

Pengembangan Media *Interactive Assisted Learning (IVAL)* dalam Mata Kuliah Asesmen untuk Mahasiswa Tunagrahita Ringan

Badroeni ^{*1}, Erik Wahyudin ², Sofhian Fajrin Nashrulloh ³ Reli Imanulhaq⁴
^{1,2,3} STKIP Muhammadiyah Kuningan ⁴ UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

E-mail: ¹badroeni_best@upmk.ac.id, ²erikwahyudin@upmk.ac.id, ³sfn@upmk.ac.id
⁴21204081028@student.uin-suka.ac.id

Abstrak

Pengembangan inovasi model *Interactive Assisted Learning (IVAL)* untuk mahasiswa berkebutuhan khusus tunagrahita ringan merupakan upaya menciptakan solusi terkait kebutuhan media berbasis digital untuk stimulasi mahasiswa tunagrahita ringan dalam membantu proses pembelajaran dalam konteks ini pada mata kuliah asesmen pembelajaran anak usia dini di prodi PG-PAUD STKIP Muhammadiyah Kuningan. Faktanya penggunaan media digital di perguruan tinggi untuk membantu mahasiswa berkebutuhan khusus belum banyak dilakukan karena keterbatasan inovasi media berbasis digital. Melalui proses penelitian dan pengembangan yang dilakukan hasil penelitian ini tercipta aplikasi android berjudul "*Interactive Assisted Learning (IVAL)*" yang layak diterapkan sebagai media pembelajaran untuk mahasiswa berkebutuhan khusus tunagrahita ringan untuk menstimulasi mahasiswa dalam menerima, memproses, dan menyimpan informasi dalam memori otak. Kelayakan media IVAL dibuktikan dari hasil validasi ahli rekayasa perangkat lunak 73,3 %, ahli media 80,8% dan praktisi dosen PAUD 71,4%, sedangkan bukti efektifitas dibuktikan dari hasil uji coba di Prodi PG-PAUD yang menunjukkan kemampuan mahasiswa berkebutuhan khusus tunagrahita ringan hingga 90,3 % dengan skor gain 0,70 kategori sedang dan di kelas dalam mata kuliah asesmen meningkat hingga 90,1 % dengan skor gain 0,70 kategori sedang.

Kata Kunci— media digital interaktif, media pembelajaran, tunagrahita ringan

Abstract

The development of an innovative interactive assisted learning (IVAL) model for mildly mentally retarded students is an effort to create solutions related to the need for digital-based media to stimulate mildly mentally retarded students in assisting the learning process, in this context, in early childhood learning assessment courses at the PG-PAUD STKIP Muhammadiyah Kuningan. In fact, it has not used digital media to help students with special needs due to limited innovation of digital-based media. Through the research and development process carried out, the results of this research creates an android application entitled "Interactive Assisted Learning (IVAL) which is suitable to be applied as a learning medium for students with special needs and mild mental retardation to stimulate students in receiving, processing and storing information in brain memory. The feasibility of IVAL media is proven from the validation results of software engineering experts 73.3%, media experts 80.8% and PAUD lecturer practitioners 71.4%. The evidence of effectiveness is proven from the results of trials in the PG-PAUD Study Program which shows that the ability of students with special needs mild mental retardation is up to 90.3% with a gain score of 0.70 in the medium category and in class of assessment subjects, it is increased to 90.1% with a gain score of 0.70 in the medium category.

Keywords— *interactive digital media, learning media, mild mental retardation*

Diajukan: 22 April 2024

Disetujui: 16 Juli 2024

Dipublikasi: 20 Juli 2024

1. PENDAHULUAN

Mata kuliah asesmen merupakan mata kuliah yang membahas cara menilai perubahan dalam pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini [1]. Asesmen merupakan tahapan penting dalam dunia pendidikan. Ini merupakan proses yang melibatkan pengumpulan dan analisis informasi untuk memahami kebutuhan belajar, perkembangan, dan pencapaian hasil belajar peserta didik. Hasil dari proses asesmen ini kemudian digunakan sebagai bahan refleksi bagi pendidik serta sebagai landasan untuk meningkatkan mutu pembelajaran [2].

Dalam konteks pendidikan, asesmen memiliki beberapa tujuan utama yaitu untuk memahami kebutuhan belajar individu. Dengan mengumpulkan informasi tentang kemampuan, minat, dan gaya belajar siswa, pendidik dapat merancang pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing siswa [3].

Selain itu, asesmen juga digunakan untuk memantau perkembangan belajar siswa. Dengan secara teratur mengevaluasi kemajuan siswa, pendidik dapat mengidentifikasi area yang memerlukan perhatian tambahan dan memberikan bantuan yang sesuai. Selanjutnya, hasil asesmen juga menjadi indikator pencapaian hasil belajar. Dengan mengukur pemahaman dan keterampilan siswa melalui berbagai bentuk asesmen, pendidik dapat menilai sejauh mana siswa telah mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Yang tak kalah pentingnya, hasil asesmen juga digunakan sebagai dasar untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Dengan menganalisis data asesmen, pendidik dapat mengidentifikasi kelemahan dalam pengajaran dan merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif [3].

Secara keseluruhan, asesmen bukan hanya sekadar alat evaluasi, tetapi juga merupakan bagian integral dari proses pembelajaran yang berkelanjutan. Dengan memanfaatkan hasil asesmen secara efektif,

pendidik dapat mengoptimalkan pengalaman belajar siswa dan meningkatkan mutu pembelajaran di kelas [4].

Asesmen bertujuan untuk mendapatkan data atau informasi dari proses hasil pembelajaran sehingga dapat mengetahui seberapa baik anak setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Kompetensi dalam melakukan asesmen pada pembelajaran dan perkembangan anak usia dini (PAUD) adalah hal yang sangat penting bagi para pendidik PAUD. Kemampuan ini membantu mereka dalam mengumpulkan dan menganalisis data mengenai perkembangan anak-anak, yang nantinya digunakan untuk merancang pembelajaran yang sesuai di lingkungan PAUD [5].

Pada tahap awal perkembangan anak, asesmen memiliki peran yang krusial. Pendekatan asesmen yang sesuai memungkinkan pendidik untuk memahami secara mendalam kebutuhan, minat, dan potensi anak-anak di usia dini. Dengan memperoleh informasi ini, pendidik dapat merencanakan aktivitas pembelajaran yang relevan, menarik, dan sesuai dengan tingkat perkembangan masing-masing anak [6].

Selain itu, asesmen pada anak usia dini juga membantu dalam mendeteksi dini adanya kemungkinan kesulitan belajar atau perkembangan yang tidak sesuai. Melalui pengamatan yang cermat dan penggunaan alat-alat asesmen yang sesuai, pendidik dapat mengidentifikasi anak-anak yang memerlukan dukungan tambahan atau intervensi khusus untuk mengoptimalkan potensi perkembangan mereka [7].

Kompetensi asesmen pada pendidik PAUD tidak hanya mencakup kemampuan teknis dalam mengumpulkan data, tetapi juga kemampuan untuk menganalisis informasi yang diperoleh dan menggunakannya secara efektif dalam merancang pengalaman pembelajaran yang berarti dan relevan.

Hal ini membutuhkan pemahaman yang mendalam tentang tahap-tahap perkembangan anak dan berbagai

pendekatan pembelajaran yang sesuai untuk usia dini [8].

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kompetensi asesmen pada pembelajaran dan perkembangan anak usia dini merupakan salah satu fondasi utama dalam profesi pendidik PAUD. Kemampuan ini memungkinkan pendidik untuk memahami anak-anak secara holistik, merespons kebutuhan individu mereka, dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung pertumbuhan dan perkembangan optimal bagi setiap anak [9].

Mahasiswa berkebutuhan khusus adalah istilah yang mengacu pada mahasiswa yang memiliki kebutuhan pendidikan yang berbeda atau tambahan dibandingkan dengan mahasiswa pada umumnya. Kondisi ini dapat meliputi berbagai macam kekurangan, baik itu cacat fisik, mental, maupun sosial [10].

Cacat fisik mengacu pada kondisi yang mempengaruhi kemampuan fisik seseorang, seperti gangguan penglihatan, gangguan pendengaran, atau masalah mobilitas. Cacat mental mencakup kondisi seperti gangguan pembelajaran, gangguan perkembangan, atau kondisi kesehatan mental seperti autisme atau ADHD. Sedangkan cacat sosial mengacu pada kesulitan dalam berinteraksi sosial atau masalah perilaku yang memengaruhi kemampuan seseorang untuk berpartisipasi dalam lingkungan sosial dan akademik [11].

Bagi mahasiswa berkebutuhan khusus, penting bagi lembaga pendidikan untuk menyediakan dukungan dan layanan tambahan agar mereka dapat mengakses pendidikan dengan baik. Ini bisa berupa fasilitas aksesibilitas fisik, dukungan akademik tambahan seperti bantuan dalam pembelajaran, atau dukungan sosial dan emosional untuk membantu mereka berintegrasi dengan lingkungan kampus [12].

Penting juga untuk memahami bahwa setiap mahasiswa berkebutuhan khusus memiliki kebutuhan yang unik, dan pendekatan pendidikan yang inklusif dan

individualis diperlukan untuk memastikan bahwa mereka mendapatkan dukungan yang sesuai. Ini termasuk pendekatan pembelajaran yang beragam, penggunaan teknologi pendukung, dan kolaborasi dengan para ahli dan spesialis lainnya untuk menyediakan lingkungan belajar yang inklusif dan mendukung bagi semua mahasiswa [12].

Mahasiswa dengan kebutuhan khusus berhak mendapatkan perlakuan yang sama dengan mahasiswa lainnya dalam semua aspek kehidupan [13]. Demikian pula dalam hal pendidikan, mereka memiliki hak untuk menghadiri sekolah dan menerima pendidikan serta pengajaran [14]. Dengan memberikan kesempatan yang setara kepada mahasiswa berkebutuhan khusus untuk mendapatkan pendidikan dan pengajaran, hal itu akan membantu mereka dalam pengembangan kepribadian yang terdidik, mandiri, dan terampil [15]. Pendidikan inklusif memiliki tujuan untuk memberikan peluang sebanyak mungkin dan menciptakan lingkungan pendidikan yang menghargai keragaman serta tidak membedakan terhadap semua peserta didik yang mengalami berbagai macam kelainan (fisik, emosional, mental, sosial) atau memiliki potensi kecerdasan (bakat istimewa), sehingga mereka dapat menerima pendidikan yang berkualitas sesuai dengan kebutuhan dan kapasitasnya [16][17].

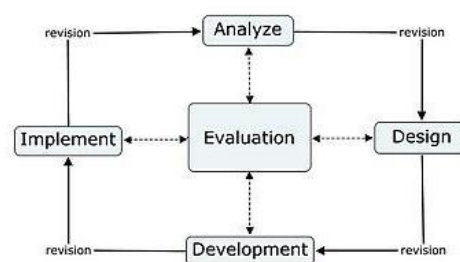
Tunagrahita adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan individu yang memiliki tingkat kemampuan intelektual dan kognitif di bawah rata-rata dibandingkan dengan kebanyakan orang [16]. Biasanya, kondisi ini terdeteksi sejak masa kanak-kanak, namun terkadang juga dapat muncul pada masa dewasa [14]. Anak dengan tunagrahita dapat di asesmen dari proses berpikir dan belajar yang lebih lambat dibandingkan anak-anak lain seusianya, tentunya keterangan dari pemeriksaan medis yang lebih akurat [18]. Lebih dari hal itu anak-anak tunagrahita kurang cakap dalam mempraktikkan keterampilan saat menjalani kegiatan sehari-hari secara normal termasuk dalam aktifitas belajar di perguruan tinggi sebagai mahasiswa. Oleh karena itu

diperlukan inovasi dalam hal-hal yang mendukung aktivitas belajar anak tunagrahita berupa inovasi pembelajaran yang didalamnya terdapat model, metode, strategi dan inovasi media pembelajaran yang mendukung mahasiswa tunagrahita di prodi PG-PAUD STKIP Muhammadiyah Kuningan.

Sejalan dengan perkembangan teknologi dalam setiap aktivitas manusia, membuat gencar dunia pendidikan untuk melakukan inovasi pembelajaran sesuai dengan permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran di ruang kelas termasuk di perguruan tinggi, dalam konteks hal ini adalah di prodi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) STKIP Muhammadiyah Kuningan terdapat satu mahasiswa berkebutuhan khusus yaitu penderita tunagrahita ringan. Menurut David, Paud dan Jhon, ada bukti yang menunjukkan bahwa pembelajaran dengan aplikasi berbasis digital dengan menggunakan *software* dapat diterima dengan baik dengan baik oleh siswa tunagrahita dan memberikan potensi yang besar untuk mereka dalam pembelajaran asesmen [19]. Mahasiswa yang mengalami tunagrahita merasa kesulitan ketika harus mengingat serangkaian materi yang cukup banyak dalam waktu seketika, hal ini yang menjadi landasan peneliti untuk mengembangkan media *Interactive Assisted Learning (IVAL)* dalam matakuliah asesmen di prodi PGPAUD STKIP Muhammadiyah Kuningan dengan prinsip pembelajaran inklusi sehingga media ini dapat digunakan oleh seluruh mahasiswa yang ada di kelas tidak hanya mahasiswa berkebutuhan khusus tunagrahita ringan.

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah *Research and Development (RnD)* dengan model ADDIE yang diciptakan oleh Reiser dan Mollenda pada tahun 1990-an. Model ADDIE merupakan kepanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* [20].



Gambar 1. Metode Pengembangan Inovasi

Setiap tahap dalam model ADDIE dijelaskan sebagai berikut [21]: *Analysis*; Analisis dilakukan melalui wawancara, diskusi kelompok terpadu dan dokumentasi untuk mendapatkan kebutuhan akan media pembelajaran bagi mahasiswa berkebutuhan khusus. Hasil analisis awal diklasifikasi sehingga menjadi spesifikasi produk yang diharapkan. *Design*; Design merupakan *prototyping* dari analisis kebutuhan. *Prototyping* dibuat dalam bentuk *mock-up* dan diagram kebutuhan. Pada tahap ini juga dilakukan validasi desain. *Development*; Proses selanjutnya yaitu pembuatan produk sesuai *prototyping* yang disepakati. *Implementation*; Implementasi terlebih dahulu dilakukan pada skala kecil untuk memperoleh *feedback*. *Evaluation*; Tahap ini dilakukan revisi produk sesuai *feedback* yang diperoleh pada tahap sebelumnya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan proses pengembangan modifikasi media *Intractive Assisted Learning (IVAL)*, rancangan inovasi yang dihasilkan berupa *Interactive Video Assisted Learning*. Inovasi meliputi; 1) Rencana Pembelajaran Semester (RPS) yang disusun bersama dosen rumpun mata kuliah. RPS disusun dengan tipe pembelajaran asinkronus untuk mengakomodasi mahasiswa yang mengalami tunagrahita. 2) Bahan ajar yang dibuat berupa modul digital dengan 14 materi perpertemuan. 3) Metode pembelajaran yang digunakan yaitu *Student Centered Learning (SCL)*. SCL memungkinkan mahasiswa belajar mandiri dengan dibantu *tools, resource* dan interaksi

di dalamnya yang disediakan sebagai dari lingkungan belajar. 4) Media yang dibuat berupa *interactive video* sebanyak 14 *video*. Mahasiswa dimungkinkan melakukan repetisi belajar berdasarkan interaksi yang terdapat dalam *video*. 5) Instrumen evaluasi yang digunakan berupa asesmen alternatif. Setiap pertemuan disediakan *quiz* untuk mengulas materi. Pada pertemuan ke-4 dan ke-12 dibuat asesmen berdasarkan rubrik penilaian. Asesmen formatif dan sumatif menggunakan portfolio.

Desain Aplikasi

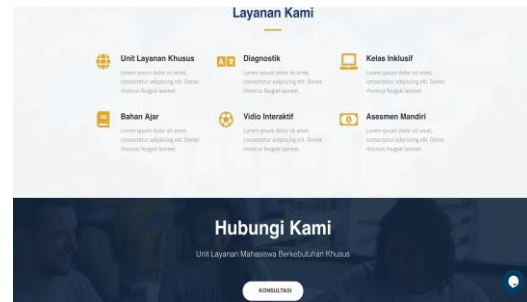
User atau pengguna dapat mengunjungi <http://asistif.upmk.ac.id> menggunakan *browser* atau alat pencarian seperti Firefox, Chrome, dan Edge, baik di komputer ataupun *smartphone* serta mengakses *landing page* mulai dari sekilas pandang, daftar mata kuliah, layanan dan kontak unit layanan *difable*.



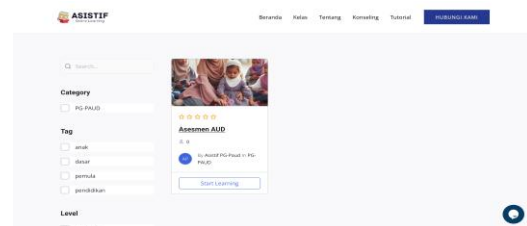
Gambar 2. Desain aplikasi *Interactive Video Asisted (IVAL)*



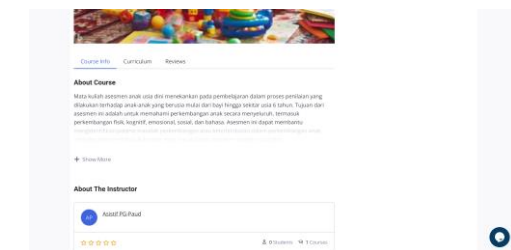
Gambar 3. Halaman Landing *Interactive Video Asisted (IVAL)*



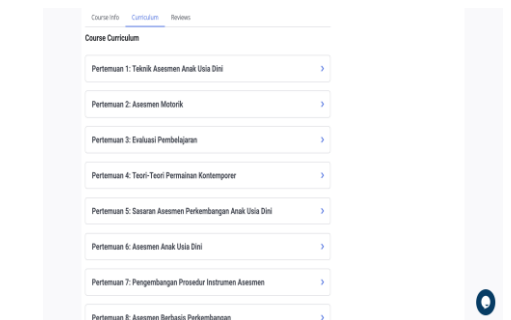
Gambar 4. Halaman Konsultasi *Interactive Video Asisted (IVAL)*



Gambar 5. Halaman Daftar Kelas Inklusif



Gambar 6. Halaman Kelas Inklusif



Gambar 7. Halaman Kurikulum



Gambar 8. Halaman Bahan Ajar

Video pembelajaran berupa pemaparan materi yang disampaikan oleh dosen pengampu mata kuliah terdapat kesamaan penyampaian antara di ruang kelas dengan video pembelajaran, hal ini bertujuan agar mahasiswa dipermudah dalam memahami materi mata kuliah ketika belajar di luar ruang kelas (di rumah, perpustakaan dan lain-lain). Instruksi media ini menggunakan tulisan dan interaksi suara dengan konsep singkat, jelas, tuntas dan sama, hal ini sesuai dengan pendapat perilaku tantrum pada autisme muncul sebagai manifestasi akibat adanya gangguan neurobiologis pada sistem syaraf otak pusat yaitu pada sistem limbik hal ini terjadi apabila penderita tunagrahita mendengar suara yang keras atau suara tertentu.

Materi pada media modifikasi *Interactive Video Assisted Learning* dirancang sesuai dengan materi perkuliahan pembelajaran asesmen anak usia dini yang telah tertuang dalam RPS (Rencana Pembelajaran Semester). Sedemikian rupa materi dipaparkan sedetail mungkin hal ini bertujuan untuk mempermudah dalam memahami seluruh isi materi. Selain itu materi disesuaikan dengan kemampuan mahasiswa tunagrahita ringan, setiap perpindahan materi loncatannya tidak begitu jauh hal ini diukur berdasarkan kemampuan mahasiswa tunagrahita ringan dalam menerima, mengelola dan menyimpan materi. Dalam mengembangkan media pembelajaran dilakukan validasi modifikasi media *Interactive Video Assisted Learning* oleh validator.

Hasil analisis penilaian terhadap kelayakan media dilakukan oleh validator menunjukkan skor rata-rata penilaian sangat baik, tanpa adanya revisi media. Modifikasi media ini terdiri dari 14 pertemuan dengan dilengkapi oleh video pembelajaran, materi berupa modul dan ppt dan quiz yang sesuai dengan RPS pembelajaran.

Kelayakan media IVAl dibuktikan dari hasil validasi ahli rekayasa perangkat lunak 73,3%, ahli media 80,8% dan praktisi dosen PAUD 71,4%, sedangkan bukti efektivitas dibuktikan dari hasil uji coba di

Prodi PG-PAUD yang menunjukkan kemampuan mahasiswa berkebutuhan khusus tunagrahita ringan hingga 90,3 % dengan skor gain 0,70 kategori sedang dan di kelas dalam mata kuliah asesmen meningkat hingga 90,1 % dengan skor gain 0,70 kategori sedang.

Penggunaan video terbukti mampu membantu proses pembelajarn bagi yang memiliki ketidakmampuan belajar [22]. Pembelajaran yang didukung oleh video juga dapat meningkatkan kinerja pelajar karena dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar. Video berperan sebagai instruktur dalam menyampaikan informasi atau menunjukkan langkah-langkah suatu prosedur untuk memfasilitasi pemahaman, di mana mahasiswa dapat mengamati proses pembelajaran sebanyak yang mereka perlukan. [23][24][25].

4. KESIMPULAN

Pengembangan media *Interactive Video Assisted Learning* menggunakan tahapan pengembangan media menurut Luther yang dilakukan berdasarkan 5 tahap yaitu; *concept* (pengonsepan), *design* (pendesignan), *material collecting* (pengumpulan materi), *assembly* (pembuatan), *testing* (evaluasi formatif). Komponen yang dimodifikasi sesuai dengan karakteristik mahasiswa tunagrahita ringan antara lain: 1) Komponen grafis, 2) Video pembelajaran, 3) Modul ajar, 4) PPT pembelajaran dan 5) Quiz. Kelayakan dan keefektifan media diperoleh dari validator media dan ahli materi matakuliah asesmen pembelajaran anak usia dini. Maka media ini dinyatakan dengan kriteria sangat layak. Kesesuaian media dengan materi asesmen pembelajaran anak usia dini diperoleh ahli materi dan memenuhi kriteria sangat baik.

5. SARAN

Setelah melakukan penelitian tersebut, berikut adalah beberapa saran untuk langkah-langkah selanjutnya:

1. Pengembangan Lanjutan: Berdasarkan temuan dari penelitian, dapat lakukan pengembangan lebih lanjut pada IVAL untuk meningkatkan keefektifannya. Ini bisa meliputi penambahan fitur interaktif baru, penyesuaian konten, atau integrasi teknologi terbaru.
2. Pelatihan untuk Dosen: dapat memberikan pelatihan kepada dosen yang mengajar mata kuliah asesmen agar mereka dapat secara efektif menggunakan dan mengelola IVAL dalam proses pembelajaran.
3. Diseminasi Hasil: hasil penelitian dapat dibagikan kepada komunitas pendidikan khususnya yang berkaitan dengan pendidikan inklusif dan tunagrahita. Publikasikan dalam jurnal ilmiah, presentasikan dalam konferensi, atau dapat mengadakan lokakarya untuk berbagi pengetahuan dan pengalaman.
4. Penerapan pada Skala Lebih Besar: penggunaan IVAL dapat diterapkan dalam mata kuliah asesmen untuk mahasiswa tunagrahita ringan di lembaga pendidikan lainnya. Melalui pengamatan dan evaluasi dampaknya serta identifikasi potensi perbaikan lebih lanjut.
5. Studi Lanjutan: dapat dilanjutkan penelitian dengan fokus pada aspek-aspek tertentu yang mungkin belum tercakup dalam penelitian sebelumnya, seperti pengaruh IVAL terhadap hasil belajar jangka panjang atau persepsi mahasiswa terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

Semoga penelitian ini bermanfaat dalam bidang pendidikan terutama untuk penyandang disabilitas.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] J. Dimiyati, *Pengukuran Dan Penilaian Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media, 2023.
- [2] U. Salamah, "Penjaminan mutu penilaian pendidikan," *Eval. J. Manaj. Pendidik. Islam*, vol. 2, no. 1, pp. 274–293, 2018.
- [3] A. Mahabbati, "Kebijakan, implementasi dan isu strategis pendidikan bagi individu berkebutuhan khusus," *J. Pendidik. Islam*, vol. 3, no. 1, pp. 31–46, 2014.
- [4] S. Suyadi, "Perencanaan dan Asesmen Perkembangan Pada Anak Usia Dini," *Golden Age J. Ilm. Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 1, pp. 65–74, 2017, doi: 10.14421/jga.2016.11-06.
- [5] S. Nurhayati and A. Rakhman, "Studi Kompetensi Guru Paud Dalam Melakukan Asesmen Pembelajaran Dan Perkembangan Anak Usia Dini Di Kota Cimahi," *J. Pendidik. Anak*, vol. 6, no. 2, pp. 109–120, 2017, doi: 10.21831/jpa.v6i2.17699.
- [6] W. S. Pandia, A. Hendriati, and Y. Widyawati, *Menilik Lebih Dalam Pendidikan Anak Usia Dini: Peran Orang Tua, Guru, dan Institusi*. PT Kanisius, 2022.
- [7] J. Dimiyati, *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Palikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Kencana, 2013.
- [8] R. P. Sari and Ahmad, *Evaluasi Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Maknawi, 2019.
- [9] D. T. P. Phytanza, R. Agustian, and Hasyim, *Pendidikan Inklusif: Konsep, Implementasi, dan Tujuan*. CV Rey Media Grafika, 2022.
- [10] B. Setyawan and A. N. Fatirul, "Augmented reality dalam pembelajaran IPA bagi siswa SD," *Kwangsan*, vol. 7, no. 1, p. 286912, 2019.
- [11] Fakhiratunnisa, S. Aura, A. A. P.

- Pitaloka, and Ika K. Ningrum., "Konsep Dasar Anak Berkebutuhan Khusus," *Masaliq*, vol. 2, no. 1, pp. 26–42, 2022.
- [12] A. Pratiwi, A. P. Lintang Sari, U. F. Rizky, and U. W. Rahajeng, *Disabilitas dan pendidikan inklusif di perguruan tinggi*. Universitas Brawijaya Press, 2018.
- [13] N. Nuryati, *Pendidikan bagi anak berkebutuhan khusus*. Unisa press, 2022.
- [14] F. S. Alhammadi, "ScienceDirect Prediction of child language development : A review of literature in early childhood communication disorders," *Lingua*, 2017, doi: 10.1016/j.lingua.2017.07.007.
- [15] C. M. Prof and K. Schuchardt, "Research in Developmental Disabilities The importance of working memory for school achievement in primary school children with intellectual or learning disabilities," *Res. Dev. Disabil.*, vol. 58, pp. 1–8, 2016, doi: 10.1016/j.ridd.2016.08.007.
- [16] N. . Zaikina and A. M. Dzyadzko, "Tempat anastesi dalam algoritma diagnostik sindrom apnea-hipopnea tidur obstruktif," *Bul. Anesthesiol. dan Reanimatol.*, vol. 13, no. 3, pp. 44–50, 2016.
- [17] A. Nugroho and L. Mareza, "Model dan Strategi Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus dalam Setting Pendidikan Inklusi," *J. Pendidik. Dasar PerKhasa*, vol. 2, no. 2, pp. 145–156, 2016.
- [18] L. Henry, C. Farmer, S. S. Manwaring, L. Swineford, and A. Thurm, "Research in Developmental Disabilities Trajectories of cognitive development in toddlers with language delays," *Res. Dev. Disabil.*, no. April, pp. 0–1, 2018, doi: 10.1016/j.ridd.2018.04.005.
- [19] F. Utami, R. Rukiyah, and W. D. Andika, "Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality pada Materi Mengenal Binatang Laut," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 2, pp. 1718–1728, 2021, doi: 10.31004/obsesi.v5i2.933.
- [20] J. W. Cresswell, *RESEARCH DESIGN (Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2019.
- [21] N. Nurmayani and L. Ayu Khairani, "Pengembangan Media 'Smart Boardbook' Berbasis Augmented Reality Pada Tema 6 Subtema 1 Kelas Ii Sd Negeri 104197 Desa Klambir," *Sch. Educ. J. Pgsd Fip Unimed*, vol. 11, no. 3, pp. 232–241, 2021, doi: 10.24114/sejpsd.v11i3.30132.
- [22] A. Tayade, S. Tayade, A. Chalak, and A. Chalak, "The impact of Video Assisted learning (VAL) on slow learners," *Int. J. Biomed. Adv. Res.*, vol. 9, no. 1, pp. 13–18, 2018.
- [23] J. F. Xin and H. Rieth, "Video-assisted vocabulary instruction for elementary school students with learning disabilities," *Inf. Technol. Child. Educ. Annu.*, vol. 1, no. 1, pp. 87–103, 2001.
- [24] L. Mechling, "The effect of instructor-created video programs to teach students with disabilities: A literature review," *J. Spec. Educ. Technol.*, vol. 20, no. 2, pp. 25–36, 2005.
- [25] K. M. Ayres and J. Langone, "Video Supports for Teaching Students with Developmental Disabilities and Autism: Twenty-Five Years of Research and Development," *J. Spec. Educ. Technol.*, vol. 23, no. 3, 2008.