Prosiding
Seminar Nasional
Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset
IKIP PGRI Bojonegoro
Tema "Eksplorasi Penalaran dalam Riset untuk Meningkatkan Kualitas Publikasi Ilmiah"

Dampak Media Pembelajaran Interaktif terhadap Keterampilan Berbahasa Indonesia pada Siswa Disabilitas

Sindy Octavia[(1)], Cahyo Hasanudin[2]
[1,2]Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia
sindyoctavia40@gmail.com[1], cahyo.hasanudin@ikippgribojonegoro.ac.id[2]

abstrak— Keterampilan berbahasa indonesia sangat penting bagi para siswa begitupun siswa penyandang disabilitas dengan menggunakan sumber belajar interaktif diperlukan agar siswa mampu menuntut ilmu sesuai dengan kebutuhan. Tujuan utama penelitian ini untuk memahami dampak media pembelajaran interaktif dalam keterampilan berbahasa peserta didik disabilitas. Metode SLR diterapkan untuk riset ini. Data yang dimanfaatkan dalam riset ini bersifat sekunder. Data didalam penelitian ini dikumpulkan melalui teknik simak dan catat. Teknik triangulasi di terapkan sebagai validasi data dalam penelitian. Hasil yang didapatkan membuktikan jika dampak media pembelajaran interaktif terhadap keterampilan berbahasa indonesia pada siswa disabilitas memiliki beberapa dampak antara lain: 1) membantu akses pembelajaran yang lebih mudah, 2) meningkatkan partisipasi dalam belajar, 3) meningkatkan keterampilan penggunaan teknologi, 4) memberikan kesempatan belajar yang setara, 5) meningkatkan daya ingat. simpulan penelitian ini adalah terdapat lima dampak media pembelajaran interaktif terhadap keterampilan berbahasa indonesia pada siswa disabilitas.
Kata kunci— Disabilitas, Keterampilan Berbahasa, Media Interaktif

Abstract— Indonesian language skills are very important for students, including those with disabilities; the use of interactive learning resources is necessary so that students can pursue their education in accordance with their needs. The main objective of this study is to understand the impact of interactive learning media on the language skills of students with disabilities. The SLR method was applied in this study. The data used in this study are secondary. The data were collected through observation and note-taking. Triangulation was applied to validate the data in this study. The results demonstrate that interactive learning media have several effects on the Indonesian language skills of students with disabilities, including: 1) facilitating easier access to learning, 2) increasing participation in learning, 3) improving technology skills, 4) providing equal learning opportunities, 5) improving memory. The conclusion of this study is that there are five effects of interactive learning media on Indonesian language skills among students with disabilities.
Keywords— Disabilities, Language Skills, Interactive Media

PENDAHULUAN

Disabilitas adalah bagian dari masyarakat yang memiliki potensi untuk berkontribusi dan berperan aktif secara maksimal dalam segala sisi kehidupan baik di tingkat nasional, provinsi, maupun masyarakat (Santoso, 2017). Sedangkan menurut Widinarsih (2019) penyandang disabilitas ialah bagian tak terpisahkan dari variasi dan dinamika keanekaragaman ras manusia. Tidak ada perbedaan dalam status kewarganegaraan penyandang disabilitas di Indonesia memiliki porsi hak serta kewajiban yang setara, juga berhak mendapatkan pelayanan khusus guna melindungi dari tindakan diskriminasi (Sholihah, 2016). Jadi, disabilitas merupakan suatu keterbatasan yang dimiliki oleh seseorang baik itu fisik maupun non fisik, Kelompok disabilitas turut memangku jaminan hak yang sama sebagai masyarakat awam terutama pada pendidikan, difabel juga memiliki karakteristik yang berbeda.

Hak pendidikan bagi penyandang disabilitas sesuai dengan karakter tersendiri dan beda dari individu pada lainnya, mereka tidak mampu memperlihatkan kemampuan aspek psikologis, emosional, serta fisiologis (Silitonga dkk., 2023). Adapun ragam disabilitas mencakup empat bentuk, yakni penyandang mental, sensorik, intelektual, serta fisik (Faiz, 2021). Menurut Liwan dkk. (2019) setiap penyandang disabilitas memiliki karakteristik yang beragam, sebagian besar penyandang disabilitas memiliki nilai kesulitan dengan kategori abnormal, namun mereka memiliki nilai kekuatan pada kategori normal. Jadi, karakteristik pada penyandang disabilitas berbeda beda, mereka mempunyai kelebihan serta kelemahan sesuai dengan karakter disabilitas, meskipun begitu disabilitas juga memerlukan keterampilan dalam berbahasa.

Bagi penyandang disabilitas mempelajari keterampilan berbahasa juga termasuk aspek yang penting. Keterampilan berbahasa merupakan aspek penting dalam kemampuan komunikasi setiap individu, yang mana mencakup empat bagian yaitu, keterampilan menyimak, berbicara, membaca, serta menulis (Tarigan, 2021). Keterampilan berbahasa memegang empat aspek yang butuh diperhatikan, yakni keterampilan menyimak, membaca, menulis, lalu berbicara (Pamuji & Setyami, 2021). Seadangkan menurut Tarigan dkk. (2023) orang yang memiliki kemampuan berbahasa secara tepat dan efektif berbanding lurus dengan kemudahan individu dalam menyerap serta mengkomunikasikan informasi, baik secara lisan maupun tertulis. Jadi, keterampilan berbahasa Indonesia sangat penting, guna menjunjung tinggi rasa kebangsaan dan penggunaan bahasa Indonesia yang tepat.

Kegunaan berbahasa indonesia yang baik adalah sebuah keterampilan keterampilan berkomunikasi yang efektif. Sehingga untuk melakukan komunikasi memerlukan keterampilan berbahasa guna menyebutkan artikulasi yang mana dapat

menyampaikan gagasan, pandangan, serta emosi secara utuh kepada orang lain (Salamah, 2022). Keterampilan berbahasa sangat berperan penting karena merupakan kunci dalam berkomunikasi interpersonal dan menjadi peran penting untuk keberhasilan seseorang dalam aspek kehidupan terutama pendidikan (Sanulita dkk., 2024). Keterampilan berbahasa merupakan sarana penting dalam komunikasi, baik dalam aspek kehidupan bermasyarakat ataupun berpendidikan (Tantri, 2018).

Menurut Shalikhah (2017), pembelajaran interaktif merupakan pembelajaran yang menggabungkan berbagai media yang bertujuan membantu para guru maupun siswa dalam memahami materi. Sedangkan menurut Karvita dkk. (2025) media pembelajaran interaktif memiliki banyak bentuk salah satunya menggunakan tayangan video yang mana didalamnya mengkombinasikan unsur suara, gambar, grafik, ataupun teks. Media interaktif juga berfungsi sebagai sarana untuk mengampu beragam mata pelajaran (Daryanto, 2018). Jadi penerapan media berbasis interaktif terutama berbentuk video sangat efektif sebagai media pembelajaran, terutama penyandang disabilitas.

Pada era 4.0 ini tidak sulit menemukan pembelajaran menggunakan media interaktif. Menurut Pertiwi dkk. (2024) jenis dan karakteristik pembelajaran media interaktif banyak ditemukan di platform internet, seperti contoh berikut terdapat tiga jenis, yaitu: sarana pembelajaran digital interaktif, aplikasi Android sebagai sarana belajar interaktif, dan sarana belajar interaktif dengan softwere. Pembelajaran memanfaatkan media video ataupun animasi merupakan pembelajaran media interaktif berbasis android (Fadli dkk., 2020). Menurut Gitardi (2022) dalam penelitiannya pembelajaran menggunakan media video menjadikan sumber edukasi dan informasi yang edukatif dan rekreatif. Jadi, pembelajaran menggunakan media video interaktif bagi penyandang disabilitas sangat efektif dan menarik, sehingga mempermudah dalam menyampaikan suatu pesan ataupun materi bagi penyandang disabilitas.

Penelitian ini penting dilakukan guna mengetahui berbagai macam dampak dari media pembelajaran bagi penyandang disabilitas. Semakin majunya teknologi, sehingga bisa membantu penyandang disabilitas dalam memahami berbagai hal terutama dalam hal pendidikan. Adanya penelitian ini guna mengetahui berbagai dampak yang dapat terjadi pada penggunaan media pembelajaran interaktif.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian yang dilakakukan ini menggunakan studi Systematic Literature Review (SLR). Mengutip pendapat Triandini dkk. dalam Hikmah dan Hasanudin (2024) SLR adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengevaluasi, mengkaji, dan menafsirkan beragam macam penelitian mengenai topik tertentu dan riset yang telah ditentukan.

Hasil riset ini berupa data sekunder. Menurut Umaroh dan Hasanudin (2024), data sekunder dapat diperoleh dari jurnal nasional, buku referensi, tesis, dan berbagai dokumen yang berkaitan dengan penelitian sebelumnya. Data sekunder yang ada dalam penelitian ini terdiri dari kata, frasa, klausa, atau kalimat yang berasal dari buku dan jurnal.

Data dikumpulkan menggunakan metode simak-catat. Pendekatan simak dan catat ini adalah dua metode yang saling berkesinambungan, yang mana teknik yang diterapkan dalam upaya mendapatkan data dengan sistem mengamati cara penggunaan bahasa tersebut., kemudian data yang telah didapatkan diwujudkan menjadi sebuah catatan (Kusumaningrum, 2014). Sedangkan untuk penelitian menggunkan metode simak dihasilkan dengan cara menyimak artikel jurnal dan buku yang telah dikumpulkan guna mendapatkan sekumpulan data yang kemudian di teliti. Menurut Febrian dkk. (2020) dalam proses penguasaan bahasa menggunakan metode simak. Proses pencatatan berfokus pada data relevan yang diperoleh melalui studi pustaka, seperti jurnal dan buku. Metode catat merupakan metode lanjutan yang diambil dari metode simak (Fahmi dkk., 2024).

Teknik triangulasi adalah validasi data yang digunakan dalam penelitian ini. Penerapan teknik triangulasi bertujuan untuk memverifikasi keakuratan sekaligus memperkuat validitas data dengan memadukan beragam sumber rujukan (Puspita & Hasanudin 2024). Triangulasi teoretis merupakan jenis triangulasi yang diterapkan dalam riset ini. Validasi konsep dan pernyataan dalam studi ini dilakukan melalui pemanfaatan rujukan teori dari penelitian terdahulu

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran interaktif sangat membantu bagi penyandang disabilitas, dan memiliki dampak umum yang signifikan. Dampak media pembelajaran interaktif secara umum dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Membantu akses pembelajaran yang lebih mudah

Pembelajaran interaktif, dimana materi dapat dihadirkan dalam beragam format, misalnya gambar, teks, suara, maupun video, sangat membantu siswa penyandang disabilitas. Siswa dapat memilih atau menggunakan bentuk pembelajaran yang paling sesuai dengan kebutuhan mereka. Misalnya, siswa dengan kesulitan membaca dapat terbantu dengan audio, sedangkan siswa dengan gangguan pendengaran dapat menggunakan teks atau visual. Menurut Karisma dkk. (2019) penggunaan audio pada pembelajaran dapat optimal sebagai penyedia bahan ajar bagi siswa, dan mudah diterima. Penyandang disabilitas tuna rungu merupakan orang yang memiliki gangguan pendengaran, pembelajaran yang cocok untuk digunakan adalah menggunakan media visual (Khotijah dkk., 2023). Menurut Ramlah (2022) sarana visual merupakan alat penyampaian informasi yang semata-mata dapat diamati secara kasatmata, yaitu pandangan. Kondisi tersebut membuat proses belajar menjadi lebih mudah diakses dan tidak membatasi kemampuan siswa untuk memahami pelajaran.

2. Meningkatkan partisipasi dalam belajar

Sarana belajar interaktif menciptakan murid disabilitas untuk menunjukkan tingkat partisipasi yang lebih tinggi saat belajar. Melalui fitur seperti kuis, permainan edukatif, simulasi, atau latihan interaktif, siswa bukan menyimak saja dari paparan guru, tetapi juga mengambil peran aktif mencoba serta merespons materi. Hal ini membantu siswa lebih berani berpartisipasi, tidak merasa tertinggal, serta lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Permainan edukatif atau APE dapat dikembangkan secara relevan dengan topik pembelajaran dan kebutuhan peserta didik (Suseno dkk., 2024). Pembelajaran interaktif juga dapat menggunakan fitur simulasi, yaitu penggambaran keadaan yang sebenarnya dari suatu keadaan atau bisa disebut tiruan (Sinurat, 2019). Penyandang disabilitas juga bisa berpartisipasi, karena sangat minimnya minat partisipasi penyandang disabilitas dalam hal pendidikan ataupun yang lain (Erisa, 2022).

3. Meningkatkan keterampilan penggunaan teknologi

Pemanfaatan sarana pembelajaran interaktif memberikan stimulan positif dalam proses belajar peserta didik sehingga terbiasa menggunakan berbagai perangkat dan aplikasi teknologi dalam proses belajar. Melalui penggunaan komputer, tablet, smartphone, atau platform pembelajaran digital, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan mengoperasikan teknologi, mencari informasi, serta memanfaatkan media digital secara lebih efektif dan bertanggung jawab. Keterampilan ini penting untuk mendukung kegiatan belajar maupun kehidupan sehari-hari di era digital. Menurut Yaum dkk. (2022) penggunaan smartphone sangatlah efektif bagi penyandang disabilitas terutama penyandang rungu/tuli. Penggunaan smartphone bisa dijadikan sebagai platform pembelajaran digital untuk meningkatkan aksesibilitas pendidikan dengan memastikan transformasi pendidikan di era digital (Afriani dkk., 2023). Media digital juga sangat membantu penyandang disabilitas dalam sehari-hari, seperti penggunaan media sosial untuk mengakses berita terkini, menyampaikan pendapat, ataupun terlibat langsung (Sulistiani, 2025).

4. Memberikan kesempatan belajar yang setara

Media pembelajaran interaktif membantu siswa disabilitas agar dapat belajar bersama teman-temannya tanpa merasa tertinggal. Dengan adanya fitur seperti teks, audio, dan visual yang bisa disesuaikan, setiap siswa dapat mengakses materi sesuai kebutuhannya. Hal ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih inklusif, sehingga semua siswa memiliki kesempatan belajar yang sama untuk memahami pelajaran, berpartisipasi di kelas, dan mencapai tujuan belajar. Pendidikan inklusif adalah pendekatan yang mentransformasi sistem pendidikan demi memfasilitasi kebutuhan peserta didik yang beragam (Juhari, 2017). Pendidikan inklusif juga diharapkan bisa terwujud secara optimal hingga memperoleh akses dan kesempatan belajar yang setara (Sulaeman, 2024). Penyandang disabilitas turut mempunyai hak sepadan untuk terlibat aktif serta terlibat di segala keadaan (Bharata dkk., 2021).

5. Meningkatkan daya ingat

Sarana belajar interaktif mampu mengoptimalkan siswa dalam mengingat topik pembelajaran jika prosesnya melibatkan banyak indera sekaligus, seperti penglihatan, pendengaran, dan tindakan langsung. Saat siswa tidak hanya membaca,

tetapi juga melihat animasi, mendengar penjelasan, dan berinteraksi (misalnya menjawab kuis atau bermain simulasi), otak akan lebih aktif dalam menyimpan informasi. Definisi yang luas tentang disabilitas pendengaran adalah seseorang yang mengalami kekurangan kemampuan pendengaran baik sebagian atau keseluruhan (Harahap dkk., 2019). Adapun penyandang disabilitas penglihatan adalah orang orang yang kurang atau tidak mampu memfungsikan indera penglihatannya (Indriana, 2017). Tindakan langsung dalam pembelajaran bagi penyandang disabilitas dapat memberikan kesempatan seluas-luasnya untuk memperoleh pendidikan (Thohiri dkk., 2023)

SIMPULAN

Simpulan dari penelitian ini terdapat lima dampak dari media pembelajaran interaktif terhadap keterampilan berbahasa Indonesia pada siswa disabilitas. Adapun lima dampak tersebut adalah 1) membantu akses pembelajaran yang lebih mudah, 2) meningkatkan partisipasi dalam belajar, 3) meningkatkan keterampilan penggunaan teknologi, 4) memberikan kesempatan belajar yang setara, 5) meningkatkan daya ingat.

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://jurnal.fkip.unismuh.ac.id/index.php/prosidingunimbone/article/view/1446

Bharata, R. W., Rani, U., Priyono, N., & Novitaningtyas, I. (2021). Analisis partisipasi penyandang disabilitas dalam perencanaan pembangunan di Kabupaten Gunungkidul. Integralistik, 32(2), 83-88. https://journal.unnes.ac.id/nju/integralistik/article/view/28818

Daryanto, J. (2018). Enggunaan media pembelajaran video interaktif untuk meningkatkan pemahaman tembang macapat dalam pembelajaran bahasa daerah pada siswa sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Dasar, 6(1). https://web.archive.org/web/20180501063217id_/http://www.jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/diksar/article/viewFile/11785/8445

Erissa, D., & Widinarsih, D. (2022). akses penyandang disabilitas terhadap pekerjaan: kajian literatur Fadli, R., Hakiki, M., Rahayu, S., & Astriyani, S. (2020). Validitas media pembelajaran interaktif berbasis android pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar di sekolah menengah kejuruan. Jurnal Inovasi Pendidikan

Dan Teknologi Informasi (JIPTI), 1(1), 9-15. https://www.ejournal.ummuba.ac.id/index.php/JIPTI/article/view/302

Fadli, R., Hakiki, M., Rahayu, S., & Astriyani, S. (2020). Validitas media pembelajaran interaktif berbasis android pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar di sekolah menengah kejuruan. Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI), 1(1), 9-15. https://www.ejournal.ummuba.ac.id/index.php/JIPTI/article/view/302

Fahmi, M. L. S., Rohmah, H. M., Faylindra, I., & Fadhilasari, I. (2024). Analisis proses morfologis dan kesalahan berbahasa dalam berita" Rekor Muri Jaranan Dor Bikin Repot" terbitan Jawa Pos Radar Jombang Edisi Mei 2024. Jurnal Ilmiah Buana Bastra: Bahasa, Susastra, dan Pengajarannya, 11(1), 63-68. https://jurnal.unipasby.ac.id/bastra/article/view/9111

Faiz, I. (2021). Implementasi undang-undang No. 8 Tahun 2016 tentang penyandang disabilitas. Sakina: Journal of Family Studies, 5(2). https://urj.uin-malang.ac.id/index.php/jfs/article/view/735

Febriana, C., Rosalia, S., Irvananda, G., & Kurniawan, R. A. (2020). Kesalahan berbahasa bidang morfologi dalam pantun siswa kelas vii smp aswaja dukun kabupaten magelang. Parafrasa: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran, 2(2). http://jurnal.unikal.ac.id/index.php/parafrasa/article/download/1240/934

GITARDI, N. R. P. (2022). video pembelajaran membangun toleransi di tengah keberagaman: dilengkapi dengan bahasa isyarat *(doctoral dissertation*, UNIVERSITAS AIRLANGGA). https://repository.unair.ac.id/139051/

Harahap, R. M., Santosa, I., Wahjudi, D., & Martokusumo, W. (2019). Kajian penerapan desain universal pada ruang kuliah bagi penyandang disabilitas pendengaran di perguruan tinggi. NARADA, 6, 1-26. https://www.researchgate.net/profile/Rachmita-Harahap/publication/339718999_KAJIAN_PENERAPAN_DESAIN_UNIVERSAL_PADA_RUANG_KULIAH_BAGI_DISABILITAS_PENDENGARAN_DI_PERGURUAN_TINGGI_Studi_kasus_Ruang_Kuliah_Gedung_CADL_di_ITB/links/5e6deb0fa6fdccf994ca22be/KAJIAN-PENERAPAN-DESAIN-UNIVERSAL-PADA-RUANG-KULIAH-BAGI-DISABILITAS-PENDENGARAN-DI-PERGURUAN-TINGGI-Studi-kasus-Ruang-Kuliah-Gedung-CADL-di-ITB.pdf?_sg%5B0%5D=started_experiment_milestone&origin=journalDetail

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.ikippgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2382/pdf.

Indriana, Y. (2017). Perbedaan motivasi belajar pada penyandang disabilitas netra di barehsos disabilitas netraprovinsi Jawa Tengah ditinjau dari riwayatdisabilitas, tingkat disabilitas dan jenis kelamin. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/82092641/14691-libre.pdf?1647175876=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DPerbedaan_Motivasi_Belajar_Pada_Penyanda.pdf&Expires=1781481519&Signature=OFr-Hnkco~OWmlfksFWueWhQHhITnbbHs8pUGR14OVMfs8eTFTNC6nS8Kd1Qrxu68~ftwffQK2MYVjiYUdxUPENLp3455aSkqLKFNNj3ueU0fn~0ocyswM-VLnL1hX-copjYkuOPxi3x5brH1Sf0t-XnIy9MUA76cpE4OFGxUjWGQJqiDTiSSSWYYgk5I4roa2EKLSoZmShcuntVmkC3uogOLPoM73gRWiF4PuY4h5zM72OcGg~p~B~2idTCs~NnEZGwbkc0unyRB~c3TlTkxS4mHVmudNhkRkGF8C0QLeRmoaAHURSaoRdOhg9Ijt97FSb-o9kzyTcIiKPKtHyC2A__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA

Jauhari, A. (2017). Pendidikan inklusi sebagai alternatif solusi 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

Karisma, R., Mudzanatun, M., & Arisyanto, P. (2019). Pengembangan media audio visual untuk mendukung pembelajaran tematik tema 7 subtema 2. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, *3*(3), 216–222. https://doi.org/10.23887/jppp.v3i3.19255

Karvita, L., Halim, A., & Sani, Y. (2025). Penerapan video interaktif dalam pembelajaran bahasa indonesia di kelas 3 untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak tunarungu. JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 8(9), 10723-10731. http://www.jiip.stkipyapisdompu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/9220

Khotijah, S., Juliana, J., & Driyani, D. (2023). Perancangan media pembelajaran interaktif bahasa isyarat bisindo untuk penyandang disabilitas tuna rungu

berbasis android. Jurnal Ilmiah Multidisiplin, 2(1), 126-133. https://doi.org/10.59000/jim.v2i1.101

Kusumaningrum, D. I. (2014). Penggunaan campur kode pada wacana iklan plesetan di Google edisi Maret 2013 (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta). https://eprints.ums.ac.id/id/eprint/28582

Liwan, A. S., IGA, T. W., & IGAN, S. A. (2019). Karakteristik mental dan emosional anak disabilitas berdasarkan strength and difficulties questionairre di Yayasan Pendidikan Anak Cacat (YPAC) Jimbaran, Bali. Medicina, 50(3). https://doi.org/10.15562/medicina.v50i3.599

Pamuji, S. S., & Inung Setyami, S. S. (2021). Keterampilan berbahasa. Guepedia. https://books.google.co.id/books?id=WrNMEAAAQBAJ&lpg=PA3&ots=GJyEp7FJwo&dq=Keterampilan%20berbahasa%20indonesia&lr&hl=id&pg=PA3#v=onepage&q=Keterampilan%20berbahasa%20indonesia&f=false

Pertiwi, D. S. K., & Wardhani, I. S. (2024). Karakteristik media pembelajaran interaktif untuk siswa sekolah dasar. Jurnal Media Akademik (JMA), 2(11). https://jurnal.mediaakademik.com/index.php/jma/article/view/869

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.ikippgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2585

Ramlah, S. A. (2022). Pengembangan media audio interaktif padamata pelajaran bahasa Inggris kelas XI di SMA NEGERI 11 MAKASSAR. https://eprints.unm.ac.id/23978/

Salamah, I. S. (2022). Kemampuan bicara siswa disabilitas intelektual. In International Seminar on Language, Education, and Culture (ISoLEC) (Vol. 6, No. 1, pp. 286-290). https://conference.um.ac.id/index.php/isolec/article/view/3835

Santoso, M. B., & Apsari, N. C. (2017). Pergeseran paradigma dalam disabilitas. Intermestic: Journal of International Studies, 1(2), 166-176. https://doi.org/10.24198/intermestic.v1n2.6

Sanulita, H., Lestari, S. A., Syarmila, S., Yustina, I., Atika, A., Nurillah, S., ... & Annisa, A. (2024). Keterampilan berbahasa reseptif: Teori dan pengajarannya. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. https://books.google.co.id/books?id=W40WEQAAQBAJ&lpg=PA122&ots=1

cEsjVma2O&dq=Pentingnya%20keterampilan%20berbahasa&lr&hl=id&pg=PA2#v=onepage&q=Pentingnya%20keterampilan%20berbahasa&f=false

Shalikhah, N. D. (2017). Media pembelajaran interaktif lectora inspire sebagai inovasi pembelajaran. Warta Lpm, 20(1), 9-16. https://journals.ums.ac.id/warta/article/view/2842%20.%283

Sholihah, I. (2016). Kebijakan baru: jaminan pemenuhan hak bagi penyandang disabilitas. Sosio Informa, 2(2). 3(3), 80-88. https://doi.org/10.33007/inf.v2i2.256

Silitonga, T., Purba, Y., Munthe, H., & Herlina, E. S. (2023). Karakteristik anak berkebutuhan khusus. Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora, 2(3), 11155-11179. https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/329

Sinurat, B. J. (2019). Model pembelajaran simulasi. di akses dari *academia*. ed. pada, 3. https://www.academia.edu/download/51938810/Model_Pembelajaran_Simulasi.pdf

Sulaeman, M., & Trustisari, H. (2024). Aksesbilitas disabilitas untuk mewujudkan pendidikan yang inklusif di lingkungan pendidikan tinggi. Jurnal Ilmiah Nusantara, 1(5), 65-72. https://ejurnal.kampusakademik.co.id/index.php/jinu/article/view/2429

Sulistiani, I. (2025, May). Dampak media sosial terhadap partisipasi politik penyandang disabilitas. In Prosiding Seminar Nasional Indonesia (Vol. 3, No. 2, pp. 81-91). http://sociohum.net/index.php/PROSIDINGNASIOANAL/article/view/57

Suseno, A., Ishartiwi, I., Handoyo, R. R., & Azizah, N. (2024). Penerapan alat permainan edukatif (APE) untuk pengembangan profil pelajar pancasila terintegrasi mata pelajaran. Jurnal Abdidas, 5(4), 382-389. https://www.abdidas.org/index.php/abdidas/article/view/966

Tantri, N. N. (2018). Pentingnya keterampilan berbahasa untuk meningkatkan *softskill* umat Hindu. Satya Widya: Jurnal Studi Agama, 1(1), 26-36. https://doi.org/10.33363/swjsa.v1i1.22

Tarigan, S. (2021). Meningkatkan keterampilan berbahasa Indonesia siswa melalui penerapan pembelajaran berbasis proyek. Indonesian Journal of Educational Development (IJED), 2(1), 148-157. https://doi.org/10.5281/zenodo.4781878

Tarigan, Y. H. B., Cipta, N. H., & Rokmanah, S. (2023). Pentingnya keterampilan berbahasa indonesia pada kegiatan pembelajaran sekolah dasar. Didaktik: Jurnal

Ilmiah PGSD STKIP Subang, 9(5), 829-842. https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2032

Thohiri, M. K., & Azhar, Z. N. (2023). Implementasi metode pembelajaran langsung pada pendidikan agama islam ramah anak disabilitas di sekolah. PERSPEKTIF: Jurnal Program Studi Pendidikan Islam, 16(02), 1-25. https://ejournal.kopertais4.or.id/mataraman/index.php/perspektif/article/view/6149/3943

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.ikippgribojonegoro.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

Yaum, L. A., Marsidi, M., & Mais, A. (2022). Desain dan pengembangan teknologi asistif berbasis aplikasi *Speech Text Reading Converter For Conference (SPETRIC)* untuk Pembelajaran Daring Bagi Mahapeserta didik Disabilitas Rungu. *Jurnal Ortopedagogia*, *8*(2), 158-163. https://pdfs.semanticscholar.org/f357/2072bc517463ce62bd4f0e28f035ae1428f2.pdf