

PERANCANGAN WEB-APPS INKLUSIF PENGENALAN KONSEP POLUSI BAGI ANAK SEKOLAH DASAR

Muhammad Irham Hidayat¹, Aditya Januarsa²

Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Arsitektur dan Desain

Institut Teknologi Nasional Bandung

E-mail: muhammad.irham153@mhs.itenas.ac.id/adityajanuarsa@itenas.ac.id.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah web-apps inklusif yang memperkenalkan konsep polusi kepada siswa sekolah dasar yang mengalami kesulitan belajar, seperti *slow learner*. Tujuan utama desain ini adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi melalui strategi pembelajaran interaktif digital. Partisipasi aktif dari siswa sekolah dasar, orangtua, dan ahli pendidikan inklusif dilibatkan dalam proses perancangan website ini. Data diperoleh melalui studi deskriptif, wawancara, dokumentasi, dan tinjauan pustaka dari berbagai sumber seperti jurnal dan laporan penelitian. Website inklusif yang dirancang mempertimbangkan kebutuhan belajar dan kemampuan siswa sekolah dasar. Media pembelajaran interaktif seperti video animasi dan permainan edukasi disertakan dalam website ini, dengan bahasa yang sederhana dan visual yang menarik. Strategi pembelajaran interaktif digital ini berfokus pada perhatian siswa, dimana mereka diharapkan dapat memahami materi melalui pembelajaran digital interaktif. Tujuan dari strategi ini adalah meningkatkan antusias dan semangat belajar siswa serta meningkatkan pemahaman bacaan mereka. Penerapan strategi ini diharapkan dapat membantu guru dalam menangani hambatan belajar siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Dengan demikian, web-apps inklusif ini diharapkan dapat menjadi sarana yang bermanfaat dalam mengenalkan konsep polusi kepada siswa sekolah dasar dengan kesulitan belajar.

Kata Kunci: Web-apps, Desain Inklusif, *Slow learner*, Polusi.

Abstract

This research aims to design an inclusive web-app that introduces the concept of pollution to elementary school students who experience learning difficulties, such as *slow learners*. The main aim of this design is to increase students' understanding of the material through digital interactive learning strategies. Active participation from elementary school students, parents, and inclusive education experts was involved in the design process of this website. Data was obtained through descriptive studies, interviews, documentation and literature reviews from various sources such as journals and research reports. An inclusive website designed to take into account the learning needs and abilities of elementary school students. Interactive learning media such as animated videos and educational games are included on this website, with simple language and attractive visuals. This digital interactive learning strategy focuses on students' attention, where they are expected to be able to understand the material through digital interactive learning. The aim of this strategy is to increase students' enthusiasm and enthusiasm for learning and improve their reading comprehension. It is hoped that implementing this strategy can help teachers deal with students' learning difficulties, so that the learning process becomes more effective and efficient. Thus, it is hoped that these inclusive web-apps can be a useful tool in introducing the concept of pollution to elementary school students with learning difficulties.

Keywords: Web-apps, Inclusive Design, *Slow learner*, Pollution.

1. Pendahuluan

Sektor Pendidikan inklusif merupakan sebuah sistem pendidikan dan pengajaran terpadu yang memandang semua peserta didik sebagai bagian berharga dalam kebersamaan apapun perbedaannya. Pendidikan inklusif bertujuan untuk memberikan kesempatan yang seluas-luasnya kepada peserta didik berkebutuhan khusus dan mewujudkan penyelenggaraan pendidikan yang menghargai keberagaman dan tidak diskriminatif sehingga tercipta pendidikan bermutu yang sesuai kebutuhan dan kemampuan peserta didik, (Sukarso, 2007). anak berkebutuhan khusus merupakan anak yang membutuhkan pelayanan khusus karena kecenderungan memiliki keterbatasan baik secara mental, fisik, maupun materi. Anak-anak ini membutuhkan layanan pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan dan hambatan yang mereka miliki. Anak Berkebutuhan Khusus terdiri dari dua kelompok, yaitu anak berkebutuhan khusus temporer (sementara) dan anak berkebutuhan khusus permanen (tetap), (Arifah et al., 2022)

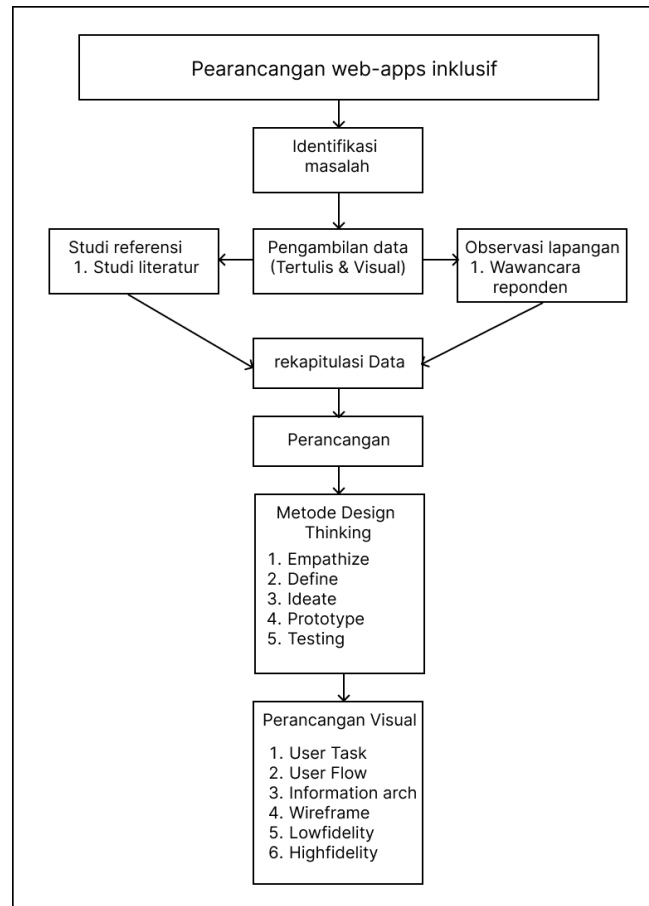
Salah satu solusi untuk membantu anak lamban belajar memahami materi bacaan inti dengan mudah adalah dengan menggunakan strategi pembelajaran digital interaktif. Pembelajaran digital interaktif, atau pembelajaran digital interaktif, adalah strategi pembelajaran yang menggabungkan strategi pembelajaran sepanjang siklus pembelajaran dengan menggunakan media digital yang dikemas dan dirancang dengan cara yang sangat menarik dan interaktif. (Syauqi Malik et al., 2020), optimalisasi peningkatan keterampilan menyimak anak berkebutuhan khusus juga perlu strategi dan media yang menarik dan memotivasi. Sejalan dengan (Arifah et al., 2022) menjelaskan bahwa prinsip penggunaan media pembelajaran adalah proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan juga proses pembelajaran lebih interaktif. Sehingga, meminimalisasi kegiatan pembelajaran yang kurang menarik dan penggunaan media pembelajaran yang masih kurang tepat hal ini sesuai dengan Sudjana & Rivai menyatakan bahwa hubungan media berbasis audio dengan pengembangan keterampilan mendengarkan atau menyimak yakni saling berkorelasi karena dapat menambah minat anak dalam belajar. Dalam hal ini, anak dapat menyimak dengan mendengarkan suara dengan dibantu visualisasi gambar, dan juga kegiatan interaktif yang di setting dalam media digital (Yunaini, n.d.) (Supena & Munajah, 2020)

Strategi pembelajaran digital interaktif memusatkan perhatian siswa, siswa diminta memperhatikan untuk memahami materi yang dikemas dalam lingkungan pembelajaran interaktif. Strategi pembelajaran digital interaktif juga dianggap sebagai solusi strategi pembelajaran abad 21 yang valid karena mencakup aspek kunci literasi, HOTS (Higher Order Thinking Skills), 4C (Critical Thinking, Creativity, Communication, Collaboration) hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi pembelajaran digital interaktif dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman membaca anak lamban belajar, karena pada dasarnya strategi pembelajaran digital interaktif adalah pembelajaran. (Rofiah & Rofiana, 2017) strategi yang menggabungkan strategi pembelajaran siklus pembelajaran. menggunakan media digital yang dikemas dan dirancang dengan sangat menarik dan interaktif sehingga dapat menumbuhkan semangat dan gairah siswa dalam lingkungan belajar sehingga dapat meningkatkan pemahaman bacaannya (Syauqi Malik et al., 2020)

Polusi merupakan permasalahan lingkungan kompleks yang berdampak besar terhadap kesehatan dan kesejahteraan masyarakat, memahami konsep pencemaran sejak dini sangat penting untuk membangun generasi yang sadar lingkungan dan bertanggung jawab, (Denico et al., n.d.) tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang website inklusif yang memperkenalkan konsep polusi kepada siswa sekolah dasar yang memiliki kesulitan dalam menyerap informasi atau lamban belajar, untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan suatu pengembangan strategi pembelajaran yang memudahkan siswa dalam menghadapi proses pembelajaran serta mengatasi hambatan yang dialami peserta didik, Tujuan perancangan website inklusif ini mendeskripsikan penerapan strategi pembelajaran digital interaktif untuk meningkatkan pemahaman pada proses belajar pada anak slow learner. Kiranya perlu diadakan inovasi dalam proses pembelajaran agar anak berkebutuhan khusus mampu mengikuti proses pembelajaran dengan baik seperti anak pada umumnya mempunyai tingkat kecerdasan dan gaya belajar yang berbeda-beda.

2. Metode/Proses Kreatif

Pada Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan menggunakan studi kasus, analisis data, studi literatur dan wawancara, basis data tersebut berisi informasi terkait pendidikan inklusif, dan anak dengan gangguan belajar termasuk aspek literasi visual. Informasi yang dikumpulkan juga mencakup referensi dan data visual, dimana data referensi mengacu pada berbagai penelitian yang berkaitan dengan topik penelitian, sedangkan informasi visual diperoleh dengan mendokumentasikan kegiatan perancangan media digital pembelajaran inklusif, adapun tahapan perancangan menggunakan metode Design Thinking.



Bagan 1. Bagan Penelitian.
Sumber : Penulis, 2024

Pada proses prancangan ini di dahului dengan mengidentifikasi masalah yang ada di lapangan dengan pengambilan data yang di butuhkan anatar lain dengan mencari studi refrensi jurnal ilmiah dari penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan judul yang kita angkat dan juga melakukan observasi lapangan langsung dengan narasumber seperti guru, orang tua, dan beberapa anak sekolah dasar, setelah proses pengambilan data sudah cukup barulah merekapitulasi data yang di kumpulkan untuk menuju proses perancangan, antara lain dengan menggunakan metode design thinking seperti empathize, define, ideate, prototype, dan testing, pada proses ini tidak selalu terstruktur tergantung tahapan apasaja yang akan di lalui.

3. Diskusi/Proses Desain

3.1 Pengumpulan Data

Data-data ini diperoleh dengan mengumpulkan informasi dari berbagai jenis referensi seperti buku, jurnal, dalam bentuk digital, data di ambil dari jurnal ilmu kesehatan aisyah, menurut William (2008) pada penelitiannya bahwa Proporsi jenis kelamin yang tertinggi pada anak berkebutuhan khusus (slow lenear) adalah anak dengan jenis kelamin yang paling banyak yaitu laki-laki 66,7 %. Sedangkan proporsi terendah pada anak slow lenear adalah anak dengan jenis kelamin perempuan yaitu 33,3, dan untuk rentan usia paling tinggi dengan usia 51.5% untuk usia 15-16 dan terendah usia 11-12 tahun 3.0%.

3.2 Wawancara

Dalam Pengumpulan data dengan menggunakan wawancara semi terstruktur menggunakan daftar pertanyaan sebagai paduan, tetapi peneliti juga dapat mengajukan pertanyaan tambahan berdasarkan jawaban narasumber terutama guru dan orangtua wali siswa sekolah dasar, hasil wawancara bersama guru SDN 4 Cilangkap, Anak dengan gangguan belajar atau slow learner itu memiliki kesulitan dalam daya tangkap ketika aktivitas belajar, konsentrasi yang rendah karna kurangnya perhatian mereka, daya ingat yang pendek dalam pembelajaran yang di sampaikan secara verbal, oleh sebab itu mereka perlu treatment khusus, yaitu dengan menerapkan konsep pemberian materi yang terus berulang, menerapkan unsur cerita yang relate dengan kehidupan sehari hari mereka dan di dukung dengan konsep visual dan auditory yang catchy.

3.3 Problem Statement

Anak yang mengalami gangguan belajar memiliki kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas, dan masih sedikitnya metode pembelajaran yang dirancang khusus untuk anak yang mengalami gangguan belajar khususnya dalam pemanfaatan media digital interaktif, dan juga menghadapi kesulitan dalam memahami pembelajaran untuk mengenal konsep polusi karena kurangnya sumber daya yang ramah anak dan mudah dimengerti, Konten tentang polusi cenderung terlalu kompleks dan kurang sesuai dengan kebutuhan mereka, sehingga mempersulit mereka untuk memahami dampak polusi terhadap kesehatan dan lingkungan

3.4 Problem Solution

Untuk mengatasi tantangan ini, dirancanglah sebuah website inklusif yang bertujuan untuk mengenalkan konsep polusi kepada anak sekolah dasar dengan cara yang menyenangkan, interaktif, dan mudah dimengerti, melalui pendekatan desain dan fitur khusus yang ramah anak dalam membantu mereka dalam proses pembelajaran, website ini menyajikan konten dan fitur sesuai dengan kebutuhan anak dengan gangguan belajar yang dimana menerapkan konsep dengan pemberian materi pengulangan dan pemanfaat Audio dan visual yang ramah anak, termasuk mereka yang memiliki gangguan belajar, dengan demikian website ini tidak hanya membantu dalam proses pembelajaran tapi juga membantu pemahaman anak-anak tentang edukasi polusi, dan juga mendorong anak akan kesadaran peduli lingkungan

3.5 Segmentasi Target

Demografis	Laki-laki dan perempuan, usia 10-12 tahun, pelajar Sekolah Dasar.
Geografis	Indonesia, tinggal di daerah pedesaan yang masih kurangnya akan jangkauan teknologi digital yang merata, khususnya di sekolah.
Psikografis	Anak-anak yang menyukai pembelajaran yang berinteraksi dengan teknologi digital, dan anak yang dapat menggunakan teknologi digital.
Teknografis	Anak-anak yang mampu mengakses teknologi, smartphone, tablet, laptop, menggunakan internet untuk belajar dan bermain, dan tertarik dan aktif terhadap teknologi digital.

3.6 Tawaran Perancangan

Perancangan Web-Apps Inklusif : Pengenalan Konsep Polusi Untuk Anak Sekolah Dasar.

3.7 What To Say

Mengenal Konsep Polusi : Menjaga dan Melestarikan Alam Kita.

3.8 How To Say

Membantu anak sekolah dasar yang memiliki gangguan belajar dalam membantu mereka untuk mempelajari pengenalan konsep polusi yang dirancang dengan fitur audio dan visual yang khusus dan ramah anak serta di dukung dengan penyajian materi yang ringan dan mudah dipahami, agar anak dapat bersemangat dalam belajar.

3.9 Pendekatan Kreatif

Pendekatan pembelajaran yang menekankan pengalaman belajar yang interaktif dan berbeda dengan dukungan audio dan menarik secara visual dan auditory yang catchy, Pendekatan ini mendukung proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif.

3.10 Strategi Media

Web-Apps Inklusif : Pengenalan Konsep Polusi Untuk Anak Sekolah Dasar.

3.11 Manfaat dan Kebutuhan

Terdapat manfaar antara lain aksesibilitas: Menyediakan akses pembelajaran yang mudah bagi anak-anak dengan gangguan belajar, Keterlibatan Interaktif: Materi pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar anak, Pendekatan Personalisasi: Konten yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan anak slow learner, Dukungan Orang Tua: Memberikan sumber daya yang bermanfaat bagi orang tua untuk mendukung pembelajaran anak di rumah.pada bagian kebutuhan antara lain, Konten Edukasi yang Interaktif: Membuat konten yang dapat diakses dan dimengerti oleh anak slow learner, desain Inklusif: Desain yang ramah bagi anak-anak dengan berbagai kebutuhan belajar, platform yang Stabil dan Aman: Infrastruktur teknologi yang handal dan memastikan privasi serta keamanan data anak-anak.

4. Perancangan

Metode perancangan menggunakan metode Design Thinking, dengan beberapa tahapan yaitu Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan testing, dan tahapan ini tidak selalu berurutan atau acak.

4.1 Empathize

Memahami kebutuhan dan pengalaman pengguna, termasuk anak-anak sekolah dasar dengan gangguan belajar, Melakukan wawancara, observasi, dan penelitian untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang tantangan yang dihadapi pengguna.

User Persona : Rafka afka seorang siswa kelas 5 SD yang usianya 11 tahun, hobi dia bermain sepakbola dan main game di smartphone dia salah satu anak yang memilki gagan belajar karna kurangnya motivasi dia dalam belajar, selalu merasa bosan, dan selalu tidak fokus ketika beraktiftas dalam proses pembelajaran, akan tetapi rafka sangat ingin bisa belajar dengan baik.

User Story : Rafka adalah seorang siswa yang ingin belajar dengan baik dan menyenangkan.

4.2 Define

Mendefinisikan masalah yang ingin diselesaikan, yaitu kesulitan anak-anak dalam memahami konsep polusi dengan pengalaman belajar yang berbeda, Merumuskan pertanyaan desain yang spesifik dan tujuan yang ingin dicapai.

Define Problem Statement : Rafka merupakan siswa yang mengalami gangguan belajar atau slow learner, dia mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran di kelas karna tidak adanya kecocokan dia terhadap metode pembelajaran secara klasikal atau verbal.

Define Hipothesis Statement : Jika Rafka mendapatkan akses kedalam website inklusif maka rafka belajara dengan baik dan menyenangkan

4.3 Ideate

Menghasilkan ide-ide kreatif untuk solusi, termasuk desain website, konten interaktif, dan fitur-fitur pendukung lainnya dan menghasilkan ide-ide yang inovatif, seperti Interactive Learning Modules, (HMW) membuat pelajaran lebih menyenangkan dan interaktif.

How Might We (MHW)

Problem : Slow learner umumnya memiliki kemampuan kognitif yang lebih lambat dibandingkan dengan anak-anak lain seusianya. Hal ini dapat membuat mereka kesulitan dalam memahami materi pelajaran yang kompleks dan abstrak.

How Might We : Membuat materi edukasi yang mudah dipahami: Materi edukasi di website ini harus disajikan dengan cara yang mudah dipahami oleh slow learner. Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan bahasa yang sederhana, pemberian materi yang berulang serta aset pendukung seperti gambar, audio dan video.

Problem : Kurangnya fokus dan perhatian: Slow learner seringkali mengalami kesulitan dalam fokus dan perhatian. Hal ini dapat membuat mereka mudah terganggu dan sulit untuk mengikuti instruksi.

How Might We : Menyediakan fitur atau metode yang cocok dengan penggabungan visual dan audio yang eye catching Website ini harus menyediakan fitur yang dapat menarik perhatian atensi siswa yang memungkinkan slow learner untuk belajar secara baik dan menyenangkan.

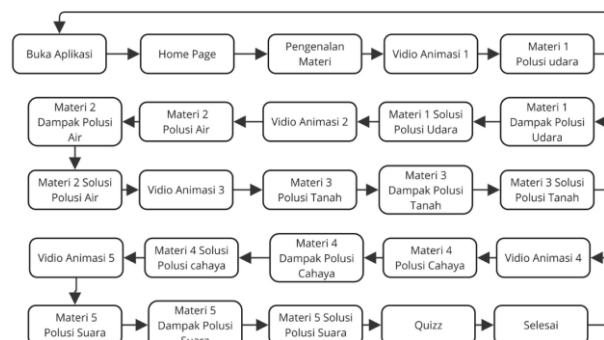
Problem : Kepercayaan diri yang rendah: Kegagalan dalam belajar dapat membuat slow learner kehilangan kepercayaan diri. Hal ini dapat memperburuk kesulitan mereka dalam belajar.

How Might We : Memberikan umpan balik yang positif: Slow learner membutuhkan umpan balik yang positif untuk meningkatkan kepercayaan diri mereka. Website ini harus memberikan umpan balik yang positif dan konstruktif kepada slow learner.

4.4 Prototype

Membangun prototipe awal dari website inklusif berdasarkan ide-ide yang dihasilkan. Menggunakan alat-alat prototyping seperti figma, Miro ect.

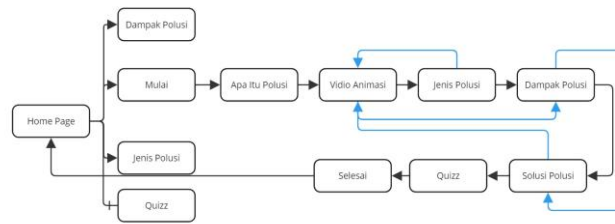
4.5 User Task



Gambar 2. User Task
Sumber : Penulis, 2024

User Task membantu memastikan dirancang sesuai dengan kebutuhan user dengan kesulitan belajar dengan konsep pemberian materi pengulangan, dengan scenario dalam menentukan tata letak dan tahapan atau tugas apa saja yang akan di lalui oleh user.

4.6 User Flow



Gambar 2. User flow
Sumber : Penulis, 2024

User Flow dirancang untuk memastikan bahwa user dapat dengan mudah bernavigasi dan membantu dalam proses pembelajaran secara maksimal dan efektif.

4.7 Information architecture

Information architecture membantu untuk memastikan semua elemen pada halaman user interface diatur secara terstruktur dan kemudahan dalam bernavigasi pada setiap halaman web-apps dengan pemanfaatan fitur-fitur yang tersedia dalam proses pembelajaran.

4.8 TypeFace



Gambar 3. typeface
Sumber : Penulis, 2024

Pemilihan yang di pilih ialah Poppins dan ClearSans karna jenis Font yang mudah dibaca: Website menggunakan font yang mudah dibaca untuk anak-anak, seperti Clear Sans dan Poppins dengan ukuran yang menyesuaikan visual yang dibutuhkan, teks yang singkat dan padat: Teks pada website singkat dan padat, sehingga mudah dipahami oleh anak-anak, judul yang jelas dan menarik: Judul pada website dirancang jelas dan menarik untuk menarik perhatian anak-anak, terdapat ukuran font regular size, italic, dan bold.

4.9 Low-Fidelity



Gambar 4. Low-fidelity
Sumber : Penulis, 2024

Lowfidelity berfungsi untuk memberikan gambaran kasar tentang penempatan tataletak dan pemberian struktur halaman utama pada perancangan web-apps ini, ini menjadi dasar untuk ke level high-fidelity prototyping.

4.10 High-Fidelity



Gambar 5.. High-fidelity
Sumber : Penulis, 2024

High-fidelity mockup ini menampilkan hasil akhir dengan versi lebih lengkap dengan pemberian warna, icon, typeface dan visual yang lebih detail pada setiap halaman web.

4.11 Testing

Pada tahapan ini, Mengujikan prototipe kepada pengguna target, termasuk anak-anak sekolah dasar dengan gangguan belajar, dan guru untuk mendapatkan umpan balik langsung, dan mengamati reaksi dan tanggapan pengguna terhadap prototipe, serta mencatat area yang perlu diperbaiki atau ditingkatkan. Hasil dari pengujian mendapatkan hasil dan masukan dengan mempertimbangkan aspek [1] Kemudahan pengguna, [2] Aksesibilitas fitur, [3] Daya Tarik visual, [4] penyelesaian tugas, [5] kejelasan informasi, [6]kepuasan secara keseluruhan, [7]kemungkinan di rekomendasikan, respon yang di dapat mendapatkan hasil positif yang berarti pengujian berjalan dengan lancar dengan ringkasan hasil yang dibagi menjadi 2 yaitu strengths dan weakness, dengan hasil pada user 1, Strengths : Kemudahan Pengguna dalam bernavigasi dan mengidentifikasi visual dan menyerap informasi secara jelas dan mudah. Weakness : Masih perlu adanya game interaktif yang dapat mendukung dalam proses pembelajaran. User 2. Strengths : kepuasan Pengguna dalam bernavigasi dan menyerap informasi secara jelas dan mudah untuk dipahami, Weakness : Masih perlu ditambahkannya animasi atau ilustrasi yang dapat mendukung dalam proses pembelajaran.

5. Kesimpulan

Dapat ditarik kesimpulan dan dinyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media digital interaktif dapat membantu proses pembelajaran khususnya pada anak berkebutuhan khusus. Karena dengan menggunakan media digital interaktif dapat secara langsung melibatkan siswa sehingga siswa tidak hanya satu arah diberi informasi melainkan dipancing agar ikut serta mencari informasi melalui konten yang disajikan pada media digital tersebut baik itu segi visual, audio, maupun pemberian materi yang ringan dan berulang. dengan memanfaatkan media digital website inklusif yang dikemas dan didesain dengan sangat menarik dan interaktif sehingga dapat menumbuhkan antusias dan semangat belajar peserta didik dalam lingkungan belajarnya sehingga mampu meningkatkan pemahaman mereka dalam proses belajar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi anak berkebutuhan khusus dalam mendukung proses belajar mereka tentang mengenal konsep polusi yang efektif dan inklusif bagi anak sekolah dasar. dengan meningkatkan pengetahuan dan pemahaman anak tentang polusi, kita dapat membantu menciptakan masa depan yang lebih lestari bagi bumi dan generasi mendatang dan memotivasi anak untuk mengambil tindakan dalam menjaga lingkungan.

6. Daftar Referensi

- Arifah, C., Rakhmat, C., & Mulyadi, S. (2022). *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian dan Pendidikan dan Pembelajaran*. 7(1), 1694–1698. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v7i1.3375>
- Denico, A., Dar, I., & Rokan, A. (n.d.). *Media Pembelajaran Ramah Lingkungan Sekolah Dasar Negeri Inklusi Di Pekanbaru Di Era Revolusi Industri 4.0* (Vol. 17, Issue 1). <http://ojs.diniyah.ac.id/index.php/Al-Mutharahah>
- Rofiah, N. H., & Rofiana, I. (2017). PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN PESERTA DIDIK SLOW LEARNER. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 94–107. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v2i1.108>
- Supena, A., & Munajah, R. (2020). Analisis Kesulitan Belajar Membaca Anak Berkebutuhan Khusus di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 10–18. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.558>
- Syauqi Malik, M., Sri Nugraheni, A., & Sunan Kalijaga Yogyakarta, U. (2020). *STRATEGI INTERACTIVE DIGITAL LEARNING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN BACAAN PADA ANAK SLOW LEARNER* (Vol. 12, Issue 2).
- Yunaini, N. (n.d.). MODEL PEMBELAJARAN ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS DALAM SETTING PENDIDIKAN INKLUSI. In *Journal of Elementary School Education* (Vol. 1).
- Sukarso, E. (2007). *Pedoman Umum Penyelenggaraan Pendidikan Inklusif*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Luar Biasa.