



Prosiding

Seminar Nasional

Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset

IKIP PGRI Bojonegoro

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



Dampak Penggunaan Teknologi Pembelajaran Berbasis Digital Terhadap Motivasi Belajar Siswa Disabilitas

Setyo Giri Aji Pamungkas^{1(✉)}, Cahyo Hasanudin²

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

setyojatirogo@gmail.com¹, cahyo.hasanudin@ikip PGRI Bojonegoro.ac.id²

abstrak — Peningkatan teknologi digital telah membawa dampak besar dalam pendidikan, khususnya bagi siswa penyandang disabilitas. Melalui media pembelajaran digital, Penelitian ini termasuk penelitian SLR. Data penelitian ini berbentuk data sekunder. Teknik pengumpulan data menggunakan metode simak dan catat. Teknik validasi data menggunakan teknik triangulasi. Teknik pengumpulan data menggunakan metode simak dan catat. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Penggunaan teknologi pembelajaran digital memiliki manfaat 1) Materi dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu (misalnya modul adaptif, e-modul interaktif, audio, Braille digital). 2) Penyajian materi interaktif dan menarik membuat siswa lebih aktif dan percaya diri. 3) Teknologi digital mendorong kerja kelompok, diskusi, dan keterlibatan sosial. 4) Teknologi asistif membantu siswa belajar mandiri sesuai kecepatan masing-masing. 5) Digitalisasi mendukung prinsip kesetaraan dalam pendidikan inklusi. Jadi simpulan penelitian ini adalah terdapat lima manfaat peningkatan teknologi digital untuk motivasi belajar siswa disabilitas.

Kata kunci — Teknologi digital, Motivasi belajar, Disabilitas

Abstract — digital technology improvement has had a major impact on education, especially for students with disabilities. Through digital learning media, this research is included in SLR research. The data of this research is in the form of secondary data. The data collection technique uses the listening and note-taking method. The data validation technique uses the triangulation technique. The data collection technique uses the listening and note-taking method. T Research results the results of this study indicate that the use of digital learning technology has benefits: 1) Materials can be adapted to individual needs (e.g. adaptive modules, interactive e-modules, audio, digital Braille). 2) Presentation of interactive and interesting materials makes students more active and confident. 3) Digital technology encourages group work, discussion, and social engagement. 4) Assistive technology helps students learn independently at their own pace. 5) Digitalization supports the principle of equality in inclusive education. So the conclusion of this research is that there are five benefits of increasing digital technology for learning motivation of students with disabilities.

Keywords — Digital Technology, Motivation for Learning, Disabilities

PENDAHULUAN

Menurut Danuri (2019) teknologi digital adalah teknologi informasi yang lebih mengutamakan secara sistem komputer atau digital dibandingkan dengan tenaga manusia. Abdul Kadir (2003) bahwa teknologi digital dalam sistem informasi terdiri dari dua komponen utama: perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*) dimana Perangkat keras mencakup peralatan fisik seperti memori, printer, dan keyboard perangkat lunak adalah sekumpulan instruksi yang digunakan untuk mengatur kerja komputer. Rippa dan secundo (2018) teknologi digital terdiri dari tiga bagian yaitu Artefak Digital, *Digital platform and Digital Infrastructure*.

Penelitian ini meninjau perkembangan teknologi digital agar dapat dimanfaatkan secara optimal sesuai kemampuan guru dan fasilitas yang tersedia, dengan metode tinjauan literatur integratif. Nandang Hidayat dan Khusnul Khotimah (2019) teknologi digital merupakan sebuah konsep revolusioner yang merubah cara manusia berinteraksi d). Teangan Dunia digital teknologi digital yang dimaksud adalah *virtual Reality, Augmented Reality, mixed Reality, Mixed Reality, Digital twin* (Karnes, 2023). Media pembelajaran khusus ini disediakan oleh pemerintah atau lembaga pendidikan dalam bentuk buku audio, buku braille, perangkat pembaca elektronik, dan format lainnya (Rohaeti, 2021).

Fakta di lapangan menunjukkan adanya mahasiswa disabilitas netra yang sulit lulus karena keterbatasan penglihatan dalam belajar dan mengakses informasi yang diperlukan untuk mengikuti proses belajar secara efektif (Widiyawati, 2019).

Minimnya variasi Buku Braille dan fasilitas layanan perpustakaan bagi penyandang disabilitas netra yang berbasis teknologi ditengarai menjadi faktor penghambat disabilitas netra dalam belajar (Sembiring & Maria, 2019). Sehubungan dengan hal tersebut, tersedianya fasilitas dan layanan yang memadai adalah hal yang perlu diperhatikan bagi setiap pembelajaran, termasuk disabilitas netra. Penting kiranya bagi disabilitas netra, teknologi dan media yang mendukung proses belajar. Media khusus pembelajaran ini dapat disediakan oleh pemerintah maupun sekolah atau lembaga pendidikan lain dalam bentuk-bentuk layanan: buku audio, buku braille, perangkat pembaca elektronik, maupun format lain (Rukanda, 2021).

Menurut schunk (2012) perasaan, Pencapaian, peningkatan *self-efficacy*, pengalaman belajar, positif, pemahaman materi dan relevansi, penguatan motivasi intrinsik, *feedback*, dan penguatan positif serta efisiensi waktu dan usaha.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif yang dikemukakan oleh Mack (2005). Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara semi terstruktur. Penelitian ini menggunakan dua teori utama yang dikemukakan oleh Syah (2003) dalam menganalisis data. Teori-teori tersebut masing masing tentang motivasi dan kesulitan belajar bahasa isyarat. Penelitian ini mengungkapkan bahwa kedua penerjemah memiliki motivasi integratif dan instrumental dalam mempelajari bahasa isyarat.

Akses terhadap keadilan bagi penyandang disabilitas merupakan hak untuk memperoleh kesempatan yang setara dalam menyampaikan pendapat dan berpartisipasi secara penuh pada seluruh tahapan serta aspek sistem peradilan,

tanpa diskriminasi yang didasarkan pada keterbatasan fisik, mental, maupun sensorik.

Studi ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana penyandang disabilitas visual mengekspresikan motivasi mereka melalui tindakan komunikatif dalam membangun kemandirian sosial di ruang digital. Berdasarkan Teori Motivasi Aksi (Heckhausen, 2018), komunikasi dipahami sebagai tindakan termotivasi yang berorientasi pada tujuan dan berada dalam konteks sosial. Penelitian ini menggunakan desain analisis konten kualitatif, dengan meneliti materi digital akses terbuka seperti podcast publik, saluran YouTube organisasi disabilitas, portal berita *online*, dan kampanye digital inklusif yang mewakili praktik komunikatif individu penyandang disabilitas visual. Analisis berfokus pada identifikasi pola motivasi, strategi komunikatif, dan makna yang tertanam dalam konten tekstual, audio, dan visual.

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, termasuk pendidikan bagi siswa disabilitas. Teknologi pembelajaran berbasis digital, seperti aplikasi pembelajaran, media interaktif, dan teknologi asistif, memungkinkan siswa dengan berbagai kebutuhan khusus memperoleh akses belajar yang lebih mudah dan sesuai dengan karakteristiknya. Menurut Yenduri dkk. (2023), teknologi asistif dapat meningkatkan aksesibilitas pembelajaran, membantu siswa dengan kesulitan belajar menyelesaikan tugas akademik, serta mendukung terwujudnya pendidikan yang inklusif.

Bagi siswa disabilitas, motivasi belajar menjadi faktor penting karena mereka sering menghadapi hambatan dalam mengakses materi pembelajaran. Kausik dan Hussain (2021) menjelaskan bahwa lingkungan pendidikan yang inklusif berpengaruh terhadap motivasi akademik, efikasi diri, dan kesejahteraan siswa dengan disabilitas belajar. Oleh karena itu, penggunaan teknologi digital yang mendukung pembelajaran inklusif berpotensi meningkatkan motivasi belajar sekaligus membantu siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian *Systematic Literature Review* atau sering dikenal dengan singkatan SLR. Penelitian SLR adalah metode untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan menafsirkan seluruh penelitian yang relevan terhadap suatu pertanyaan penelitian, topik, atau fenomena tertentu secara sistematis dan terstruktur (Triandini dkk., dalam Hikmah dan Hasanudin, 2024).

Data penelitian ini berbentuk data sekunder. Data sekunder menurut Umaroh dan Hasanudin (2024) dapat diambil dari berbagai sumber literatur seperti artikel dari jurnal nasional, buku-buku pustaka, skripsi, jurnal ilmiah, serta berbagai dokumen lain yang relevan dengan topik penelitian yang sedang dikaji. Data sekunder yang digunakan di dalam penelitian ini berupa kata, frasa, klausa, atau bahkan kalimat yang diambil dari artikel jurnal yang terbit secara nasional.

Sudaryanto (1993) Menyatakan bahwa metode simak dilakukan dengan menyadap penggunaan bahasa, baik dalam percakapan maupun tulisan. Aktivitas penyadapan ini menjadi teknik dasar, yang kemudian dilanjutkan dengan teknik lanjutan seperti simak libat cakap (peneliti ikut terlibat dalam percakapan) atau simak bebas libat cakap (peneliti hanya menyimak tanpa ikut terlibat). Muhammad

(2011) Menjelaskan bahwa Teknik catat adalah tindak lanjut dari teknik simak, yaitu mencatat hasil penyimak yang dianggap relevan untuk menjawab rumusan masalah penelitian.

Teknik validasi data menggunakan teknik triangulasi. Teknik triangulasi menurut Puspita dan Hasanudin (2024) adalah metode yang digunakan untuk meningkatkan kredibilitas dan kualitas data penelitian dengan cara memeriksa serta membandingkan data dari berbagai sumber yang berbeda. Triangulasi di dalam penelitian ini menggunakan teknik triangulasi teori. Pada penelitian ini teori dari hasil riset atau konsep pakar dijadikan validasi atas pernyataan atau konsep yang sedang disampaikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran teknologi digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di era pendidikan modern. Kemajuan teknologi telah memperkenalkan berbagai inovasi pembelajaran seperti *platform* Penelitian *e-learning*, aplikasi pendidikan, video interaktif, dan perangkat digital yang mendukung proses pembelajaran. Teknologi digital memungkinkan pembelajaran menjadi lebih menarik, fleksibel, dan selaras dengan kebutuhan dan gaya belajar individu siswa. Berikut beberapa pengaruh dari teknologi digital motivasi belajar siswa disabilitas:

1. Pengaruh media pembelajaran digital

Penelitian yang dilakukan oleh Rusdi dkk. (2025) menunjukkan bahwa media pembelajaran digital dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan mendorong siswa untuk lebih aktif selama kegiatan belajar berlangsung. Siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi ketika guru menggunakan video interaktif, *e-book*, maupun aplikasi edukatif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional

Hasil penelitian Ariaty dkk. (2024) juga menemukan bahwa media digital interaktif berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa sekolah menengah. Penggunaan aplikasi berbasis web, simulasi, dan *game* edukatif mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran karena memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Selain itu, Inayah, Syarah, dan Resa (2024) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran digital berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar yang ditunjukkan melalui meningkatnya partisipasi, keaktifan, dan antusiasme siswa selama pembelajaran berlangsung

2. Dampak teknologi digital untuk motivasi belajar siswa

Teknologi digital memberikan dampak yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran digital, seperti video pembelajaran, aplikasi edukasi, *e-learning*, dan multimedia interaktif, dapat meningkatkan minat belajar karena materi disajikan secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Menurut Nastiti dkk. (2024), teknologi digital mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui kemudahan akses informasi, variasi sumber

belajar, serta interaksi yang lebih aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, teknologi digital mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga dapat berpartisipasi aktif melalui diskusi daring, kuis interaktif, dan berbagai aktivitas berbasis teknologi. Inayah dkk. (2024) menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran digital meningkatkan partisipasi, antusiasme, dan keaktifan siswa selama proses belajar berlangsung. Pada siswa disabilitas, teknologi digital juga berfungsi sebagai sarana yang membantu mengurangi hambatan belajar. Teknologi asistif, aplikasi pembelajaran yang adaptif, dan media digital yang aksesibel dapat meningkatkan rasa percaya diri serta motivasi belajar siswa berkebutuhan khusus. Saleh (2024) menyatakan bahwa penggunaan teknologi digital dalam pendidikan memiliki hubungan positif dengan motivasi belajar siswa disabilitas karena membantu mereka memperoleh akses pembelajaran yang lebih mudah dan sesuai dengan kebutuhan individualnya.

3. Peningkatan kompetensi guru dan penciptaan ruang belajar inklusif di era digital

Perkembangan teknologi digital menuntut guru untuk terus meningkatkan kompetensinya dalam memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran. Kompetensi digital guru mencakup kemampuan memilih, mengelola, dan mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran agar dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa yang beragam. Menurut Redecker (2017), kompetensi digital pendidik meliputi kemampuan profesional, pedagogi digital, penilaian, pemberdayaan peserta didik, dan fasilitasi pembelajaran yang inklusif. Peningkatan kompetensi guru sangat penting dalam menciptakan ruang belajar inklusif. Guru yang memiliki keterampilan digital dapat merancang pembelajaran yang lebih fleksibel dan aksesibel bagi seluruh siswa, termasuk siswa disabilitas. Teknologi digital memungkinkan penggunaan berbagai media pembelajaran, seperti video dengan teks, aplikasi pembaca layar, materi audio, dan platform pembelajaran adaptif yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Menurut UNESCO (2023), pemanfaatan teknologi digital yang didukung kompetensi guru dapat membantu mengurangi hambatan belajar dan meningkatkan partisipasi siswa dalam pendidikan inklusif. Florian dan Beaton (2018) menjelaskan bahwa praktik pendidikan inklusif yang efektif menekankan pada penyediaan kesempatan belajar yang dapat diakses oleh seluruh peserta didik tanpa diskriminasi.

4. Media pembelajaran bagi penyandang disabilitas

Menurut Yenduri dkk. (2023), teknologi asistif dan media pembelajaran digital berperan penting dalam mendukung pendidikan inklusif karena mampu mengurangi hambatan belajar yang dialami siswa dengan kebutuhan khusus. Teknologi tersebut memungkinkan siswa mengakses materi pembelajaran sesuai karakteristik dan kebutuhannya sehingga meningkatkan kemandirian dan pengalaman belajar mereka. Selain itu, Saleh (2024) menemukan bahwa penggunaan teknologi digital sebagai media pembelajaran memiliki hubungan positif dengan motivasi belajar siswa disabilitas. Guru menilai bahwa media digital

yang mudah diakses membantu siswa lebih aktif mengikuti pembelajaran dan meningkatkan minat mereka terhadap materi yang dipelajari. Penelitian Al-Azawei dkk., (2016) menunjukkan bahwa penerapan prinsip *Universal Design for Learning* (UDL) dalam media pembelajaran digital dapat meningkatkan aksesibilitas dan efektivitas pembelajaran bagi peserta didik yang memiliki kebutuhan belajar beragam, termasuk penyandang disabilitas. Melalui pendekatan ini, materi pembelajaran disajikan dalam berbagai bentuk sehingga lebih mudah dipahami oleh seluruh siswa.

5. Teknologi untuk mendukung siswa penyandang disabilitas

Menurut Dell dkk., (2017), teknologi asistif merupakan alat yang dapat membantu siswa penyandang disabilitas mengatasi hambatan belajar, meningkatkan kemampuan akademik, komunikasi, dan interaksi sosial. Penggunaan teknologi ini memungkinkan peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran secara lebih efektif sesuai dengan kebutuhan individualnya. Penelitian Yenduri dkk. (2023) menunjukkan bahwa perkembangan teknologi digital, termasuk kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*), realitas virtual (*Virtual Reality*), dan teknologi *metaverse*, memberikan peluang baru dalam menciptakan lingkungan belajar yang inklusif bagi siswa dengan kebutuhan khusus. Teknologi tersebut mampu menyediakan pengalaman belajar yang lebih fleksibel, personal, dan mudah diakses. Selanjutnya, Alnahdi (2014) menjelaskan bahwa teknologi asistif memiliki pengaruh positif terhadap keberhasilan pendidikan inklusif karena membantu siswa penyandang disabilitas berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar di kelas reguler. Pemanfaatan teknologi yang tepat dapat meningkatkan prestasi akademik sekaligus memperkuat rasa percaya diri siswa.

SIMPULAN

Teknologi digital memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa penyandang disabilitas dan perlu didukung oleh ketersediaan fasilitas, kompetensi guru, serta kebijakan pendidikan yang inklusif. Selain itu, penggunaan teknologi pembelajaran digital memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa, media pembelajaran digital membantu siswa disabilitas memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, teknologi digital mendukung kemandirian belajar siswa disabilitas melalui akses yang lebih mudah terhadap materi pembelajaran, pemanfaatan teknologi digital juga berperan dalam menciptakan lingkungan pendidikan yang inklusif dan keberhasilan penggunaan teknologi pembelajaran digital dipengaruhi oleh kompetensi guru dalam mengelola pembelajaran juga turut mendukung dalam pembelajaran untuk penyandang disabilitas.

REFERENSI

Afriani, A. B., Wilmanda, G., & Gamaradika, A. J. (2023, December). Difabel di Pusat: Artificial Intelligence dan Bazar Platform sebagai Medium Inklusif Sistem Edukasi. In *Prosiding Seminar Nasional Kemahasiswaan* (Vol. 1, No. 1, pp. 1-9).

- <https://doi.org/https://doi.org/10.56983/prosidingkemahasiswaan.v1i1.1446>
- Al-Azawei, A., Serenelli, F., & Lundqvist, K. (2016). Universal Design for Learning (UDL): A Content Analysis of Peer-Reviewed Journal Papers from 2012 to 2015. <https://doi.org/10.1186/s41239-016-0005-4>.
- Alnahdi, G. H. (2014). Assistive Technology in Special Education and the Universal Design for Learning. <https://doi.org/10.5539/ies.v7n9p146>.
- Alper, M., & Raharinirina, S. (2006). Teknologi Asistif bagi Individu Penyandang Disabilitas: Tinjauan dan Sintesis Literatur (terjemahan judul). *Journal of Special Education Technology*, 21(2), 47-64. <https://doi.org/10.1177/016264340602100204>.
- Alper, M., & Raharinirina, S. (2006). Teknologi Asistif bagi Individu Penyandang Disabilitas: Tinjauan dan Sintesis Literatur (terjemahan judul). *Journal of Special Education Technology*, 21(2), 47-64. <https://doi.org/10.1177/016264340602100204>.
- Alruthaya, A., Nguyen, T. T., & Lokuge, S. (2021). The Application of Digital Technology and the Learning Characteristics of Generation Z in Higher Education. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2111.05991>.
- Ariaty, E., Ariandini, N., Alfira, E., & Mustari, U. A. (2024). Pengaruh Media Digital Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah. <https://doi.org/10.26618/jkm.v14i2.19006>
- Arsita, R. D. (2021). Motivasi dan Kesulitan Belajar Penerjemah di Pusat Studi Layanan Disabilitas (PSLD). *Universitas Brawijaya: Studi Kasus (Doctoral dissertation, Universitas Brawijaya)*. <https://scholar.google.co.id/scholar>.
- Cahyani dkk. (2024), implementasi pembelajaran berbasis digital memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa melalui peningkatan partisipasi dan keterlibatan dalam proses pembelajaran. <https://doi.org/10.61132/yudistira.v3i2.1678>.
- Data, B., & Computing, C. (2024). Mengenal Apa itu Teknologi Digital Menurut para Ahli. Development <https://doi.org/10.59725/ema.v30i1.195>.
- Dell, A. G., Newton, D. A., & Petroff, J. G. (2017). Assistive Technology in the Classroom: Enhancing the School Experiences of Students with Disabilities. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315627790>.
- Digitalisasi mendukung kesetaraan akses pendidikan inklusif. *Penggunaan Media & Teknologi dalam Pembelajaran IPA bagi Siswa Disabilitas (SLR)* DOI: [10.23960/jrl](https://doi.org/10.23960/jrl).
- Faris dkk. (2025), media pembelajaran digital dapat meningkatkan motivasi belajar karena mampu menghadirkan pembelajaran yang interaktif dan berpusat pada peserta didik. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.3579>.
- Florian, L., & Beaton, M. (2018). Inclusive Pedagogy in Action: Getting It Right for Every Child. DOI: <https://doi.org/10.1080/13603116.2018.1444103>.
- Hardani, A. (2026). Dampak pembelajaran berbasis teknologi terhadap motivasi belajar siswa. *Tarbiyatul Ilmu: Jurnal Kajian Pendidikan*, 3(4), 518-523. DOI: <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v8i4.85214>.

- Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). Pemanfaatan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 2(1).10.55215/jppguseda.v2i1.988.
- Hikmah,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>.
- Inayah, M., Syarah, E., & Resa, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa di SDN Inpres Kapa Pinrang. <https://doi.org/10.26858/maccayya.v2i3.5055>.
- Inayah, M., Syarah, E., & Resa, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa. <https://doi.org/10.26858/maccayya.v2i3.505>.
- INSANI, S. Kata Kunci: Media Audio, Kepuasan Belajar, Siswa Tunanetra, Pembelajaran Inklusif. <https://share.google/IUgylVmPrs3y7syEy>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2023). *Transformasi Digital Pendidikan untuk Mendukung Pembelajaran Inklusif*. Jakarta: Kemendikbudristek. Tersedia pada: <https://www.kemdikbud.go.id>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2023). *Transformasi Digital Pendidikan untuk Mendukung Pembelajaran Inklusif*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Lestari, W. S., Ulina, M., Gunawan, G., & Gaol, M. L. (2024). Innovarte Learning: Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Bagi Mahasiswa Penyandang Disabilitas. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(3), 2084-2098. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i3.2426>
- Maida, S. T., Tumanggor, O. S. P., Hutagaol, K., Wardiningsih, S., Saleh, M. A., Kartika, Y., & Pelleng, F. R. (2025). Peran motivasi dan praktik komunikatif dalam penguatan kemandirian sosial penyandang disabilitas netra di sentra terpadu pangudi luhur (stpl) bekasi timur. *Devote: Jurnal Pengabdian Masyarakat Global*, 4(4), 987-998.DOI: <https://doi.org/10.55681/devote.v4i4.5387>.
- Martiningsih, D. (2023). E-Pub Sebagai Teknologi Pendukung Pembelajaran Bagi Penyandang Disabilitas Netra. *Optimalisasi Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran*, 29/31. https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q.
- Martiningsih, D. (2023). E-Pub Sebagai Teknologi Pendukung Pembelajaran Bagi Penyandang Disabilitas Netra. *Optimalisasi Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran*, 31. <https://share.google/et6mP9aOhpbTsEuID>.
- Media interaktif meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri siswa. Referensi: *Pengembangan Aplikasi MAREN untuk siswa disabilitas SMK* DOI: [10.53299/jppi.v3i2.342](https://doi.org/10.53299/jppi.v3i2.342).
- Muhammad (2011). *Metode Penelitian Bahasa*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

- Muhasim, M. (2017). Pengaruh teknologi digital terhadap motivasi belajar peserta didik. *Palapa*, 5(2), 53-77. https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&.
- Nastiti, A. G. N., dkk. (2024). Efektivitas Penggunaan Teknologi Digital terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.19741>.
- Nastiti, Sumartiningsih, dan Yuwono (2024), penggunaan teknologi digital terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui pembelajaran yang lebih menarik dan mudah diakses. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.19741>.
- Nuraini, A. F. D., & Kusaeri, K. (2025). Systematic Literature Review: Pengaruh Media Pembelajaran Digital Pada Pembelajaran Berdiferensiasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Indonesia. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 58-69. <https://phi.unbari.ac.id/index.php/phi/article/view/439>.
- Poerwanti, S. D., Makmun, S., & Dewantara, A. D. (2024). Jalan panjang menuju inklusi digital bagi penyandang disabilitas di Indonesia. *Journal of Urban Sociology*, 44-55. <https://doi.org/10.30742/jus.v1i1.3536>.
- 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). Retrieved from <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2585>.
- Rahman, I., Amaliyah, N., Amaliyah, A. M., & Denggo, D. C. R. (2024). Pengaruh media pembelajaran digital terhadap motivasi belajar siswa: Kajian studi literatur. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 2(2), 77-86. <https://doi.org/10.58540/jurpendis.v2i2.818>.
- Rais, M., Sukmawati, S., & Hijriyah, U. (2024). Pengaruh penggunaan media digital terhadap motivasi belajar siswa di lingkungan sekolah. *JUPENJI: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia*, 3(4), 46-52. <https://doi.org/10.57218/jupenji.Vol3.Iss4.1332>.
- Redecker, C. (2017). European Framework for the Digital Competence of Educators (DigCompEdu). <https://doi.org/10.2760/159770>.
- Referensi: Implementasi Teknologi Digital pada Pendidikan Inklusi di Indonesia. DOI: [10.31949/educatio.v10i2.8586](https://doi.org/10.31949/educatio.v10i2.8586).
- Rilla, D. (2025). Peran Teknologi Digital Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains dan Teknologi Terapan* | E-ISSN: 3031-7983, 2(4), 386-392. https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=.
- Rusdi, H., Ervianti, R., Adrias, & Zulkarnaini, A. P. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i2.23991>.
- Saleh, H. S. M. (2024). The Reality of Using Digital Technology in Education and Its Relationship to Learning Motivation Among Students with Disabilities. <https://doi.org/10.21608/jdlol.2023.251715.1029>.
- Saleh, H. S. M. (2024). The Reality of Using Digital Technology in Education and Its Relationship to Learning Motivation Among Students with Disabilities. <https://doi.org/10.21608/jdlol.2023.251715.1029>.

- Saptadi, N. T. S. (2025). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Penciptaan Ruang Belajar Inklusif Berbasis Inovasi dan Kreativitas Teknologi di Era Digital. *Jurnal Atma Inovasia*, 5(1), 59-65. <https://doi.org/10.24002/jai.v5i1.10235>.
- Suarjana, I. M., Setemen, K., & Diputra, K. S. (2024). Virtual manipulatives berbasis bahasa isyarat: teknologi asistif untuk mendukung siswa kolok (penyandang disabilitas tunarungu-wicara) dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *International Journal of Community Service Learning*, 8(4), 422-429. <https://doi.org/10.23887/ijcs.v8i4.85214>.
- Sudaryanto (1993). *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa: Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan secara Linguistik*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.
- Teknologi asistif membantu siswa belajar mandiri sesuai kecepatan masing-masing. *Dampak Teknologi Asistif bagi Tunanetra* DOI: [10.23887/jstundiksha.v13i1.73684](https://doi.org/10.23887/jstundiksha.v13i1.73684).
- Teknologi digital memudahkan akses materi sesuai kebutuhan (audio, Braille digital, modul adaptif). Referensi: *Adaptive Learning Modules untuk siswa berkebutuhan khusus* DOI: [10.33394/jtp.v9i3.12250](https://doi.org/10.33394/jtp.v9i3.12250).
- Teknologi digital mendorong kolaborasi, diskusi, dan keterlibatan aktif.
- Tolle, H., & Al Huda, F. (2023). Teknologi digital immersive: pemanfaatan untuk kemajuan bangsa. *Universitas Brawijaya Press* <https://doi.org/10.62872/c9wb0f81>.
- 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>.
- UNESCO. (2023). Guidance for Generative AI in Education and Research. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000385723>.
- Yenduri, G., dkk. (2023). From Assistive Technologies to Metaverse: Technologies in Inclusive Higher Education for Students with Specific Learning Difficulties. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2305.11057>.
- Yenduri, G., Kaluri, R., Rajput, D. S., Lakshman, K., Gadekallu, T. R., Mahmud, M., & Brown, D. J. (2023). From Assistive Technologies to Metaverse: Technologies in Inclusive Higher Education for Students with Specific Learning Difficulties. DOI: Yenduri, G., Kaluri, R., Rajput, D. S., Lakshman, K., Gadekallu, T. R., Mahmud, M., & Brown, D. J. (2023). From Assistive Technologies to Metaverse: Technologies in Inclusive Higher Education for Students with Specific Learning Difficulties. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2305.11057>.
- Yenduri, G., Kaluri, R., Rajput, D. S., Lakshman, K., Gadekallu, T. R., Mahmud, M., & Brown, D. J. (2023). From Assistive Technologies to Metaverse: Technologies in Inclusive Higher Education for Students with Specific Learning Difficulties. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2305.11057>.