan mengintimidasi bagi anak berkebutuhan khusus. Hambatan ini dapat diatasi melalui pemanfaatan media interaktif, yaitu media yang mampu menghasilkan interaksi atau tindakan aktif secara dua arah antara peserta didik dengan media yang disajikan (Indartiwi, 2020). Melalui integrasi fitur kuis adaptif, permainan katam dan sistem reward digital, media ini berhasil mentransformasikan aktivitas membaca menjadi pengalaman yang rekreatif. Dalam konteks pedagogis, aspek rekreatif tersebut esensial karena menghadirkan proses literasi yang menghibur, menggembirakan hati, serta mampu menyegarkan kembali badan dan pikiran siswa (Auditama, 2022). Dengan demikian, kehadiran interaktivitas yang merupakan elemen wajib dalam komunikasi multimedia (Lestari, 2022) terbukti efektif dalam merangsang atensi serta mempertahankan keterlibatan kognitif anak kebutuhan khusus dalam durasi yang lebih lama.

4. Menyediakan intervensi dan penguatan kosakata secara *real-time*.

Saat membaca teks digital, peserta didik disabilitas dapat langsung mengetuk kata yang asing bagi mereka untuk memunculkan jendela semburan (*pop-up*) berisi definisi sederhana, gambar ilustrasi, atau pelafalan audio. Penggunaan audio di sini berfungsi menyelaraskan materi visual dan pendengaran, yang jika dipadukan dengan penerapan sistem pengulangan berkala, secara efektif dapat memperkuat daya ingat siswa (Fadila dkk., 2025). Selain itu, fitur penanda teks (*text highlighting*) yang bergerak selaras dengan suara pembaca juga membantu siswa (terutama dengan

disleksia atau disabilitas daksa) untuk menjaga fokus visual mereka pada baris kalimat yang sedang dibaca. Penguatan media visual ini diimplementasikan dengan memanfaatkan sejumlah alat dan bahan ajar, seperti gambar peragaan dan foto pendukung (Mayangsari dkk., 2021). Melalui seluruh stimulasi teknologi asistif tersebut, siswa terbantu dalam memahami kalimat demi kalimat, yang pada hakikatnya merupakan kesatuan linguistik utuh untuk menyampaikan suatu gagasan atau pesan secara jelas (Iswara, 2011).

5. Fleksibilitas aksesibilitas fisik dan antarmuka yang dapat disesuaikan (*customizable*)

Media digital interaktif memegang peran krusial dalam menciptakan pembelajaran yang inklusif. Sebagai file digital yang menggabungkan berbagai komponen seperti suara, visual, animasi, dan teks (Wulandari, 2022) multimedia interaktif ini memungkinkan adanya modifikasi aspek visual teks secara instan demi kenyamanan keterbacaan (*readability*). Melalui fitur tersebut, pengguna dapat mengubah ukuran font, menyesuaikan kontras warna (misalnya teks putih di atas latar belakang hitam untuk sensitivitas cahaya), atau memperluas jarak antar huruf. Tidak hanya memfasilitasi kebutuhan visual, fleksibilitas ini juga memberikan solusi bagi peserta didik disabilitas daksa (motorik), yang secara medis mengalami penurunan fungsi gerakan tubuh akibat luka, penyakit, atau kelainan bentuk sejak lahir (Ismawati, 2018). Bagi mereka, antarmuka interaktif yang mendukung teknologi asistif sangatlah esensial. Kehadiran teknologi asistif sebagai segala alat bantu, adaptif, dan rehabilitasi yang dirancang untuk menutupi keterbatasan kemampuan individu dengan disabilitas (Dapa, 2022). Jadi, perintah suara (*voice command*) atau tombol ketuk besar terbukti mampu menghilangkan hambatan fisik dalam membalik halaman buku secara mandiri.

SIMPULAN

Dari seluruh paparan yang telah diuraikan, dapat dirangkum bahwa manfaat media pembelajaran digital interaktif dalam meningkatkan keterampilan membaca pada peserta didik disabilitas. Peran ini antara lain 1) personalisasi dan penyesuaian

tampilan teks (*customizable display*), 2) memfasilitasi pembelajaran mandiri yang fleksibel (*pacing control*), 3) meningkatkan keterlibatan (*engagement*) dan motivasi melalui gamifikasi, 4) menyediakan intervensi dan penguatan kosakata real time, 5) fleksibilitas aksesibilitas fisik dan antarmuka yang dapat disesuaikan (*coustomiable*).

REFERENSI

- Anam, S., Suryani, S., & Puspita, O. (2026). Pengaruh Media Digital Interaktif Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Sma. *Journal of Digital Education and Applied Research*, 1(1), 1-3. <https://doi.org/10.30599/jdear.vxix.xx>.
- Arrasily, O. K., & Dewi, P. K. (2016). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Tingkat Pengetahuan Orang Tua Mengenai Kelainan Genetik Penyebab Disabilitas Intelektual Di Kota Semarang* (Doctoral dissertation, Diponegoro University). <https://eprints.undip.ac.id/50766/>.
- Arrivanissa, D. S. (2023). Mewujudkan Hak dan Kesempatan Kerja Bagi Penyandang Disabilitas Tuna Netra Dalam Perspektif Hukum dan Hak Asasi Manusia. *El-Dusturie*, 2(1).10.21154/eldusturie.v2i1.6746.
- Auditama, E., & Natalia, D. A. R. (2022, August). Perancangan Creative Leisure Space di Kota Yogyakarta dengan Pendekatan Rekreatif-Edukatif. In *Prosiding (SIAR) Seminar Ilmiah Arsitektur* (pp. 502-511). <https://proceedings.ums.ac.id/siar/article/view/1028/1004>.
- Barus, E. R., Novriyenni, N., & Ramadani, S. (2024). Pengelompokan Data Penerima Bantuan untuk Disabilitas di Kota Binjai Menggunakan Metode Clustering Algoritma K-Means. *Repeater: Publikasi Teknik Informatika dan Jaringan*, 2(4), 105-116. <https://doi.org/10.62951/repeater.v2i4.207>.
- Bekasi. P. U. D. K (2023). Analisi hubungan personalisasi keinovatifan teknologi, competitive pressure terhadap financial, technology dengan tipe bisnis sebagai variabel moderasi. <https://pdfs.semanticscholar.org/9ceb/9ef1a396b76498aed574187f73923a61b90c.pdf>.
- Budiarti, I. S. (2023). *Indra penglihatan; mata*. Bumi Aksara.
- Dapa, A. N. (2022). Teknologi asistif bagi pembelajaran online mahasiswa berkebutuhan khusus. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(12), 599-605. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7232800>.
- Fadila, H. N., Koderi, K., Sodiq, A., & Sagala, R. (2025). Literature Review: Aplikasi Mobile Fun Easy Learn Arabic Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab. *Jurnal Naskhi Jurnal Kajian Pendidikan Dan Bahasa Arab*, 7(1), 37-51. <https://doi.org/10.47435/naskhi.v7i1.3486>.

- Haifa, N., Mulyadiprana, A., & Respati, R. (2020). Pengenalan ciri anak pengidap disleksia. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 21-32. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i2.25035>.
- Hikmah, Y. D., & Hasanudin, C. (2024, June). Eksplorasi konsep matematika dalam pembelajaran di sekolah dasar. In *Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran* (Vol. 2, No. 1, pp. 316-324). <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2382/pdf>.
- Indartiwi, A., Wulandari, J., & Novela, T. (2020). Peran media interaktif dalam pembelajaran di era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 28-31. https://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1073.
- Ismawati, I., & Hartanto, R. V. P. (2018). Pelaksanaan rehabilitasi sosial bagi penyandang disabilitas daksa dalam rangka meningkatkan akses atas pekerjaan. *Sosio Informa*, 4(3). <https://doi.org/10.33007/inf.v4i3.1590>.
- Iswara, P. (2011). Pembelajaran Kalimat Bahasa Indonesia dengan Pola Spiral Pada Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, UPI Kampus Sumedang. Sumedang: Universitas Pendidikan Indonesia. *Sumedang: Universitas Pendidikan Indonesia*. https://www.researchgate.net/profile/Prana-Iswara/publication/265083876_PEMBELAJARAN_KALIMAT_BAHASA_INDONESIA_DENGAN_POLA_SPIRAL_PADA_PROGRAM_PENDIDIKAN_GURU_SEKOLAH_DASAR_UPI_KAMPUS_SUMEDANG/links/56af37b608ae2858c62ec8a/PEMBELAJARAN-KALIMAT-BAHASA-INDONESIA-DENGAN-POLA-SPIRAL-PADA-PROGRAM-PENDIDIKAN-GURU-SEKOLAH-DASAR-UPI-KAMPUS-SUMEDANG.pdf.
- Jauhari, A. (2017). Pendidikan inklusi sebagai alternatif olusi mengatasi permasalahan sosial anak penyandang disabilitas. *IJTIMAIYA: Journal of Social Science and Teaching*, 1(1). <https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/Ijtimaia/article/download/3099/2308>.
- Lestari, I. (2022). Interaktivitas pembelajaran di msa pandemi Covid 19 (Studi kasus SD islam kelas 3 Datok Sulaiman Kota Palopo) (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo). <https://repository.uinpalopo.ac.id/id/eprint/5589/1/INDAH%20LESTARI%201.pdf>.
- Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh media visual pada materi pembelajaran terhadap motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173-179. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303>.

- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan guru dalam mengembangkan media pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, 1(1), 43-50.: <https://doi.org/10.62759/jser.v1i1.7>.
- Nabilah, T., Amalia, N., Daulay, N. A., Tambunan, T. Y., anisia Nababan, F., Nursalsabila, J., ... & Putri, A. (2025). Peran Media Digital Dalam Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)*, 5(3), 1244-1250. <https://doi.org/10.36636/primed.v5i3.6780>.
- Nafarizka, M. A., & Subroto, M. (2021). Pemenuhan Hak Narapidana Disabilitas dalam Memenuhi Kesejahteraan Sosial Kelompok Rentan di Lembaga Pemasyarakatan. *ENTITA: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 3(2), 221-236. <https://doi.org/10.19105/ejpis.v3i2.5082>.
- Nanda, A. R., & Herawati, R. (2021). Kendala dan solusi bagi penyandang disabilitas kota semarang dalam mengakses pekerjaan. *Jurnal Pembangunan Hukum Indonesia*, 3(3), 325-336. <https://doi.org/10.14710/jphi.v3i3.325-336>.
- Novela, D., Suriani, A., & Nisa, S. (2024). Implementasi pembelajaran inovatif melalui media digital di sekolah dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 4(2) 100-105. <https://doi.org/10.58737/jpled.v4i2.283>.
- Novela, D., Suriani, A., & Nisa, S. (2024). Implementasi pembelajaran inovatif melalui media digital di sekolah dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 4(2) 100-105. <https://doi.org/10.58737/jpled.v4i2.283>.
- Nuraeni, Y., Serawati, S., Solihats, S. A., Kamilla, F. R., Karomah, L., & Junari, S. S. (2025). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa SD. *Katalis Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Matematika*, 2(1), 34-39. <https://doi.org/10.62383/katalis.v2i1.1190>.
- Puspita, W. R., & Hasanudin, C. (2024, June). Strategi untuk meningkatkan kemampuan berhitung dasar matematika siswa sekolah dasar melalui metode drill. In *Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran* (Vol. 2, No. 1, pp. 1552-1561). <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2585>.
- Rahmawati, H. K. (2022). Optimalisasi Bimbingan Karir Dalam Proses Pengembangan Diri Penyandang Disabilitas Di Forum Komunikasi Disabilitas Kudus. *Konseling Edukasi: Journal Of Guidance and Counseling*, 6(1), 55-74. https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/Konseling_Edukasi.
- Rahmawati, H. K. (2022). Optimalisasi Bimbingan Karir Dalam Proses Pengembangan Diri Penyandang Disabilitas Di Forum Komunikasi Disabilitas Kudus. *Konseling Edukasi: Journal Of Guidance and Counseling*, 6(1), 55-74. https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/Konseling_Edukasi.

- Safitri, I. S., Simorangkir, G. V., Albi, V., & Hidayat, A. F. (2026). Pemanfaatan Media Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Insan Cita Pendidikan (Iceni)*, 3(3), 1-5. <https://doi.org/10.00000/992ass7>.
- Saodah, S., Pratiwi, A. R., Pratiwi, S. A., & Halimah, S. (2020). Penggunaan Media dalam Pembelajaran PKn SD. *Pandawa*, 2(3), 386-395. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa>.
- Saragih, J., Undap, A. P. P., & Mawikere, M. C. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran pak berbasis digital mobile learning. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(2), <https://doi.org/10.5281/zenodo.4659033>.
- Saragih, J., Undap, A. P. P., & Mawikere, M. C. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran pak berbasis digital mobile learning. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(2), <https://doi.org/10.5281/zenodo.4659033>.
- Sari, A. P., & Munir, M. (2024). Pemanfaatan teknologi digital dalam inovasi pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas kegiatan di kelas. *Digital Transformation Technology*, 4(2), 977-983. <https://doi.org/10.47709/digitech.v4i2.5127>.
- Sari, A. P., & Munir, M. (2024). Pemanfaatan teknologi digital dalam inovasi pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas kegiatan di kelas. *Digital Transformation Technology*, 4(2), 977-983. <https://doi.org/10.47709/digitech.v4i2.5127>.
- Sarumaha, Y. A., Putra, A. P., & Hermawan, T. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis digital terhadap pemahaman konsep matematika siswa kelas VIII SMP. *APOTEMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 21-30. <https://doi.org/10.31597/ja.v10i1.1043>.
- Sarumaha, Y. A., Putra, A. P., & Hermawan, T. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis digital terhadap pemahaman konsep matematika siswa kelas VIII SMP. *APOTEMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 21-30. <https://doi.org/10.31597/ja.v10i1.1043>.
- Sholeha, F. Z., & Al Baqi, S. (2022). Kecemasan Peserta Didik dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Mahira*, 2(1), 1-12. <https://doi.org/10.55380/mahira.v2i1.234>.
- Sidhartani, S. (2016). Literasi visual sebagai dasar pemaknaan dalam apresiasi dan proses kreasi visual. *Jurnal Desain*, 3(03), 155-163. <http://dx.doi.org/10.30998/jurnaldesain.v3i03.709>.
- Sinaga, B. M. V., Sianturi, C. K., Gunawan, D., Tarigan, R. B., & Panjaitan, S. M. B. (2023). Meningkatkan Kesadaran Masyarakat Terhadap Hak-Hak Disabilitas Melalui Mini Project Ramah Disabilitas. *ABDISOSHUM: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sosial dan Humaniora*, 2(3), 240-246. <https://doi.org/10.55123/abdisoshum.v2i3.1447>.

- Sinaga, B. M. V., Sianturi, C. K., Gunawan, D., Tarigan, R. B., & Panjaitan, S. M. B. (2023). Meningkatkan Kesadaran Masyarakat Terhadap Hak-Hak Disabilitas Melalui Mini Project Ramah Disabilitas. *ABDISOSHUM: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sosial dan Humaniora*, 2(3), 240-246. <https://doi.org/10.55123/abdisoshum.v2i3.1447>.
- Sitepu, E. N. (2022). Media pembelajaran berbasis digital. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 242-248. <https://dx.doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>.
- Surbakti, R., & Chantrin, I. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Digital Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pelita Ilmu Pendidikan (JPIP)*, 3(2), 41-44. <https://doi.org/10.69688/jpip.v3i2.142>.
- Tiwow, G. M., Manullang, D. R., HS, S. R., Siahaan, A. L., & Komalasari, F. P. (2025). Media pembelajaran digital. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Tiwow, G. M., Manullang, D. R., HS, S. R., Siahaan, A. L., & Komalasari, F. P. (2025). Media pembelajaran digital. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Umaroh, C., & Hasanudin, C. (2024, June). Teori bilangan: Mengenalkan jenis-jenis bilangan pada anak usia dasar. In *Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran* (Vol. 2, No. 1, pp. 370-378). <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2457/pdf>.
- Widinarsih, D. (2019). Penyandang disabilitas di indonesia: perkembangan istilah dan definisi. *Jurnal Ilmu Kesejahteraan Sosial*, 20(2), 4. <https://doi.org/10.7454/jurnalkessos.v20i2.1074>.
- Widinarsih, D. (2019). Penyandang disabilitas di indonesia: perkembangan istilah dan definisi. *Jurnal Ilmu Kesejahteraan Sosial*, 20(2), 4. <https://doi.org/10.7454/jurnalkessos.v20i2.1074>.
- Wulandari, E., Putri, I. A., & Napizah, Y. (2022). Multimedia Interaktif sebagai alternatif media Pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Teori Dan Hasil Pendidikan Dasar*, 1(2), 109-115. <https://doi.org/10.22437/jtpd.v1i2.22834>.
- Zhafirah, R., Marlina, M., Damri, D., Sopandi, A. A., Handayani, E. S., Zulmiyetri, Z., ... & Arnez, G. (2025). Efektivitas media komik strip digital interaktif untuk meningkatkan membaca pemahaman literal bagi anak kesulitan membaca. *Jurnal Kepemimpinan dan Pengurusan Sekolah*, 10(3), 1212-1222. <https://doi.org/10.34125/jkps.v10i3.855>.