

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS IT TERHADAP ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS DI LABSCHOOL UNNES

**Farinka Nurrahmah Azizah¹, Masfufatun Nisak², Mukhammad Khouf Wildan³,
Noviana Widyastuti⁴**

^{1,2,3,4}Prodi PGMI, FTK Istitut Islam Nahdlatul Ulama (INISNU) Temanggung, Indonesia

Koresponden E-mail: farinkanurrahmahazizah@gmail.com¹, masfufa19@email.com²,
wildhan438@gmail.com³, noviavia0811@gmail.com⁴

ABSTRACT

The implementation of IT-based learning media for children with special needs at Labschool UNNES, particularly in English language education, is the focus of this research. The research method used is qualitative descriptive, employing interviews, observations, and document studies as data collection techniques. The objective is to describe how IT-based learning media, specifically the Wordwall application, is applied in the learning process of Grade 3B. Direct observations indicate that the use of Wordwall provides a positive stimulus for active student participation, including for children with disorders such as OCD and autism. Teachers utilize this media by displaying interactive games on a projector screen following an initial icebreaking session, aimed at preparing students to understand English grammar topics such as past tense. During this process, students are encouraged to participate in answering questions through games tailored to their needs. The findings show that this approach is effective in enhancing student engagement in learning, including for students with special needs, by providing additional assistance such as clues to facilitate comprehension of the material. The positive response from teachers towards the use of Wordwall indicates its adaptability to students' needs, including those requiring more specialized learning approaches. Labschool UNNES, as an inclusive school, demonstrates its commitment to integrating information technology early on, starting from Grade 1, with the goal of ensuring students master and effectively utilize technology. This aligns with modern educational policies recognizing the importance of technology in supporting inclusive and enjoyable learning processes. In conclusion, the implementation of IT-based media such as Wordwall in English language education at SD Labschool UNNES, especially for children with special needs, can be effectively conducted. Special needs students are able to comprehend and actively participate in learning through engaging and supportive media. Recommendations include the need to enhance the use of information technology in primary education to improve learning effectiveness and prepare students for future technological challenges.

Keywords: *IT-based learning media, Wordwall, special needs children, English language education, Labschool UNNES*

ABSTRAK

Penerapan media pembelajaran berbasis teknologi informasi (IT) pada anak berkebutuhan khusus (ABK) di Labschool UNNES, khususnya dalam pembelajaran bahasa Inggris, menjadi fokus penelitian ini. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan menggunakan wawancara, observasi, dan studi dokumen sebagai teknik pengumpulan data. Tujuan penelitian adalah untuk mendeskripsikan bagaimana media pembelajaran berbasis IT, khususnya aplikasi Wordwall, diimplementasikan dalam pembelajaran kelas 3B. Observasi

langsung mengindikasikan bahwa penggunaan Wordwall memberikan stimulus positif terhadap partisipasi aktif siswa, termasuk ABK seperti anak dengan gangguan OCD dan autisme. Guru-guru menggunakan media ini dengan menampilkan game interaktif di layar proyektor setelah sesi icebreaking awal, yang bertujuan untuk mempersiapkan siswa dalam memahami materi bahasa Inggris tentang past tense. Dalam proses ini, siswa diajak untuk berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan melalui game yang disesuaikan dengan kebutuhan mereka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan ini efektif karena mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, termasuk ABK, dengan memberikan bantuan tambahan seperti petunjuk untuk memudahkan pemahaman materi. Reaksi positif dari guru-guru terhadap penggunaan Wordwall menunjukkan bahwa media ini dapat diadaptasi sesuai dengan kebutuhan siswa, termasuk mereka yang membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih khusus. Labschool UNNES sebagai sekolah inklusi menunjukkan komitmen dalam mengintegrasikan teknologi informasi sejak dini, dimulai sejak kelas 1, dengan harapan siswa mampu menguasai dan memanfaatkan teknologi secara efektif. Hal ini sejalan dengan kebijakan pendidikan modern yang mengakui pentingnya teknologi dalam mendukung proses pembelajaran yang inklusif dan menyenangkan. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa penerapan media berbasis IT seperti Wordwall dalam pembelajaran bahasa Inggris di SD Labschool UNNES, terutama untuk ABK, dapat dilaksanakan secara efektif. Siswa ABK mampu memahami dan mengikuti pembelajaran dengan baik melalui penggunaan media yang menarik dan mendukung. Saran yang diberikan adalah perlunya peningkatan penggunaan teknologi informasi dalam pendidikan dasar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran serta mempersiapkan siswa menghadapi tantangan teknologi di masa depan.

Kata Kunci: Media pembelajaran berbasis IT, Wordwall, anak berkebutuhan khusus, pembelajaran bahasa Inggris, Labschool UNNES

PENDAHULUAN

Teknologi memiliki peran yang sangat urgent dalam kehidupan manusia sehari-hari terutama dalam dunia pendidikan. Teknologi informasi dalam dunia pendidikan digunakan untuk alat bantu dalam pencarian informasi terkini yang penting. Bahasa Inggris di Indonesia sering di juluki sebagai bahasa asing yang paling banyak diajarkan di sekolah dan memiliki posisi yang kuat karena beberapa alasan yakni sebagai bahasa Internasional yang paling banyak digunakan, sarana mengembangkan dan menyebarkan ilmu pengetahuan dan teknologi bagi referensi pembelajaran siswa di Indonesia (Susanto et al., 2022).

Bahasa asing merupakan suatu bahasa yang hanya digunakan pada suatu negara tertentu dan tidak digunakan menjadi alat komunikasi di setiap Negara (Wijaya, 2015). Bahasa Inggris menjadi bahasa yang digunakan sehari-hari seperti dalam pekerjaan dan di sekolah. Bahasa Inggris di sekolah dasar menjadi muatan lokal dalam mata pelajaran yang diajarkan. Bahasa Inggris di sekolah dasar mencakup 4 tujuan yaitu menyimak, membaca, menulis dan berbicara. Hal ini selaras dengan SK Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 060/U/1993 tanggal 25 Februari tentang dimungkinkannya program bahasa Inggris sebagai mata pelajaran muatan lokal SD, dan dapat dimulai pada kelas 4 SD (depdiknas). Kebijakan ini diambil karena adanya kebutuhan keikutsertaan dalam era globalisasi yang mana proses perkembangannya semula merupakan mata pelajaran lokal

pilihan, kini menjadi mata pelajaran lokal wajib di beberapa daerah Selain itu, kelas bahasa Inggris yang awalnya dimulai pada tahun ke-4 sekolah dasar akan dimulai pada tahun ke-1, ke-2, dan ke-3.

Penggunaan Media IT dalam pembelajaran bahasa Inggris mampu meningkatkan minat siswa dalam belajar, sehingga diharapkan mampu untuk meningkatkan prestasi siswa. Penelitian mengenai peningkatan siswa dalam penggunaan media IT di pembelajaran bahasa Inggris dalam meningkatkan prestasi salah satunya dengan menggunakan power point.

Dengan mengembangkan kepribadian siswa yang dinamis, kreatif, inovatif, dan produktif, guru harus mampu menghasilkan ide-ide yang membantu siswa mencapai prestasi akademik. Efektivitas pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran menjadi penting karena menunjang keberhasilan tujuan pembelajarannya. Fasilitas pembelajaran juga sangat penting agar siswa tidak menjadi bosan dan pasif dalam belajar. Hal ini juga menghambat mereka dalam memahami media pembelajaran interaktif. Perkembangan teknologi saat ini memberikan dampak yang besar terhadap proses belajar siswa.

Materi yang diberikan oleh guru seringkali tidak terbatas pada buku tetapi juga mencakup sarana teknologi yang menginspirasi pembelajaran bagi banyak siswa. Kebanyakan materi pembelajaran sering kali menerapkan permainan. Berbicara mengenai teknologi game, teknologi di sini bukan hanya sekedar smartphone saja (Hastini et al, 2020). Di zaman teknologi seperti sekarang ini, siswa lebih tertarik dengan media pembelajaran yang berbasis komputer, guru dapat memberikan permainan yang bersifat edukatif namun berbasis teknologi, sering disebut dengan permainan edukatif. Kegiatan yang berfungsi sebagai sarana belajar dikenal dengan istilah permainan edukatif. berpendapat bahwa game sebagai penyampai pesan pembelajaran dengan memberikan waktu, nilai dan feedback (Prayodi, 2021).

Dalam pertumbuhan dan perkembangannya. Mereka mempunyai kekurangan dibandingkan anak normal lainnya. Anak berkebutuhan khusus (ABK) merupakan anak yang tentunya mempunyai karakteristik yang berbeda dengan anak pada umumnya, mereka mengalami hambatan dalam proses tumbuh kembangnya. Mereka memiliki kekurangan dibandingkan anak-anak normal lain. Anak berkebutuhan khusus memerlukan kegiatan dan layanan yang berbeda dan terspesialisasi untuk mencapai perkembangan yang optimal. Gangguan jenis ini merupakan kelainan yang bisa terjadi pada siapa saja, terutama balita atau anak kecil (Amini et al, 2020).

Gangguan pada anak berkebutuhan khusus meliputi aspek komunikasi dan bahasa, perilaku, serta interaksi sosial dengan lingkungan tempat tinggalnya.

Dengan adanya kelainan tersebut, anak berkebutuhan khusus tentu merasa kesulitan dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman sebayanya di lingkungan tempat tinggalnya. Kendala seperti ini membuat sulit berinteraksi dengan lawan bicara dan anak harus memaksimalkan keterampilannya untuk

mampu memimpin masyarakat dan memiliki pengetahuan yang sama dengan anak normal pada umumnya. sesuai dengan amanat pemerintah dalam Perpu no 17 tahun 2010 tentang pendidikan khusus dan layanan khusus.

Anak berkebutuhan khusus seringkali dianggap berbeda dengan anak lainnya karena ABK dianggap kurang beruntung dibandingkan anak normal. Dalam dunia pendidikan, anak ABK harus memberikan perhatian khusus terhadap pengajaran materi yang diajarkan oleh guru. Karena ABK memiliki karakteristik yang berbeda-beda dan mempunyai hambatan belajar yang spesifik, maka dalam memilih media yang tepat sebaiknya juga memperhatikan langkah-langkah dan cara penggunaan media tersebut. Karena menerapkan cara ini pada ABK tentu berbeda dengan anak normal pada umumnya. Perlu mengamati karakteristik siswa sebelum menggunakan media.

Novelty atau kebaruan dalam penelitian ini akan dikomparasikan terhadap penelitian sebelumnya yang dibatasi pada penelitian 5 tahun terakhir, yaitu dari 2019-2024. Penelitian mengenai media IT terhadap pembelajaran telah dilakukan salah satunya dengan judul “Implementasi Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pembelajaran Multimedia Interaktif Algoritma dan Pemrograman Dasar Untuk Mahasiswa Berkebutuhan Khusus Berbasis Android” menyatakan bahwa dengan penggunaan media IT dapat memberikan atmosfer baru dan membuat pembelajaran lebih efektif (Alisyafiq et al., 2021) perbedaan dengan penelitian ini adalah subyek yang lebih menekankan pada pembelajaran di SD, juga metodologi penelitian yang menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle sedangkan penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif.

Penelitian selanjutnya dengan judul ”Perancangan Aplikasi Flashcard Digital Sebagai Media Latihan Identifikasi Objek Pada Anak Berkebutuhan Khusus Berbasis Android” menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis IT yang berupa flashcard digital dapat menjadi alat bantu bagi anak berkebutuhan khusus dalam mengenali objek-objek yang ada disekitarnya maupun objek yang baru melalui gambar.(Akhriana et al., 2022) . perbedaan dengan penelitian yang akan dibuat adalah subyek lebih ditekankan kepada siswa Sekolah Dasar inklusi, sedangkan dalam penelitian tersebut ditekankan kepada ABK yang terdapat dalam sebuah klinik yang bernama Klinik Rumah Mentari, dan metodologi yang digunakan adalah metode waterfall.

Kemudian dilanjutkan dengan penelitian berjudul “Implementasi Google Sites Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Meningkatkan Belajar Anak Berkebutuhan Khusus” yang menyatakan bahwa penggunaan media berbasis IT yaitu Google Sites dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih giat dan siswa lebih berminat mengikuti pembelajaran karena belum pernah diterapkan dalam pembelajaran sebelumnya.(Choirunnisa & Widiyanti, 2023)

Selanjutnya dalam penelitian yang berjudul “Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Vocabulary Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris” didalamnya dinyatakan bahwa penerapan media

pembelajaran wordwall yang notabennya adalah media pembelajaran berbasis IT dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Han & Lee, 2024). Perbedaan dengan penelitian ini terdapat pada subyek dan metodologi. Subyek pada penelitian tersebut lebih ditekankan pada siswa SMP/MTs sedangkan penelitian ini ditekankan untuk siswa SD. Serta metode yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah metode PTK (Penelitian Tindakan Kelas).

Terakhir terdapat dalam penelitian yang berjudul “Implementasi Game Based Learning Pada Pembelajaran Bahasa Inggris” di dalamnya dikatakan bahwa penggunaan media game berbasis IT membuat siswa merasakan pembelajaran bahasa Inggris lebih menyenangkan. (Dewi & Listiowarni, 2019) Perbedaan dengan penelitian yang akan dibuat adalah pada metodologi yang digunakan. Metodologi pada penelitian tersebut adalah dengan menggunakan metode prototype.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif (Malenong, 2016). Tujuan penggunaan metode ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana penerapan media pembelajaran berbasis IT pada Kelas 3B SD Labschool UNNES. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui wawancara, observasi, dan penelitian dokumen. Wawancara mengumpulkan informasi dari guru mata pelajaran dan guru kelas tentang pengalaman, perspektif dan tantangan mereka terkait penggunaan media pembelajaran berbasis IT dalam pembelajaran bahasa Inggris, khususnya bagi ABK. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran yang terlibat dalam penggunaan media pembelajaran berbasis IT, sehingga peneliti dapat mendeskripsikan secara langsung dan rinci bagaimana guru menggunakan media tersebut, serta apakah sarana tersebut digunakan secara efektif atau tidak. Studi dokumen untuk menganalisis RPP, hasil evaluasi, dan dokumen penunjang lainnya. Validasi data menggunakan triangulasi teknik dengan menganalisis hasil wawancara, observasi, dan dokumen. Analisis data menggunakan reduksi, display data dan di simpulkan (Sugiyono, 2016).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bahasa Inggris di sekolah dasar adalah untuk mencapai kompetensi berkomunikasi oral yang mengintegrasikan semua komponen bahasa yaitu kosakata, gramatika, dan pelafalan. (Ratminingsih, 2016). Pada kelas 3B yang kami observasi di simpulkan dalam pembelajarannya sendiri peserta didik cenderung efektif dan aktif. Dalam pembelajarannya mereka terlibat aktif dan memberikan umpan jawab yang baik. Sebelum memulai materi pembelajaran guru memberikan icebreaking berupa game offline berupa permainan kecepatan berpikir dan menebak sebuah barang yang guru komandoi. Game ini diberikan dengan tujuan untuk memberikan stimulus kepada siswa dalam memahami sebuah materi yang akan diajarkan.



Gambar 1. Icebreaking berupa permainan

Setelah ice breaking selesai dilakukan, kemudian guru memberikan materi pembelajaran berupa materi bahasa Inggris past tense. Materi past tense merupakan sebuah materi yang akan membahas tentang awalan, susunan tengah atau akhiran dalam menyusun sebuah kalimat di dalam bahasa Inggris.

Pada penyampaian materi yang diajarkan guru memberikan media pembelajaran yang menarik berupa media yang berbasis teknologi yaitu Wordwall. Wordwall adalah sebuah game di website yang berbasis online dengan pilihan game yang menarik dan juga berisi banyak quiz menarik yang dapat digunakan oleh tenaga pendidik untuk memberikan materi pembelajaran guna menarik minat siswa dalam mengikuti pembelajaran dan tercapainya tujuan materi yang disampaikan. (Khairunisa, 2021).

Langkah-langkah penerapan media Wordwall dalam pembelajaran bahasa Inggris yang pertama yaitu guru menyiapkan laptop dan proyektor untuk menampilkan Game pada layar proyeksi. Setelah itu, guru akan menjelaskan sedikit materi yang akan diajarkan mengenai past tense dengan metode ceramah. Setelah pemberian materi selesai guru akan meminta para peserta didik untuk menjawab mengenai pertanyaan sesuai materi yang sudah dijelaskan oleh guru tadi sebelumnya melalui game berbasis web yaitu wordwall.

Game Wordwall disini berupa quiz yang berisi 18 soal dengan tampilan kartu kertas yang didepannya diberikan angka. Cara kerjanya, guru menunjuk salah satu siswa, kemudian siswa akan memilih angka yang mereka inginkan kemudian, setelah mereka memilih di dalam kertas berangka yang mereka pilih akan menampilkan sebuah pertanyaan yang nantinya akan dijawab oleh siswa tersebut. Soal yang dimaksud disini mereka akan memilih sebuah kata yang dalam tata cara penulisan past tense benar. Setelah mereka memilih soal kemudian mereka menjawab pertanyaan tersebut.



Gambar 2. Penerapan Media Wordwall

Selanjutnya Karena, Labschool Unnes termasuk sekolah inklusi, Kami menemukan dua ABK yang terdapat dikelas 3B yang berupa anak OCD dan Autis. Muchlisin Riadi, 2017. Pengertian Jenis Dan Tingkat Anak Autisme, www.kajianpustaka.com/2017/10/pengertian-jenis-tingkatan-anak-autisme.html] Autisme atau autis merupakan salah satu gangguan perkembangan pada anak, dimana terjadi permasalahan pada interaksi sosial, masalah komunikasi dan bermain imajinatif (seolah-olah hidup memiliki dunia bermain sendiri) yang mulai muncul sejak anak berusia di bawah tiga tahun. [The Asian Parent, theasianparent.com].] Sedangkan OCD adalah Gangguan obsesif-kompulsif ditandai dengan pikiran tak masuk akal dan ketakutan (obsesi) yang menyebabkan perilaku kompulsif.

Untuk ABK sendiri, dalam menjawab soal yang diberikan oleh guru melalui game wordwall tersebut biasanya diberikan beberapa bantuan berupa clue sehingga siswa ABK dapat menjawab pertanyaan dengan tepat. Setelahnya guru memberikan apresiasi kepada siswa tersebut berupa tepuk tangan dari teman-teman satu kelas.

Berdasarkan wawancara dengan guru mapel didapatkan hasil bahwa wordwall merupakan media pembelajaran yang efektif digunakan untuk siswa ABK karena dalam wordwall bisa divariasikan jenis model activitynya. Serta sejauh ini tidak ada perlakuan khusus dari guru mapel kepada siswa ABK dalam penggunaan media pembelajaran, perbedaan hanya terdapat pada penugasan atau pekerjaan rumah yang diberikan.

Dari wawancara yang sudah dilaksanakan juga mendapatkan hasil bahwa Labschool Unnes menerapkan pengetahuan teknologi informasi sejak kelas 1 karena harapannya mereka mampu bersaing dan menggunakan teknologi informasi dengan baik. Dari kebijakan yang diterapkan ini sebenarnya sejalan dengan manfaat penggunaan teknologi sedari usia dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat ditarik kesimpulan yaitu penggunaan media berbasis IT dalam pembelajaran bahasa Inggris di SD Labschool

UNNES khususnya untuk siswa ABK terlaksana secara efektif dengan media berbasis web yaitu wordwall. Anak berkebutuhan khusus yang ada di kelas dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru karena pembelajaran yang menggunakan media seperti yang telah disebutkan terasa menyenangkan. Beberapa bantuan seperti clue juga diberikan kepada siswa berkebutuhan khusus untuk memudahkan mereka dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru saat penggunaan media diterapkan.

Saran yang dapat diberikan yang pertama untuk guru-guru disekolah dasar yang belum menerapkan media pembelajaran berbasis IT. Media IT cocok digunakan saat pembelajaran karena selain efektif untuk membantu siswa dalam memahami materi, penggunaan media IT dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan membuat siswa merasa lebih tertantang untuk memahami pembelajaran. Saran yang kedua ditujukan untuk sekolah yang masih minim penggunaan teknologi. Pada zaman modern seperti saat ini, teknologi khususnya IT sangat dibutuhkan untuk menunjang proses pembelajaran siswa supaya pengetahuan yang didapat oleh siswa lebih maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhriana, A., Aisa, S., Saputro, A. T., Informatika, J. T., Makassar, U. D., Informasi, J. S., & Makassar, U. D. (2022). Perancangan Aplikasi Flashcard Digital Sebagai Media Latihan Identifikasi Objek Pada Anak. 4, 42–51.
- Alisyafiq, S., Hardiyana, B., & Dhaniawaty, R. P. (2021). Implementasi Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pembelajaran Multimedia Interaktif Algoritma dan Pemrograman Dasar Untuk Mahasiswa Berkebutuhan Khusus Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 5(2), 135–143. <https://doi.org/10.24036/jpkk.v5i2.594>
- Amini, M., Sujiono, B., & Aisyah, S. (2020). Hakikat Perkembangan Motorik dan Tahap Perkembangannya. *Modul Ajar*, 1-54.
- Dewi, N. P., & Listiowarni, I. (2019). Implementasi Game Based Learning pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 3(2), 124–130. <https://doi.org/10.29207/resti.v3i2.885>
- Hastini, L. Y., Fahmi, R., & Lukito, H. (2020). Apakah Pembelajaran Menggunakan Teknologi dapat Meningkatkan Literasi Manusia pada Generasi Z di Indonesia?. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 10(1), 12-28.
- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chase–Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika Dan Probabilitas. *Mediasi*, 2(1), 41–47. <https://doi.org/10.46961/mediasi.v2i1.254>
- Han, J., & Lee, D. (2024). Research on the development of principles for designing elementary English speaking lessons using artificial intelligence chatbots. *Humanities and Social Sciences Communications*, 11(1), 1-15.
- Malenong, L. J. (2016). *Metodelogi Penelitian Kualitatif Bandung: PT. Remaja Rosdakarya*.

- Prayogi, A. (2021). Analisa Penggunaan Video Game sebagai Media Dakwah. *Hikmah*, 15(2), 180.
- Ratminingsih, N. M. (2016). Efektivitas Media Audio Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Lagu Kreasi Di Kelas Lima Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(1), 27. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i1.8292>
- Choirunnisa, R & Widiyanti, S. (2023). Implementasi Google Sites Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Meningkatkan Belajar Anak Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Penelitian Sistem Informasi (Jpsi)*, 1(3), 66–74. <https://doi.org/10.54066/jpsi.v1i3.669>
- Sugiyono, M. P. P. (2016). Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D, Bandung: Alfabeta. In *Cet. Vii*.
- Susanto, E. S., Hamdani, F., Nuryansah, F., & Oper, N. (2022). Pengembangan Aplikasi Smart-Book Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Berbasis Ar (Augmented Reality). *Jurnal Mnemonic*, 5(1), 64–71. <https://doi.org/10.36040/mnemonic.v5i1.4438>
- Wijaya, I. K. (2015). Pembelajaran Bahasa Inggris Di Sekolah Dasar. *BAHTERA : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 14(2), 120–128. <https://doi.org/10.21009/bahtera.142.02>